



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**PERAN MUSEUM SITUS KEPURBAKALAN BANTEN LAMA  
DALAM PENDIDIKAN SEJARAH DAN KEBUDAYAAN  
KESULTANAN BANTEN LAMA SEBAGAI  
IDENTITAS MASYARAKAT BANTEN**

**TESIS**

**JUDI WAHJUDIN  
NPM: 0806435835**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI MAGISTER ARKEOLOGI  
JULI 2011**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

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

Jakarta, 12 Juli 2011



Judi Wahjudin

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip

maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : JUDI WAHJUDIN

NPM : 0806435835

Tanda Tangan :



Tanggal : 12 Juli 2011

## HALAMAN PENGESAHAN

Tesis yang diajukan oleh

Nama : Judi Wahjudin  
 NPM : 0806435835  
 Program Studi : Arkeologi  
 Judul : Peran Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama dalam Pendidikan Sejarah dan Kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai Identitas Masyarakat Banten

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

### DEWAN PENGUJI

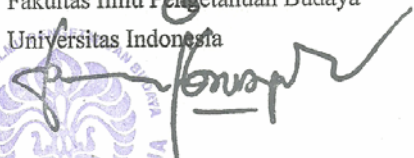
Ketua : Prof. Dr. Noerhadi Magetsari (.....)  
 Pembimbing : Dr. Irmawati M. Johan (.....)  
 Penguji : Dr. Herijanti Ongkhodarma (.....)  
 Penguji : Dr. Ali Akbar (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 12 Juli 2011

Oleh

Dekan  
 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
 Universitas Indonesia

  
 Dr. Bambang Wibawarta  
 NIP: 196510231990031002

Universitas Indonesia

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Alloh Subhanahuwata ‘ala, karena atas kehendak-NYA semata tesis ini dapat selesai sesuai dengan harapan. Tesis berjudul ini “ Peran Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) dalam Pendidikan Sejarah dan Kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai Identitas Masyarakat Banten “ merupakan tugas akhir saya selama mengikuti pendidikan di Program Studi Magister Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Saya mengambil bidang museologi, mengingat bidang ini merupakan disiplin ilmu yang penting untuk mengelola lembaga museum agar dapat menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan informal yang menarik, informatif, dan tidak menggurui, sehingga dapat menjadi mitra lembaga pendidikan formal.

Tesis ini tidak akan dapat selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih dan semoga Tuhan Yang Maha Kuasa dapat membalasnya dengan rahmat dan karunia yang lebih besar kepada:

1. Pimpinan di lembaga Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, terutama Direktur Peninggalan Bawah Air, Bapak Drs. Surya Helmi, dan Direktur Peninggalan Purbakala, Bapak Junus Satrio Atmodjo, M.Hum, beserta jajarannya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, atas ijin dan dukungan yang telah diberikan selama saya mengikuti program studi ini;
2. Ibu Dr. Irmawati M. Johan, Ketua Departemen Arkeologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, yang tanpa lelah telah berkenan menyisihkan ilmu dan waktunya dalam membimbing saya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik;
3. Pimpinan di Kementerian Pendidikan Nasional, khususnya yang menangani bantuan beasiswa untuk bidang museologi, sehingga saya dapat memperoleh dukungan biaya perkuliahan selama dua tahun;
4. Bapak Prof. Dr. Noerhadi Magetsari yang telah menanam benih pemahaman tentang museologi baik secara konseptual maupun praktis dengan ‘sersan’ (serius tapi santai), sehingga telah membuka cakrawala pola pikir dan wawasan saya di bidang permuseuman;
5. Ibu Dr. Herijanti Ongkhodarma dan Bapak Dr. Ali Akbar yang telah menguji dan memberikan banyak saran dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini;
6. Para Dosen dan Staf di Departemen Arkeologi, Universitas Indonesia, tanpa bantuan Bapak dan Ibu sekalian, saya tidak akan melalui tahap akhir ini;

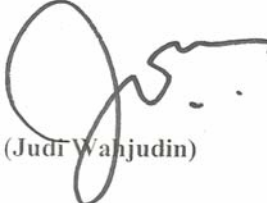
7. Teman-teman di lingkungan Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, yang telah membantu mendukung data dan memberikan informasi yang dibutuhkan untuk bahan penulisan tesis ini;
8. Bapak Gatot Ghautama, MA, atas dorongan semangat dan bantuan kepastakaan yang telah diberikan; Ibu R. Widiati, M.Hum, pimpinan saya selama bertugas di Direktorat Peninggalan Bawah Air yang telah memberikan keleluasaan waktu dan kesempatan untuk saya dalam menjalani perkuliahan; serta teman-teman di Direktorat Peninggalan Bawah Air yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu;
9. Teman-teman angkatan dua program museologi: Kartum, Daniel, Ayu, Mey-Mey, Andini, Gunawan, Kukuh, Salam, Rofik, Zahir, Sarjiyanto, Unding, Windu, dan Tampil. Mereka semua bagian dari sebuah keluarga besar ‘museawan-museawati’ yang menyenangkan dan kompak. Saya pasti akan selalu mengingat masa-masa suka maupun duka yang telah dilalui bersama mereka;
10. Isteri terkasih: Yeti Mulyati dan buah hati (Kakak Shilah dan Dede Salman) yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan memanjatkan doa agar saya dapat menyelesaikan tesis ini. Demikian juga ucapan terima kasih saya sampaikan kepada keluarga besar Bapak H. M. Suparman (Ayahanda) dan Ibu Entin Kartini (Ibunda) di Banjar, serta kepada keluarga besar Bapak Alm. Muhalil, baik yang ada di Majalengka, Bandung, maupun Jakarta. Berkat dukungan semangat dan untaian doa mereka, saya mendapatkan kekuatan dan keringanan untuk menyelesaikan tesis ini;
11. Kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan materil maupun moril, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Tesis ini tentunya tidak terlepas dari kekhilafan dan kekurangan, untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada siapapun yang berkenan untuk memberikan saran dan masukan agar lebih lengkap dan sempurna.

Semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk masyarakat luas, amin.

Depok, 12 Juli 2011

Penulis



(Judi Wahjudin)

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

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

Nama : Judi Wahjudin  
NPM : 0806435835  
Program Studi: Arkeologi  
Departemen : 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:

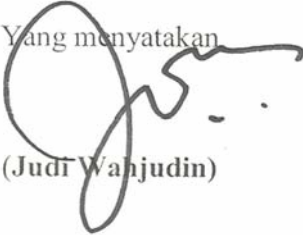
**Peran Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama dalam Pendidikan Sejarah dan  
Kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai Identitas Masyarakat Banten**

berserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmediakan/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: 12 Juli 2011

Yang menyatakan  
  
(Judi Wahjudin)

**ABSTRAK**

Nama : Judi Wahjudin  
Program : Arkeologi  
Judul : Peran Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama dalam Pendidikan Sejarah Dan Kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai Identitas Masyarakat Banten

Tesis ini membahas tentang konsep *new museum*, teori pendidikan, dan model eksibisi di museum. Penelitian dilakukan di Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) yang terletak di Kawasan Cagar Budaya Banten Lama, Serang. Mengacu kepada konsep dan teori tersebut, maka untuk meningkatkan peran MSKBL dalam pendidikan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten, museum ini secara kelembagaan harus mengubah tujuan, visi, misi, dan struktur organisasinya. Adapun teori pendidikan yang tepat adalah konstruktivisme, dengan pendekatan eksibisi tematis. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Data dikumpulkan dengan melakukan studi literatur dan observasi di lapangan. Hasil penelitian berupa penerapan konsep *new museum* di MSKBL.

Kata kunci:

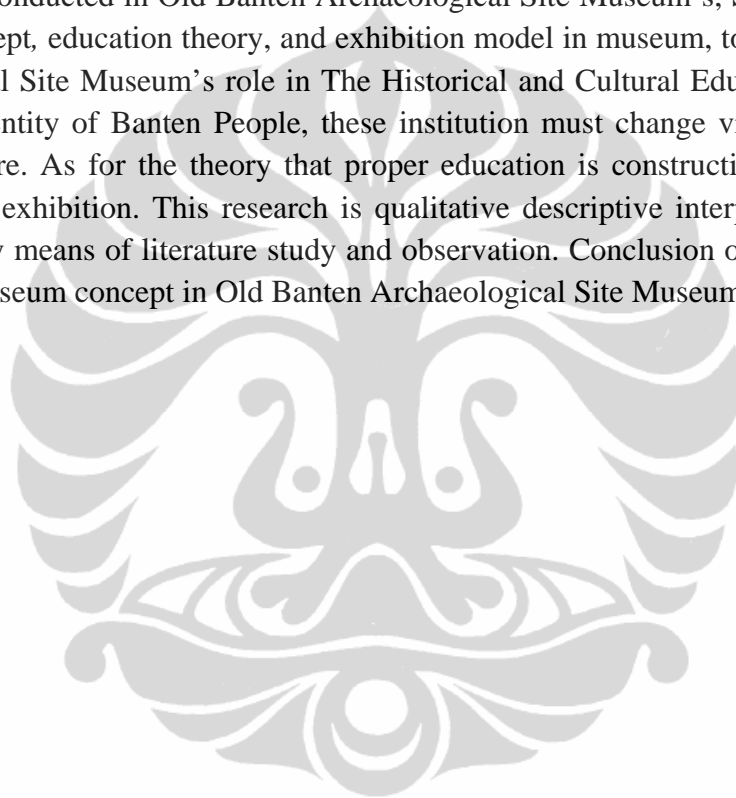
Konsep, *new museum*, konstruktivisme



## ABSTRACT

Nama : Judi Wahjudin  
Program : Arkeologi  
Judul : Old Banten Archaeological Site Museum's Role in The Historical and Cultural Education of Old Banten Empire as Identity of Banten People

The focus of this study is new museum concept, education theory, and exhibition model in museum. This study conducted in Old Banten Archaeological Site Museum's, Serang. Based on new museum concept, education theory, and exhibition model in museum, to enchane Old Banten Archaeological Site Museum's role in The Historical and Cultural Education of Old Banten Empire as Identity of Banten People, these institution must change vision, mission organizational structure. As for the theory that proper education is constructivism , with a thematic approach to exhibition. This research is qualitative descriptive interpretative. The data were collected by means of literature study and observation. Conclusion of research are application of new museum concept in Old Banten Archaeological Site Museum's.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR FOTO</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	16
1.3 Tujuan Penelitian .....	16
1.4 Manfaat Penelitian .....	16
1.5 Batasan Penelitian .....	17
1.5.1 Museum .....	17
1.5.2 Pendidikan .....	18
1.5.3 Program Pendidikan dan Eksibisi .....	20
1.5.4 Identitas Masyarakat .....	21
1.5.4 Lokasi Penelitian .....	23
1.6 Metode Penelitian .....	23

1.7	Sistematika Penulisan .....	27
<b>2</b>	<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>28</b>
2.1	Sejarah Awal Museum .....	28
2.2	Konsep <i>New Museum</i> .....	34
2.3	Informasi dan Komunikasi di Museum .....	43
2.4	Teori Pendidikan di Museum .....	53
	a. Teori Pendidikan Teori Ekspositori .....	57
	b. Teori Pendidikan Stimulus Respon .....	59
	c. Teori Pendidikan Diskoveri .....	60
	d. Teori Pendidikan Konstruktivis .....	62
2.5	Eksibisi di Museum .....	70
<b>3</b>	<b>MUSEUM SITUS KEPURBAKALAN BANTEN LAMA (MSKBL) .....</b>	<b>74</b>
3.1	Banten sebagai Kota Pelabuhan .....	74
3.2	Sejarah Singkat Pendirian MSKBL .....	87
3.3	Kelembagaan MSKBL .....	90
3.4	Koleksi dan Tata Pamer .....	94
	3.4.1 Koleksi Arkeologika .....	94
	3.4.2 Koleksi Keramologika .....	95
	3.4.3 Koleksi Numismatika .....	96
	3.4.4 Koleksi Etnografika .....	96
	3.4.5 Koleksi Seni Rupa .....	97
3.5	Bimbingan dan Publikasi .....	101
3.6	Sarana dan Prasarana .....	102
3.7	Pengunjung .....	103

<b>4</b>	<b>TINJAUAN KASUS</b> .....	105
4.1	Konsep <i>New Museologi</i> di MSKBL .....	105
4.1.1	Perumusan Tujuan Pendirian MSKBL .....	106
4.1.2	Kelembagaan .....	107
4.1.3	Reorientasi .....	108
4.2	Teori Pendidikan di MSKBL .....	109
4.3	Model Eksibisi .....	112
4.4	Program Pendidikan .....	113
4.5	Sarana Penunjang .....	114
4.5.1	Ruang Informasi dan Loker .....	114
4.5.2	Perpustakaan .....	115
4.5.3	Tempat Penitipan Barang .....	116
4.5.4	Ruang Auditorium .....	116
4.5.5	Ruang Petugas Keamanan .....	117
4.5.6	Mushola dan Kamar Mandi .....	117
4.5.7	Tempat Parkir .....	118
<b>5</b>	<b>PENERAPAN KONSEP <i>NEW MUSEUM</i> DI MSKBL</b> .....	120
5.1	Tujuan Pendirian MSKBL .....	120
5.2	Kelembagaan .....	121
5.3	Teori Pendidikan di MSKBL .....	123
5.4	Model Eksibisi .....	126
5.4.1	Pameran Tetap .....	126
5.4.2	Pameran Temporer .....	132
5.4.3	Pameran Keliling .....	133
5.5	Sarana Penunjang .....	133

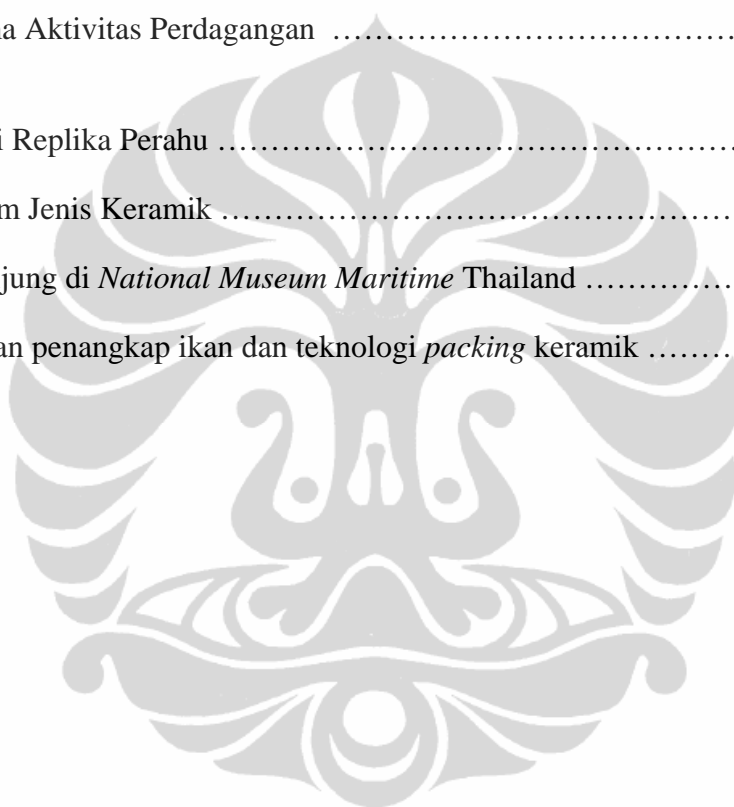
<b>6</b>	<b>PENUTUP</b> .....	136
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	143



## DAFTAR FOTO

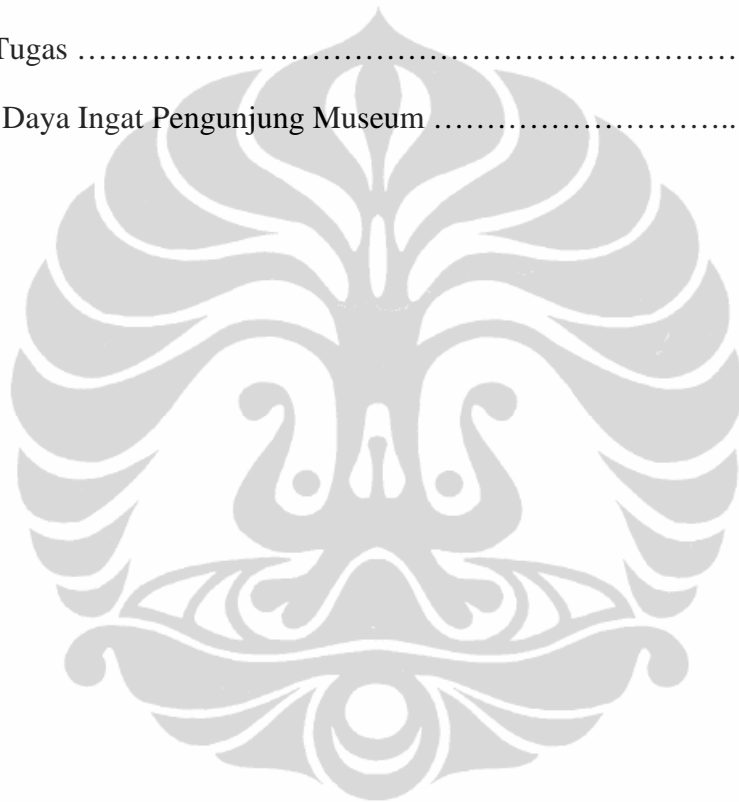
Foto 1.	Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) .....	88
Foto 2.	Masjid Agung Banten Lama .....	89
Foto 3	Benteng Surosowan .....	89
Foto 4	Menara Masjid Pacinan .....	89
Foto 5	Benteng Speelwijck .....	89
Foto 6	Vihara .....	89
Foto 7	Keraton Kaibon .....	89
Foto 8	Pangindelan .....	89
Foto 9	Tasikardi .....	89
Foto 10.	Arca Nandi .....	95
Foto 11.	Gerabah .....	95
Foto 12.	Meriam .....	95
Foto 13.	Keramik .....	95
Foto 14.	Mata Uang .....	96
Foto 15.	Senjata .....	96
Foto 16.	Pakaian Kerabat Sultan .....	96
Foto 17.	Rumah Suku Baduy .....	96
Foto 18.	Lukisan Duta Besar Banten di Inggris pada Tahun 1682 .....	97
Foto 19.	Lukisan Pejabat Banten sedang berjalan-jalan pada tahun 1596.. ...	97
Foto 20.	Penggilingan Merica .....	101
Foto 21.	Meriam Ki Amuk .....	101
Foto 22.	Batu Karang .....	101
Foto 23.	Nisan Cina .....	101

Foto 24.	Batu Tempa (Landasan Pertukangan Logam) .....	101
Foto 25.	Ruang Konservasi .....	103
Foto 26.	Ruang Informasi dan Loket .....	103
Foto 27.	Ruang Auditorium .....	103
Foto 28 dan 29.	Kunjungan siswa pelajar dan mahasiswa .....	104
Foto 30.	Media Teknologi .....	126
Foto 31 dan 32.	Diorama Aktivitas Perdagangan .....	129
Foto 33.	Koleksi Replika Perahu .....	129
Foto 34.	Beragam Jenis Keramik .....	130
Foto 35.	Pengunjung di <i>National Museum Maritime Thailand</i> .....	130
Foto 36 dan 37.	Peralatan penangkap ikan dan teknologi <i>packing</i> keramik .....	131



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.	Data Pengunjung Tahun 2005 s.d. Oktober 2010 .....	12
Tabel 2.	Data Pengunjung Tahun 2010 .....	13
Tabel 3.	Perbedaan <i>new museum</i> dan <i>traditional museum</i> .....	36
Tabel 4.	Jenis Display Museum .....	51
Tabel 5.	Uraian Tugas .....	92
Tabel 6.	Tingkat Daya Ingat Pengunjung Museum .....	112





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Konsep Kunci Museologi .....	24
Gambar 2.	Alur Penelitian .....	26
Gambar 3.	Proses Musealisasi .....	42
Gambar 4.	Model Komunikasi Sederhana .....	43
Gambar 5.	Model Komunikasi Sederhana dengan Umpan Balik .....	46
Gambar 6.	Model Komunikasi di Museum .....	50
Gambar 7.	Teori Pengetahuan .....	54
Gambar 8.	Teori Belajar .....	55
Gambar 9.	Teori Pendidikan .....	57
Gambar 10.	Keletakan MSKBL dengan Tinggalan Kepurbakalaan di Banten Lama .....	89
Gambar 11.	Struktur Organisasi BP3 Serang .....	93
Gambar 12.	Struktur Organisasi MSKBL .....	93
Gambar 13.	Denah Pameran Tetap MSKBL dalam ruangan ( <i>indoor</i> ) .....	98
Gambar 14.	Denah Pameran Tetap MSKBL luar ruangan ( <i>outdoor</i> ) .....	101
Gambar 15.	Denah MSKBL .....	103
Gambar 16.	Struktur Organisasi BP3 Serang .....	123
Gambar 17.	Struktur Organisasi MSKBL .....	123
Gambar 18.	Denah Penataan Ulang MSKBL .....	134

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sejatinya museum merupakan agen perubahan yang dapat memberikan kontribusi untuk memberikan 'pencerahan' terhadap masyarakat. Museum tidak hanya merefleksikan tingkat peradaban dan kondisi sosial-budaya suatu masyarakat, tetapi juga dapat menjadi mitra masyarakat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pengalamannya. Hal tersebut sesuai dengan definisi museum yang dikeluarkan oleh *International Council of Museum (ICOM)* yang menyebutkan bahwa museum adalah lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan, didirikan untuk melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, memamerkan bukti-bukti bendawi manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan (*Definition Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946-2007), 1974 Section II Definition Article 3*). Secara tegas ICOM menyebutkan pendidikan menjadi salah satu tujuan utama pendirian museum. Dengan demikian sebagai pusat pendidikan, museum berfungsi sebagai pusat kegiatan belajar masyarakat (Satiadinata, 2009: 65). Tidak hanya itu, Hooper-Greenhill (1996:140) menyebutkan bahwa museum harus memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menambah pengetahuan dan pengalamannya. Untuk memenuhi tanggungjawabnya itu, museum harus meningkatkan perannya sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh seluruh komponen masyarakat atau kelompok-kelompok khusus yang harus dilayaninya (Edson dan Dean, 1996:192).

Bagi dunia pendidikan, keberadaan museum merupakan suatu lembaga yang sangat berguna untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, karena museum mempunyai tujuan yang sama dengan pendidikan, yaitu menumbuhkan nilai budaya bangsa pada generasi muda melalui pameran yang diselenggarakannya. Selain itu, guru dapat menjadikan benda koleksi museum sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Menurut Hicks (1986), ketika siswa pergi ke museum, mereka memasuki suatu keadaan yang memberi dimensi lain dari yang diperolehnya di ruang kelas. Di museum, ide dan konsep ditampilkan dalam bahasa yang berbeda dengan ruang kelas (Hermawan, 2009: 82-84).

Berdasarkan data Departemen Pendidikan Nasional, pada tahun 2008 tercatat baru 32% Sekolah Dasar (SD) yang memiliki perpustakaan, sedangkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 63,3%. Guru yang dinilai tidak layak mengajar, baik dari segi kualifikasi pendidikan maupun profesionalisme, sebagian besar justru guru ditingkat Taman Kanak-Kanak (TK) - SD. Tahun 2007 tercatat sekitar 88 persen guru TK tak layak dan di tingkat SD sekitar 77,85 persen. Pengamat pendidikan HAR Tilaar mengatakan bahwa arah kebijakan pendidikan Indonesia ini semakin tidak jelas. Proses belajar yang tercipta mulai tingkat SD mengandung nilai paksaan, menakut-nakuti, dan mengembangkan sikap terabas. Hak anak untuk berkembang sesuai potensi dan kemampuannya lewat pendidikan sedini mungkin justru semakin terabaikan. Menurut dia, jika di level SD saja pendidikan berkualitas tidak bisa dicapai, pasti akan berpengaruh pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selanjutnya Lydia Freyani Hawadi, guru besar psikologi pendidikan Universitas Indonesia (UI), berpendapat bahwa pendidikan di Indonesia belum melihat siswa sebagai individu yang unik sehingga perlu pembelajaran yang tidak seragam.

Kegagalan pendidikan untuk memahami kebutuhan dan potensi unik setiap siswa itu mengakibatkan kualitas pendidikan yang tidak sesuai harapan. Akibat lebih jauh, daya saing dan kualitas sumber daya manusia Indonesia rendah di dunia internasional (Kompas, Rabu, 23 Desember 2009, hal. 6). Kondisi seperti ini merupakan motivasi kuat buat museum sebagai lembaga pendidikan informal ikut memberikan kontribusi dalam mendukung peningkatan pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung-jawab (UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) merupakan sebuah lembaga yang memiliki peran penting sebagai mitra dunia pendidikan. Museum ini diresmikan oleh Prof. DR. Harjati Soebadio, Direktur Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, pada tanggal 15 Juli 1985, dengan tujuan untuk menyelamatkan dan merawat berbagai jenis artefak hasil penelitian yang dilakukan sejak tahun 1970-an di Kawasan Banten Lama. Pada perkembangan selanjutnya, MSKBL tidak hanya menjadi tempat penyimpanan dan perawatan artefak, tetapi juga berfungsi untuk mengkomunikasikan dan memamerkan koleksinya bagi penelitian, pendidikan, dan rekreasi.

Keberadaan MSKBL tidak terlepas dari potensi tinggalan sejarah dan purbakala yang dimiliki oleh wilayah Banten. Menurut beberapa sumber berita tertulis Banten merupakan salah satu Kesultanan Islam terbesar di pulau Jawa pada abad ke-16, terkadang disebut dengan nama *Bantam*. Tempat ini sangat terkenal sebagai pusat perdagangan dan senantiasa disinggahi oleh para pedagang dari negeri lain (Ongkhodarma 1994:8). Untuk memenuhi berbagai kebutuhan perdagangan, maka

Kesultanan Banten yang berpusat di daerah pesisir Banten membangun berbagai macam sarana penunjang seperti pelabuhan, pabean, pasar dan gudang. Untuk memenuhi serta melengkapi kebutuhan keperluan hidup lainnya, dibangun pula penampungan air dan sistem penyulingan air bersih, bangunan peribadatan, benteng dan istana.

Sebagai bandar dagang di pesisir utara Jawa bagian barat, diperkirakan Banten muncul pada masa kerajaan Sunda. Dalam buku perjalanan Ceng-Ho, *Yin-Yai-Sheng-Lan* (1435), Banten disebut dengan nama *Shun-t'a* (Sunda). Demikian pula halnya dalam berbagai sumber Cina yang dihimpun oleh Groeneveldt, salah satu daerah di Nusantara yang mereka kenal pada masa Dinasti Ming adalah *Sun-la*, yang dianggap lafal Cina untuk Sunda (Groeneveldt, 1960:44). Dalam sumber Portugis nama sunda sering berarti ganda, selain untuk menunjukkan daerah Jawa bagian barat, juga untuk menyebut daerah dan pelabuhan Banten (Guillot, 1992:21-23). Dalam catatan perjalanan jarak jauh, *Shun Feng Hsiang Sun* (angin baik pembimbing pelayaran) yang dihimpun sekitar tahun 1430 diketahui ada 27 jalur pelayaran yang dilalui orang-orang Cina pada waktu itu. Kapal-kapal Cina yang menuju Nusantara melalui dua jalur yaitu jalur barat dan jalur timur. Pada jalur barat terdapat 4 cabang pelayaran dan 2 diantaranya menuju Banten. Yang Pertama dari Pulau Aur ke Banten melalui *Chang-yao shu* (pulau Mapor), *Lung-ya-ta-shan* (gunung Daik di Pulau Lingga), *Man-t'ou shu* (Pulau Roti), *Chi-shu* (tujuh pulau) dan *Peng-chia shjan* (Gunung Bangka, Gunung Manumbing), sampai di mulut sungai Palembang perahu dapat masuk ke hulu *Chiu-chiang* (surga Palembang). Dari sini perjalanan dilanjutkan ke arah selatan memasuki Selat Bangka melalui selat yang sempit antar Tanjung Tapa dan Tanjung Berani, *San-mai shu* (Pulau Maspari), *Kuala Tu-ma-heng* (Wai Tulang Bawang) dan *Lin-mata* (Wai Seputih). Kemudian dilanjutkan melalui *Kao-ta-la-pang*

(Wai Sekampung), *Nus-sha-la* (Ketapang), *Shi-tan* (Pulau Sumur). Dari sini arah diubah ke tenggara dan setelah 7 jam kemudian sampai di Shun-t'a atau Sunda (Mills, 1979:1970-173). Dengan demikian berarti bahwa pelayaran ini dilakukan dengan menyusuri pantai timur Sumatera. Cabang pelayaran yang kedua dari Krueng Aceh ke Banten merupakan jalur pelayaran yang menyusuri pantai barat Sumatera. Perjalanan dari Aceh (*A-ch'i*) ke Banten (*Wan-Tan*) dibagi menjadi 3 tahap, yaitu dari Aceh ke Barus, dari Barus ke Pariaman dan yang terakhir dari Pariaman ke Banten. Selain 2 cabang pelayaran dari jalur utama, dari Banten tercatat 3 jalur pelayaran ke berbagai tempat di wilayah Nusantara. *Pertama*, dari Banten ke Banjarmasin, tempat-tempat yang dilewati adalah Cirebon, Gunung Muria, Kepulauan Karimunjawa, Sampit, Pulau Damar, Batu Mandi, Tanjung Cimantan, sungai Kapuas, Keramaian, lalu memasuki Sungai Barito. Cabang pelayaran yang *kedua* adalah dari Banten ke Demak dengan menyusuri pantai utara pulau Jawa, melalui *Chiao-li-pa* (Kelapa), Tanjung Indramayu, Cirebon, Pulau *Wu Chueh* (Pekalongan) dan akhirnya tiba di Tan-mu (Demak). Cabang ketiga merupakan pelayaran yang cukup panjang dari Banten ke Timor. Melalui pantai utara Jawa, Madura, Bali, Lombok, Sumbawa, Flores dan Sumba (Mills, 1979:83-85). Gambaran jalur-jalur pelayaran tersebut di atas membuktikan bahwa pelabuhan Banten sebelum dikuasai oleh orang-orang Islam sering disinggahi dan dikunjungi pedagang-pedagang Cina (Supratikno dkk, 2009:22-23).

Paparan di atas menunjukkan bahwa sebagai kota Bandar, Banten telah berperan sejak kejayaan kerajaan Sunda. Dalam laporannya, Tome Pires (1513) mencatat bahwa kerajaan Sunda dengan ibukotanya Dayo memiliki sejumlah Bandar penting di pesisir utara Jawa bagian barat yaitu Bantam, Pontang, Cigeude, Tamgaram (Tangerang), Calapa dan Cimanuk (Cortesao, 1944:170-173). Bantam (Banten) adalah

salah satu Bandar kerajaan Sunda yang cukup ramai. Dikatakan bahwa Banten terletak di tepi sebuah sungai dan merupakan pelabuhan niaga yang baik. Kota ini dikepalai oleh seorang syahbandar dan wilayah niaganya menjangkau Sumatera, dan bahkan kepulauan Maladewa (Cortesao, 1944:170). Dari berita Tome Pires itu belum diperoleh kejelasan mengenai keletakan kota Banten, apakah di bagian udik atau di bagian muara sungai Cibanten. Berdasarkan Sejarah Banten, mungkin sekali ketika Tome Pires datang di Bandar Banten, ibukotanya masih di bagian udik Cibanten, yaitu *Wahanten Girang* atau yang sekarang dikenal sebagai *Banten Girang* (Banten Udik), sekitar 2 km di sebelah selatan kota Serang. Keterangan Sejarah Banten diperkuat oleh bukti-bukti arkeologi yaitu temuan keramik-keramik asing dari dinasti Sung di situs Banten Girang. Dari segi lokasi, situs Banten Girang yang dikelilingi sungai Cibanten bagian udik itu terletak lebih kurang 13 km dari situs Banten Lama memperkuat dugaan tersebut. Berdasarkan bukti-bukti di atas, situs Banten Girang diduga sebagai pusat pemerintahan di bawah Kerajaan Sunda, sedangkan pelabuhan Banten yang diberitakan oleh Tome Pires kemungkinan besar berlokasi di muara sungai Cibanten, di pesisir utara Jawa, dimana kemudian kota Banten Lama didirikan oleh penguasa-penguasa Muslim (Supratikno dkk, 2009:23-24).

Tome Pires mengatakan bahwa Bandar Banten adalah sebuah kota yang baik (*a good city*), sehingga kemungkinan bahwa kota itu telah ditata secara teratur. Meskipun demikian tidak diperoleh keterangan lebih lanjut mengenai wujud fisik kota bandar yang dimaksud, demikian pula dengan tinggalan-tinggalan arkeologinya tidak ditemukan, sehingga gambaran kita berkenaan dengan morfologi dan tata kota Banten kala itu tetap masih gelap. Setelah ditaklukkan pasukan Islam di bawah Sunan Gunung Jati, pusat kota dipindahkan dari Banten Girang ke arah utara sekitar 10 km dari kota Serang, di suatu tempat yang sekarang dikenal sebagai Banten Lama. Di

tempat ini terdapat sejumlah peninggalan arkeologi yang menjadi saksi bisu keberadaan kota Banten Lama di masa lampau, baik sebagai kota Bandar maupun sebagai pusat pemerintahan atau ibukota kerajaan. Sumber asing mencatat bahwa kota Banten dikelilingi oleh air dengan batas sebelah utara Teluk Banten, sebelah barat Kali Gede dan sebelah timur Kali Karangantu yang merupakan cabang Cibanten. Di antara sungai-sungai yang ada, yang terbesar adalah yang mengalir ke dalam kota (Valentijn, 1726:214; Rouffaer en Ijzerman, 1915:105 dalam Supratikno dkk, 2009:24).

Dari tinggalan arkeologi dan pengamatan terhadap sejumlah peta yang dibuat oleh para musafir yang pernah datang ke Banten, tampak bahwa morfologi dan tata kota Banten memiliki persamaan dengan kota-kota pesisir lainnya di Jawa seperti Jayakarta, Tuban, Japara, Gresik dan Surabaya. Lokasinya di tepi pantai dan di muara sungai memungkinkan Banten menjalin hubungan yang luas dengan dunia luar maupun dengan daerah pedalaman melalui pelayaran samudera dan transportasi sungai. Sebagai kota Bandar dan pusat pemerintahan kerajaan yang berlokasi di daerah pantai, Banten dikelilingi oleh pagar atau tembok keliling kota yang berfungsi sebagai sarana pertahanan dan sekaligus memisahkan kehidupan masyarakat di dalam dan di luar kota. Tembok keliling kota Banten dilengkapi dengan meriam-meriam yang dipasang di beberapa tempat, selain itu masih adanya sejumlah pos penjagaan sehingga untuk memasuki kota harus melewati salah satu pintu gerbang yang dijaga ketat (Rouffaer en Ijzerman, 1915:106-108 dalam Supratikno dkk, 2009:24-25).

Keberadaan situs ini sebagai pusat kesultanan dan kota Bandar yang dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana juga diberitakan dengan jelas oleh Belanda ketika mengirimkan ekspedisi pertamanya di bawah pimpinan Cornelis de Houtman pada abad 16 Masehi (BP 3 Serang, 2004:5). De Houtman memberitakan



bawah Banten Lama sebagai kota yang dilengkapi dengan keraton, mesjid, alun-alun, pasar, pelabuhan, jalan raya, perdagangan di pasar Karangantu, dan perkampungan-perkampungan etnis seperti perkampungan masyarakat Melayu, Benggala, Gujarat, Abesenia, Cina, Arab, Pegu, Turki, Persi, Belanda dan Portugis. Kota ini memiliki struktur pemerintahan dan kemasyarakatan yang dipimpin oleh seorang sultan, dengan morfologi perkotaan yang hampir sama dengan kota-kota Islam lain di Jawa seperti Cirebon dan Demak (BP 3 Serang, 2004:5). Susunan pusat kota tersebut terdiri dari alun-alun di bagian tengah, pasar di sebelah utara alun-alun, mesjid di sebelah barat alun-alun, dan bangunan-bangunan sosial lainnya seperti tempat tinggal bangsawan di sebelah selatan alun-alun. Hal ini ditunjang dengan ditemukannya tinggalan arkeologis berupa istana Surosowan, istana Kaibon, Mesjid Agung Banten, Benteng Speelwijk, Mesjid Pecinan Tinggi, Mesjid Kota, pengindelan Abang, pengindelan Emas, pengindelan Perak, dan bangunan air Tasik Ardi. Susunan tata kota ini ditunjang oleh sistem pengairan yang menunjang berlangsungnya perdagangan dan suplay komoditi perdagangan dari daerah pedalaman ke pesisir. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian arkeologi yang menunjukkan bahwa di situs Banten Lama pernah terdapat beberapa parit serta jalur-jalur yang diduga digunakan sebagai lalu lintas air dari pedalaman ke pesisir. Sebagai kota Bandar perdagangan, selain pedagang asing, kota ini juga dipenuhi oleh pedagang-pedagang dari wilayah lain di Nusantara seperti Ambon, Banda, Maluku, Selor, Makasar, Sumbawa, Jaratan, Gresik, Pati, Sumatera, dan Kalimantan (BP 3 Serang, 2004:5; Raswaty, 2009:82-83).

Kesultanan Banten sebagai pusat perdagangan mulai mengalami penurunan setelah beralihnya kekuasaan dari Sultan Ageng Tirtayasa yang digantikan oleh Sultan Abunahr Abdulkahar atau Sultan Haji (BP3 Serang, 2004). Penurunan tersebut

mencapai puncaknya pada abad 18 Masehi ketika timbul gejolak dan ketidakpuasan masyarakat terhadap pemerintahan sultan yang berkuasa, serta dihapuskannya Kesultanan Banten oleh Daendels pada tanggal 22 Nopember 1808 yang kemudian membagi wilayah bekas kesultanan tersebut menjadi Serang, Caringin, Lebak, Lapung, Jasinga dan Tangerang (BP3 Serang, 2004:5).

Berdasarkan uraian sejarah di atas, perkembangan peradaban di wilayah Banten sangat erat dengan kemampuannya dalam mengelola potensi kebhariannya. Hal ini tercermin dari pemilihan lokasi pusat pemerintahan yang strategis, pengelolaan pelabuhan dan perdagangan, serta kemampuan dalam menata keberagaman suku bangsa, termasuk bangsa-bangsa asing, sebab sebagai kota pelabuhan yang maju banyak dikunjungi oleh bangsa-bangsa asing.

Indonesia sebagai negara kepulauan (*archipelagic state*), mempunyai luas wilayah yang membentang mulai dari 95° sampai dengan 141° BT dan di antara 60° LU dan 110° LS. Luas wilayah perairan laut Indonesia tercatat mencapai kurang lebih 7,9 juta km<sup>2</sup> (termasuk Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia atau ZEE). Bila dihitung, panjang pantai yang mengelilingi seluruh kepulauan Nusantara tercatat kurang lebih 81.000 km, serta jumlah penduduk yang tinggal di kawasan pesisir terdapat lebih dari 40 juta orang. Berdasarkan data yang ada pada *United Nation Convention on the Law of the Sea 1982* (UNCLOS '82), luas wilayah perairan Indonesia meliputi kawasan lautan seluas 3,1 juta km<sup>2</sup>, yang terdiri dari perairan kepulauan seluas 2,8 juta km<sup>2</sup> dan wilayah laut seluas 0,3 juta km<sup>2</sup>. Posisi negara kepulauan Indonesia sangat strategis, yaitu berada pada titik persilangan antara jalur lalu lintas dan perdagangan dunia (antara Samudera Pasifik dan Hindia) (Pramono, 2005:2).

Djoko Pramono menyebutkan bahwa masa surut terendah dialami setelah masuknya VOC ke Indonesia (1602-1798). Salah satu peristiwa bersejarah yang

menandai hilangnya kejayaan budaya maritim Nusantara adalah ditandatanganinya naskah Perjanjian Giyanti pada tahun 1755 oleh pihak Belanda dengan Raja Surakarta dan Jogjakarta. Salah satu inti Perjanjian Giyanti adalah diktum bahwa kedua raja keturunan Mataram tersebut menyerahkan perdagangan laut, hasil bumi, dan rempah-rempah dari wilayahnya kepada Belanda. Keputusan kedua raja yang telah dikendalikan oleh otoritas Belanda tersebut akhirnya memasung perkembangan budaya maritim Nusantara. Akibat yang lebih fatal, terjadi proses penurunan semangat dan jiwa bahari bangsa Indonesia serta pergeseran nilai-nilai sosial budaya dalam masyarakat Indonesia, yang semula bercirikan budaya maritim menjadi bergeser kepada budaya terestial (Pramono, 2005: 3-6).

Sementara itu menurut Prof. Sri Edi Swasono, kolonial Portugis, Inggris dan Belanda telah mengambil alih kekuatan maritim kerajaan-kerajaan Nusantara melalui perjanjian dagang yang memonopoli. Belanda, melalui tanam paksa, menjadikan daratan sumber keuangannya. Di sisi lain, Jawa yang sangat subur dan padat penduduk mendorong pembangunan berorientasi tanaman pangan di daratan demi memenuhi kebutuhan dasar penduduk (Kompas, hal 1, Selasa, tanggal 8 Februari 2011).

Pramono juga menyebutkan bahwa pada tahun 1957 tercatat ada kebangkitan baru bagi kebudayaan maritim Nusantara, Indonesia di bawah kepemimpinan Presiden Soekarno telah mendeklarasikan Wawasan Nusantara (oleh Perdana Menteri Juanda). Inti wawasan tersebut adalah wawasan kebangsaan bangsa Indonesia yang menetengahkan diteguhkannya asas “Negara Nusantara” (*archipelagic state*). Wawasan Nusantara memandang wilayah laut merupakan satu keutuhan dengan wilayah darat, udara, dasar laut dan tanah yang ada di bawahnya, serta seluruh

kekayaan yang terkandung di dalamnya yang tidak bisa dipisah-pisahkan (Pramono, 2005:7-8).

Landasan hukum bagi kepulauan Indonesia sebagai satu kesatuan wilayah negara yang utuh di darat, laut dan udara di atasnya, sebagai satu kesatuan wilayah kedaulatan yang utuh dan tidak dapat dipisah-pisahkan, telah diperjuangkan di forum internasional sejak diumumkan Deklarasi Juanda pada tanggal 13 Desember 1957. Pemikiran yang melatarbelakangi deklarasi itu pada tahun 1967 dituangkan sebagai konsepsi Wawasan Nusantara. Selanjutnya oleh seluruh wakil dan utusan rakyat dalam Majelis Permusyawaratan Rakyat, ide itu ditetapkan dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) 1973-1978 sebagai modal dasar pembangunan nasional. Akhirnya melalui perjuangan yang gigih ide itu diterima secara konsensus oleh seluruh bangsa di dunia yang diwakili oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Ide itu menjadi satu prinsip hukum internasional baru yang dicantumkan dalam *United Nations Convention on the Law of the Sea* (UNCLOS) 1982, yang disebut Prinsip Negara Kepulauan (*Archipelagic State Principle*), serta berlaku efektif sebagai hukum internasional positif sejak 16 November 1984 (Wahyono, 2009:4-5).

Nilai-nilai luhur dan pengetahuan tentang sejarah dan kebudayaan ini tentunya harus dilestarikan dan dikembangkan secara lintas generasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui bidang pendidikan, baik formal maupun informal. Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama merupakan salah satu lembaga yang memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan nilai-nilai luhur kebudayaan bangsa untuk tujuan pendidikan, khususnya bagi pelajar tingkat dasar dan menengah agar sejak dini mereka telah memahami jatidiri bangsa Indonesia yang memiliki kebudayaan yang telah maju.

Data sejarah dan tinggalan arkeologi yang sudah terungkap memiliki nilai edukasi yang penting, terutama terkait dengan proses pembelajaran masyarakat dalam meningkatkan kesadaran akan sejarah dan kebudayaan Banten. Saat ini tidak sedikit masyarakat yang memberikan apresiasi terhadap bukti-bukti peninggalan bersejarah di wilayah Banten. Hal tersebut diantaranya tercermin dalam data pengunjung di MSKBL (lihat tabel 1).

**Tabel 1. Data Pengunjung Tahun 2005 s.d. Oktober 2010**

NO	BULAN	TAHUN					
		2005	2006	2007	2008	2009	2010
1	Januari	365	1.092	1.591	1.142	1.242	1.160
2	Februari	627	1.105	1.149	1.012	1.887	1.344
3	Maret	1.455	2.281	3.019	1.763	2.462	1.679
4	April	2.161	3.723	2.385	1.718	1.166	2.152
5	Mei	1.120	1.181	1.045	1.558	1.707	1.692
6	Juni	1.041	1.636	1.264	1.615	1.103	1.331
7	Juli	849	1.336	1.843	806	984	980
8	Agustus	640	865	1.403	1219	782	663
9	September	953	2.038	932	269	1.127	1.502
10	Oktober	237	1.235	2.278	2107	1.355	1.867
11	November	1.335	1.051	2.037	1956	2.439	2.683
12	Desember	982	1.212	1.108	973	1838	2.017
JUMLAH		11.765	18.755	19.694	18.146	20.101	19.070

Sumber: BP3 Serang

Berdasarkan data pengunjung tahun 2010 terlihat bahwa pelajar dan mahasiswa berjumlah 8.744 orang atau 45,9 % dari jumlah keseluruhan pengunjung (19.070 orang). Data angka ini menunjukkan bahwa MSKBL telah menjadi obyek tujuan wisata budaya yang edukatif dan rekreatif untuk masyarakat, khususnya pelajar, serta telah menjadi mitra pendidikan sekolah formal (lihat tabel 2).

**Tabel 2. Data Pengunjung Tahun 2010**

NO	PENGUN- JUNG	BULAN											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	TK	44	23	15	40	90	60	-	25	-	20	190	39
2	SD	137	217	320	665	190	223	-	50	140	225	465	365
3	SMP	275	190	375	740	592	70	20	30	30	170	656	552
4	SMA	153	39	275	129	39	100	80	-	-	475	595	140
5	PT	20	140	50	66	115	65	20	-	-	75	200	8
6	TAMU NEGARA	7	139	20	120	90	68	11	-	-	3	44	21
7	UMUM	524	591	613	373	545	722	849	552	1330	849	533	887
8	WISMAN	-	5	29	19	31	13	-	6	2	20	-	5
	JUMLAH	1160	1344	1679	2152	1692	1331	980	663	1502	1867	2683	2017

Sumber: Data Pengunjung s.d. 26 Desember 2010, BP3 Serang

Saat ini tata pameran yang ada di MSKBL belum disusun berdasarkan tema yang khusus, sehingga puncak-puncak peradaban Banten sebagai Kota Bandar yang memiliki kebudayaan yang tinggi belum tercermin dalam tata pameran. Koleksi dipamerkan berdasarkan klasifikasi disiplin ilmu, seperti tema arkeologika menyajikan koleksi berupa arca nandi, gerabah kuno, dan pipa saluran air kuno. Keramologika menyajikan koleksi berupa keramik-keramik kuno hasil penelitian yang ditemukan di kawasan cagar budaya Banten Lama. Numismatika menyajikan berbagai jenis mata uang sebagai alat tukar pada masa lalu. Etnografi menyajikan koleksi berupa pakaian tradisional, senjata tradisional, diorama kegiatan olah raga, dan rumah adat suku Baduy. Sementara itu seni rupa menyajikan koleksi lukisan-lukisan yang menggambarkan tokoh dan peristiwa.

Koleksi-koleksi di MSKBL disajikan di dalam vitrin dan ada pula yang terbuka (tanpa vitrin) dengan penataan yang sederhana sehingga kurang menarik

bagi pengunjung. Belum ada koleksi atau informasi yang disajikan secara interaktif yang akan menarik minat para pelajar. MSKBL masih banyak memamerkan koleksi berupa artefak-artefak budaya yang ditemukan di kawasan cagar budaya Banten Lama tanpa informasi yang memadai. Sementara itu, kondisi cahaya yang kurang optimal dan suhu udara yang cukup panas menyebabkan pengunjung kurang nyaman. Jumlah dan kualitas tenaga pemandu yang terbatas, yaitu 4 orang, menyebabkan terbatasnya informasi yang dapat disampaikan kepada pengunjung. Padahal mereka tidak hanya harus memandu pengunjung di ruang pameran, tetapi acapkali diminta untuk menjelaskan tinggalan arkeologi yang ada di luar ruangan, yaitu berupa benteng, meriam kuno, masjid, dll.

Kondisi seperti di atas tentunya akan menyebabkan MSKBL tidak dapat berperan secara maksimal sebagai museum. Padahal 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. Fenomena tentang museum seperti apresiasi dari pengunjung merupakan masalah yang dihadapi oleh museum di Indonesia (Ma'mur, 2009:45-59), termasuk yang dialami oleh MSKBL. Upaya yang dilakukan oleh MSKBL dalam menyajikan koleksinya rupanya kurang menarik minat para pelajar. Berdasarkan hasil pengamatan penulis setidaknya ada tiga hal yang belum disiapkan secara maksimal oleh pihak pengelola, yaitu konsep tata pameran, model tata pameran, struktur informasi tata pameran, dan strategi komunikasi tata pameran (Ma'mur, 2009:45-59). Tata pameran di MSKBL kurang mengandung informasi yang memadai dan tidak disajikan dengan cara yang komunikatif sehingga tidak menarik. Demikian pula halnya dengan tata letak

pameran yang kurang memperhatikan aspek fungsional (seperti sirkulasi pengunjung), aspek psikologi/perseptual (seperti orientasi), pendekatan estetika (seperti keteraturan dan keseimbangan pembagian ruang dan tata cahaya), aspek ergonomi (seperti posisi tubuh pengunjung), dan aspek ukuran benda pameran (seperti ukuran kecil atau besar). Semuanya ini tentu akan berpengaruh terhadap pengunjung. Bagi anak-anak (pelajar) pameran yang disajikan dengan statis tidaklah menarik. Anak-anak lebih memiliki kapabilitas untuk memahami atau menguasai bahasa melalui benda, anak-anak akan merasa putus asa ketika dihadapkan dengan pameran yang statis, tidak dapat dipahami karena koleksi yang disajikan tidak dapat dimainkan, disentuh atau dieksplorasi (Baxi et.al, 1973:75). MSKBL dalam menyajikan koleksinya belum memperhatikan karakteristik dan kebutuhan pelajar, wajar bila belum dapat menjalankan perannya sebagai sumber belajar sejarah dan kebudayaan bagi pelajar secara optimal.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka harus diakui bahwa MSKBL belum berperan dengan optimal dalam aspek pendidikan, baik secara konsep museologi maupun aplikasi museografi-nya, sehingga perlu upaya untuk menentukan konsep pendidikan di MSKBL, agar keberadaannya dapat berperan dalam pendidikan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten.



## 1.2 Perumusan Masalah

Penelitian ini berupaya untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai peran MSKBL dalam identitas masyarakat Banten. Adapun perumusan masalahnya sebagai berikut.

1. Melakukan kajian tentang teori pendidikan yang diterapkan MSKBL dan konsekuensinya.
2. Bagaimana menentukan dan menerapkan teori pendidikan yang tepat untuk diterapkan di MSKBL agar dapat berperan secara optimal dalam mengenalkan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten kepada pelajar.
3. Membuat model eksibisi, serta program pendidikan yang sesuai dengan teori pendidikan.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian tesis ini adalah untuk menjadikan Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian tesis ini adalah:

1. Memberikan penjelasan kepada pengelola MSKBL bahwa program pendidikan dan eksibisi yang dilakukan sekarang kurang tepat bagi pendidikan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten kepada pelajar.

2. Memberikan masukan kepada pengelola museum tentang teori pendidikan yang tepat yang dapat dijadikan acuan dalam merumuskan dan membuat program pendidikan dan eksibisi bagi pelajar.
3. Memberikan masukan kepada Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, agar dapat mensinergikan MSKBL sebagai lembaga pendidikan informal dan lembaga pendidikan formal dalam meningkatkan pendidikan.

## **1.5 Batasan Penelitian**

### **1.5.1 Museum**

Museum adalah lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan, didirikan untuk melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, memamerkan bukti-bukti bendawi manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan (*Definition Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946-2007), 1974 Section II Definition Article 3*).

Tesis ini akan membahas peran museum sebagai lembaga pendidikan informal yang dapat menjadi media belajar bagi para pelajar, khususnya peran museum dalam menyampaikan informasi berkaitan dengan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten kepada para pelajar.

### 1.5.2 Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Terdapat tiga jalur pendidikan, yaitu:

- a. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi
- b. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang
- c. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan (UU RI No. 20/2003 Ttg. Sistem Pendidikan Nasional).

Museum merupakan lembaga pendidikan informal, sehingga dapat berperan menjadi sumber belajar bagi pendidikan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama.

Proses pendidikan tidak hanya dilakukan di sekolah tetapi di semua bidang kehidupan, yaitu keluarga, lingkungan, dan masyarakat, termasuk museum. Karena pengertian pendidikan luas, maka tujuan pendidikan tidak hanya sebagai penguat fakta atau latihan dalam logika, melainkan untuk mencapai perkembangan imajinasi dan perasaan atau merupakan suatu perkembangan sempurna umat manusia. Berbagai sumber belajar dapat dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan, termasuk bukti nyata atau faktual atas hal-hal yang riil serta saling berhubungan. Museum sebagai lembaga yang menyimpan, melestarikan, dan memamerkan benda-benda yang mempunyai nilai sejarah serta budaya tinggi bagi manusia tidak boleh dilupakan sebagai tempat belajar (Hermawan, 2009:83).

Oemar Hamalik dalam buku *Proses Belajar Mengajar* (2005) mengatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan tingkah laku. Selanjutnya disebutkan pula bahwa pengalaman sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan, yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinyu dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid. Pada garis besarnya pengalaman terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

- (1) Pengalaman langsung partisipasi sesungguhnya, berbuat, dan sebagainya.
- (2) Pengalaman pengganti
  - a. Melalui observasi langsung, seperti melihat kejadian-kejadian aktual, menangani obyek-obyek dan benda-benda yang kongkrit, melihat drama dan pantomin;
  - b. Melalui gambar, seperti melihat gambar hidup dan fotografi;
  - c. Melalui grafis, seperti peta, diagram, grafik, dan *blue print*;
  - d. Melalui kata-kata, seperti membaca dan mendengar;
  - e. Melalui simbol-simbol, seperti simbol-simbol teknis, terminologi, rumus-rumus, dan indeks (Hamalik, 2005: 27-30).

Sangat tepat bila museum dapat menjadi ruang belajar yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi dapat mengajak pengunjung melakukan dan menjadi sesuatu, bahkan menjadi identitas yang dapat memperkuat rasa persatuan dan kesatuan. Batasan

jenjang pendidikan dalam tesis ini adalah pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi.

### 1.5.3 Program Pendidikan dan Eksibisi

Untuk meningkatkan perannya sebagai lembaga pendidikan informal, MSKBL harus menyiapkan program pendidikan tentang sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama yang tepat. Pengelola museum harus melakukan berbagai upaya yang kreatif agar siswa dapat belajar dengan baik dan memperoleh apa yang dicarinya secara maksimal. Kegiatan pendidikan yang dapat dilakukan di museum selain kegiatan rutin, seperti panduan keliling, ceramah, dan pertunjukan film, adalah kegiatan *museum games*. Melalui kegiatan ini siswa diharapkan tidak hanya menjadi pihak yang pasif melainkan diajak untuk lebih aktif dalam kegiatan pengamatan koleksi serta dapat menumbuhkan daya kritis dan akhirnya siswa mampu memahami makna serta nilai yang terkandung pada benda koleksi dan diorama pameran. Melalui kegiatan yang menarik pada akhirnya mampu menjadikan kegiatan kunjungan menjadi suatu yang mengasyikkan dan bermakna bagi siswa serta masyarakat lainnya. Upaya tersebut dapat diraih diantaranya bila tersedia panel-panel informasi yang menarik dan lengkap, fasilitas penunjang pendidikan (seperti leaflet, brosur, buku panduan, film, mikro film, slide dan Lembar Kegiatan Siswa), petugas bimbingan yang menarik dan cerdas, kegiatan *museum games* (seperti puzzle, kuis, atau *problem solving*) (Hermawan, 2009:88-89). Program pendidikan tentunya dapat dilakukan pula secara pro-aktif dengan melakukan berbagai kegiatan di luar lokasi museum, seperti di sekolah-sekolah, di situs-situs (keraton, masjid, benteng, gedung, gudang-gudang kuno, dll.) seperti dalam bentuk perjalanan (*tour*), pameran keliling, dan berbagai lomba. Sementara itu yang dimaksud dengan eksibisi dalam penelitian ini adalah

pameran tetap MSKBL yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun (Direktorat Permuseuman, 1998:22). Jadi jangka waktunya cukup panjang dan jenis koleksi yang dipamerkan adalah seluruh koleksi yang dimiliki oleh MSKBL.

#### 1.5.4 Identitas Masyarakat

Secara etimologis, kata identitas berasal dari kata *identity* yang berarti ciri-ciri, tanda-tanda, atau jati diri yang melekat pada seseorang atau sesuatu yang membedakannya dengan yang lain (Liliweri, 2002:69;Perdana, 2010:21). Identitas merupakan salah satu fokus dalam *new museology*. *New museology* merupakan sebuah ide yang menyatakan bahwa museum adalah alat edukasi masyarakat (de Varine 1976b:127 dalam Hauenschild, 1998:1). Dengan kata lain, bahwa museum tidak menekankan pada benda semata, namun pada masyarakat yang dilayaninya. Deirdre C. Stam juga berpendapat bahwa *new museology* adalah museum yang dijalankan oleh komunitas lokal, subjeknya adalah masyarakat dan tidak semata-mata berfokus pada objek, lebih proaktif, dan sensitif terhadap kondisi lokal (Stam, 2005:43). Konsep *new museology* tersebut kemudian diturunkan di museum, dengan sebutan *new museum*. Berdasarkan *new museology*, Andrea Hauenschild menyatakan bahwa :

New museum is defined by its socially relevant objectives and basic principles. Its work as an educational institution is directed toward making a population aware of its identity, strengthening that identity, and instilling confidence in a population's potential for development (Hauenschid, 1988:5).

Definisi di atas menunjukkan bahwa museum sebagai institusi pendidikan berperan untuk memperkuat identitas masyarakat yang dilayaninya. Dilihat dari segi etik,

museum seharusnya memberikan informasi tentang identitas budaya lokal dimana museum tersebut berada. Hal tersebut bertujuan untuk menguatkan peran dan tanggung jawab museum dalam melayani masyarakat (Edson, 2005:5 dalam Perdana, 2010:5).

Museum dapat memberikan peranan yang sangat penting untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang identitasnya. Pemahaman tentang identitas ditentukan oleh bagaimana museum menyajikan materi pamerannya dan apakah pengunjung menerima informasi yang disampaikan oleh museum. Museum sebagai pelestari memori, baik warisan budaya maupun warisan alam merupakan bagian yang penting dari identitas komunitas, bukan hanya menunjukkan sejarah dari komunitas itu, tetapi juga kegiatan yang mereka lakukan untuk masyarakat. Setiap museum di daerah pasti menunjukkan peristiwa masa lalu dan peristiwa masa kini yang pada umumnya adalah keputusan politik dari pemerintah (Roman, 1992:25; Perdana, 2010:7).

Dalam penelitian ini yang dimaksud identitas masyarakat adalah identitas masyarakat Banten, yaitu ciri-ciri atau tanda-tanda khusus yang melekat pada masyarakat Banten dan membedakannya dengan masyarakat lain. Secara administrasi masyarakat Banten tersebar di 4 wilayah kabupaten (Kab.) dan 4 kota, yaitu Kab. Pandeglang, Kab. Lebak, Kab. Tangerang, Kab. Serang, Kota Tangerang, Kota Cilegon, Kota Serang, Kota Tangerang Selatan. Pada tahun 2010 memiliki penduduk berjumlah 10.644.030 jiwa, terdiri dari wanita 5.440.783 jiwa dan pria 5.203.247 jiwa (<http://www.bps.go.id/hasilSP2010/banten/3600.pdf>). Sementara itu jumlah sekolah pada tahun 2010 mencapai 8.326 sekolah, yang terdiri dari SD/MI (5.587), SMP/MTs (1.961), dan SMA/MA (778) (<http://banten.dapodik.org/sekolah.php>).

### 1.5.5 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah MSKBL yang terletak di jalan Mesjid Agung Banten, RT 2, RW 2 Desa Banten, Kecamatan Kasemen, Kota Serang, Provinsi Banten, Kode Pos 42191. Kompleks MSKBL terdiri dari satu bangunan utama yang memiliki ruang pameran, ruang informasi dan loket, ruang auditorium, tempat penyimpanan koleksi (*storage*), ruang konservasi, tempat penyimpanan tas pengunjung, mushola dan toilet. Sementara itu bangunan pendukung lainnya berupa pos jaga keamanan dan satu bangunan permanen di sisi timur bangunan utama yang saat ini difungsikan sebagai ruang koordinator museum, *storage*, dan ruang perlengkapan.

### 1.6 Metode Penelitian

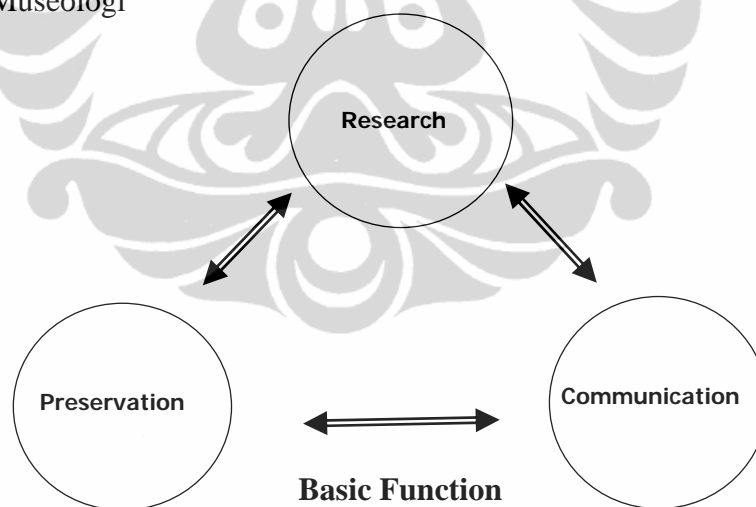
Museologi merupakan kajian atau studi tentang museum, dan dibedakan dari manajemen museum dalam hal museologi merupakan teori manajemen museum. Dengan demikian museologi mendasari pelaksanaan manajemen (Magetsari, 2008:5). Dalam melakukan kajiannya museologi menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan empiris dan bersifat filosofis. Menurut Magetsari dalam konteks permuseuman tujuannya adalah memahami koleksi, yang dalam pendekatan ini diperlakukan sebagai realitas yang terdiri atas fenomena yang berbeda-beda, yang kemudian diletakkan dalam konteks historis maupun sosial budaya. Pendekatan yang kedua menekankan pendapat bahwa museum harus lebih berperan dalam masyarakat. Dalam pelaksanaannya museum lebih memusatkan perhatian pada pengembangan masyarakat dan bukan berorientasi pada aspek kognitif (Magetsari, 2009:2-3).

Aktualisasi konsep kunci dalam museologi meliputi tiga aspek, yaitu preservasi, penelitian dan komunikasi. Konsep preservasi berkaitan dengan tugas-



tugas museum dalam pengelolaan koleksi yang di dalamnya termasuk memelihara fisik maupun administrasi koleksi, dan masalah manajemen koleksi yang terdiri dari pengumpulan, pendokumentasian, konservasi dan restorasi koleksi. Konsep penelitian berkaitan dengan penelitian terhadap warisan budaya dan berkaitan dengan *subject matter discipline* . Konsep ini menjadi tugas baru dari kurator , karena dalam pandangan museologi kurator tidak lagi menjadi pengelola koleksi, tetapi menjadi peneliti yang melakukan interpretasi terhadap koleksi yang akan disajikan kepada pengunjung. Selanjutnya komunikasi mencakup kegiatan penyebaran hasil penelitian berupa *knowledge* dan pengalaman dalam bentuk pameran, program-program pendidikan, *events*, dan publikasi (Magetsari, 2008: 13). Ketiga konsep ini dalam penerapannya bekerja dalam kesinambungan yang tidak terlepas (lihat gambar 1.1).

Gambar 1  
Konsep Kunci Museologi



(Sumber: van Mensch, dalam Magetsari, 2008:13)

Penelitian museologi ini melakukan kajian tentang pendidikan, sehingga akan mengadopsi konsep-konsep yang ada di dalam teori pendidikan, pedagogi, dan teori belajar untuk dapat menjelaskan bagaimana membuat program pendidikan dan

eksibisi yang tepat bagi pelajar agar museum dapat menjadi sumber belajar bagi pendidikan sejarah dan kebudayaan .

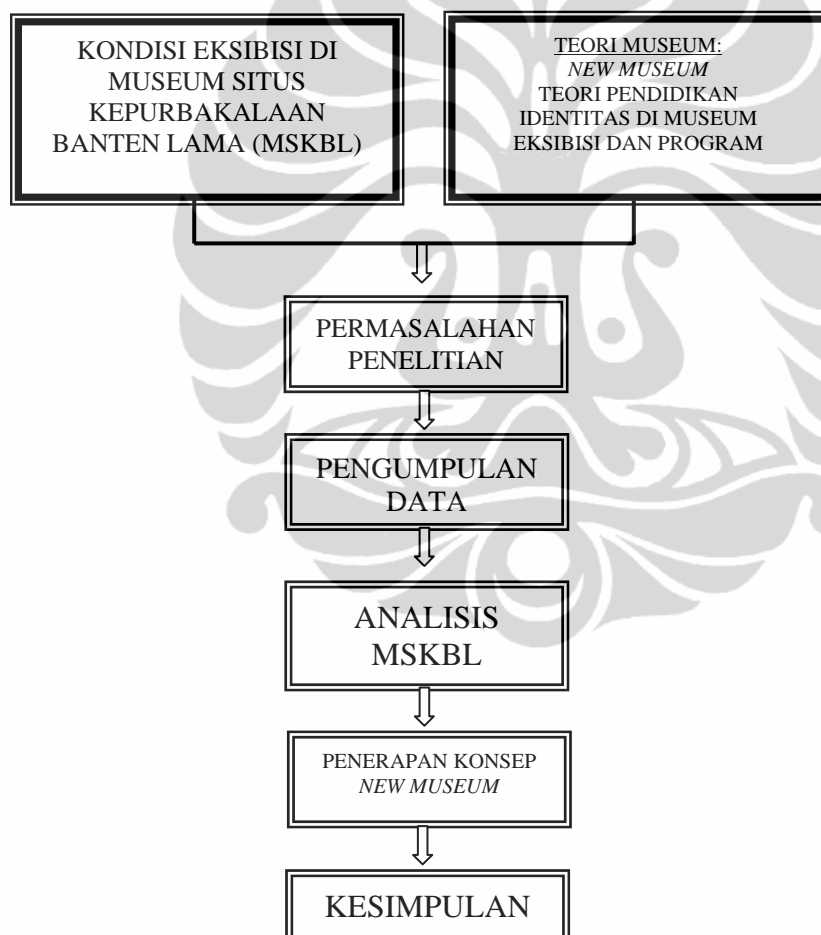
Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan yang diteliti (Basuki, 2006:78). Untuk mendapatkan hasil analisis yang memadai, maka penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

- a. Tahap pengumpulan data, baik data kepustakaan maupun hasil pengamatan di lapangan. Data kepustakaan terdiri dari berbagai dokumen seperti buku-buku teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, laporan penelitian, laporan MSKBL dan regulasi, sedangkan kegiatan pengamatan dilakukan secara langsung di lapangan. Pengamatan di lapangan dilakukan terhadap kondisi kompleks bangunan dan lingkungan MSKBL, tata pameran, penanganan koleksi, dan sarana serta prasarana penunjang.
- b. Tahap pengolahan data dilakukan terhadap literatur dan hasil pengamatan di lapangan.  
Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisa terhadap MSKBL berdasarkan konsep *new museum* , teori pendidikan di museum, model eksibisi, serta program pendidikan yang telah dilakukan MSKBL dalam menumbuhkan minat pelajar di museum.
- c. Tahap penafsiran dilakukan sebagai tahap akhir dari penelitian ini. Pada tahap ini peneliti akan menyampaikan hasil identifikasi terhadap konsep *new museum* , teori pendidikan di museum, model eksibisi, serta program pendidikan yang telah dilakukan oleh MSKBL. Selanjutnya peneliti akan memberikan masukan

berkaitan tentang penerapan konsep *new museum*, teori pendidikan yang tepat, model eksibisi, serta program pendidikan di MSKBL, agar menjadi sumber belajar bagi para pelajar, berkaitan dengan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten.

Secara garis besar alur penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.2 di bawah ini.

Gambar 2. Alur Penelitian



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 merupakan Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penulisan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab 2 merupakan Landasan Teori yang membahas tentang teori-teori pendidikan di museum terutama untuk sejarah awal museum, konsep *new museum*, teori pendidikan dan eksibisi di museum.

Bab 3 membahas tentang MSKBL baik latar sejarah pendirian, kelembagaan, koleksi, eksibisi, program pendidikan, sarana dan prasarana, serta pengunjung.

Bab 4 merupakan Tinjauan Kasus berupa analisa MSKBL berdasarkan teori *new museum*, teori pendidikan di museum, konsep eksibisi, dan program pendidikan.

Bab 5 membahas tentang Penerapan Konsep *New Museum* di MSKBL, berkaitan dengan teori pendidikan, eksibisi sejarah dan kebudayaan Banten Lama, serta program pendidikan di MSKBL.

Bab 6 berisi tentang kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Sejarah Awal Museum

Istilah museum berasal dari kata Yunani: *mouseion*, yakni ‘kuil untuk memuja dewi-dewi inspirasi, pembelajaran, dan patron seni’. Akan tetapi, menurut G. Lewis (2004) yang dikutip oleh Kotler (2008), asal muasal yang terbilang jelas tentang museum mulai terlacak di Mesopotamia pada awal milenium ke-2 Sebelum Masehi (SM). Di wilayah itu telah dibuat salinan dari inskripsi-inskripsi kuno untuk keperluan sekolah dan penggunaan umum. Pada abad ke-6 SM di Kota Ur di Sumeria dekat Babylon, para raja mengoleksi benda-benda antik yang disimpan di ruangan-ruangan dekat dengan kuil-kuil mereka (Kotler, 2008:9 dalam Akbar, 2010:3).

Salah satu museum yang paling awal didirikan terdapat di Alexandria, Mesir pada abad ke-3 SM oleh Ptolemy II, salah satu pemimpin yang sukses pada zaman itu. Alexandria di masa itu merupakan pusat kota yang kaya akan perpustakaan, tempat berdebat, dan museum yang didirikan oleh Ptolemy II tersebut digunakan sebagai salah satu pusat studi di kawasan Mediterania atau Laut Tengah (Kotler, 2008:9 dalam Akbar, 2010:3)

Beberapa bukti arkeologi menunjukkan bahwa sejak 85.000 tahun yang lalu manusia sudah melakukan kegiatan mengumpulkan bahan makanan. Seiring dengan aktivitas hidup itu,

terdapat kegiatan pengumpulan benda-benda bukan-makanan. Para arkeolog misalnya telah menemukan beberapa jejak manusia purba pada gua-gua di lembah Neander di Benua Eropa. Di dalam gua-gua tersebut telah ditemukan sejumlah pecahan batu yang disebut oker, fosil kerang, serta batuan unik lainnya, yang beraneka ragam baik bentuk, warna maupun coraknya. Benda-benda ‘aneh’ itu, menurut para arkeolog, merupakan penyajian pertama yang disebut *curio cabinet* (ruang untuk memenuhi rasa penasaran), sebagai koleksi manusia paling tua di dunia. Istilah *curio cabinet* kemudian digunakan untuk menyebut nama museum alam di daerah tersebut (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-2).

Pentingnya suatu galeri atau *curio cabinet* yang besar, luas dan menarik bagi sang pemiliknya, sesungguhnya ditujukan untuk memperoleh sejenis ‘pengakuan’ publik bahwa dalam status sosialnya yang tinggi, mereka memiliki pengetahuan, kekayaan, dan kekuasaan yang secara sosio-kultural *legitimate*. Alasan utamanya adalah, karena untuk memperoleh benda-benda tersebut dalam perjalanannya ke tempat-tempat asing dan jauh, dilakukan sendiri ataupun mengutus individu lain, dalam suatu ekspedisi membutuhkan kewibawaan, keberanian dan dukungan material cukup besar. Itulah sebabnya mengapa museum pada fase ini telah menjadi simbol kejayaan dan kebesaran para raja dan bangsawan di Eropa (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-3).

Demikian pula di Nusantara sejak abad XIV sampai XVII Masehi, beberapa raja Jawa selalu memiliki tempat tertentu di kompleks istananya untuk menyimpan koleksi benda-benda penting. Sebagian diperoleh sebagai hadiah dari raja lain, sebagian lagi dibuat atau dibeli yang beberapa diantaranya menjadi regalia kerajaan. Contoh paling nyata adalah di Kesultanan

Cirebon, di kompleks Keraton Kasepuhan terdapat suatu tempat yang disebut museum, yang didalamnya tersimpan benda-benda regalia seperti keris, tombak, pakaian kebesaran dan juga kereta kencana. Hal serupa ditemukan juga di keraton-keraton raja Banjar dan Kotawaringin, terdapat struktur bangunan yang disebut pagungan; fungsinya untuk menyimpan benda-benda regalia kerajaan atau pusaka raja (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-3).

Masa kolonialisme yang disertai masa perkembangan ilmu pengetahuan menjadikan berbagai benda alam dan budaya dari berbagai belahan dunia dikaji oleh orang Eropa. Sebagian benda tersebut yang khas, eksotik, dan tidak ada di Eropa dibawa dari daerah jajahan dan ditempatkan ke museum di Eropa. Para kolonialis memamerkan koleksi dari berbagai daerah jajahan dan untuk menambah gengsi museum tersebut juga menjalankan penelitian yang dilakukan oleh sarjana dan lembaga terkemuka. Pada masa ini kalangan ilmuwan mulai membuka diri agar museum dikunjungi oleh masyarakat umum sebagai kawasan eksklusif dan tidak suka diganggu (Sumadio, 1996:73; Akbar, 2010:5).

Pada akhir abad ke-19 perkembangan museum turut dipengaruhi oleh perkembangan perdagangan internasional dalam bentuk pameran berskala besar. Setiap peserta pameran dagang berusaha menampilkan ciri khas masing-masing. Untuk menaikkan gengsi dalam bidang kebudayaan setiap peserta pameran juga memamerkan koleksi dari museumnya masing-masing. Agar pameran tersebut mampu menarik minat, koleksi-koleksi tersebut disajikan dengan menarik. Peristiwa yang terjadi di luar museum tersebut kemudian mempengaruhi museum memperhatikan tata pameran. Museum yang awalnya mengoleksi benda dan memamerkannya begitu saja, kemudian berusaha membuat tata pameran yang menarik. Aspek estetika atau keindahan

pameran di museum akhirnya menjadi salah satu aspek penting. Pada tahap ini museum mulai dibuka untuk umum (Sumadio, 1996:73; Akbar, 2010:5).

Perkembangan museum di Indonesia sangat berkaitan dengan sejarah kolonialisme Barat di Asia. Pada abad XVIII menjelang munculnya era industri, Eropa ditandai oleh kegiatan memajukan ilmu dan kesenian. Negeri Belanda sebagai bagian dari benua Eropa juga turut dalam kontes pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu. Sejalan dengan gelombang pencarian sumber-sumber alamiah yang dibutuhkan bagi perekonomian negerinya, sampai juga pelayaran bangsa Belanda itu ke kepulauan Nusantara. Bersama para pedagang yang berhimpun di bawah panji-panji *Vereenigde Oost-indisch Compagnie* (VOC) turut pula para ahli sejarah, filsafat, etnografi dan kesusastraan timur mengunjungi pelabuhan-pelabuhan di Indonesia. Beberapa diantaranya ada yang menetap di kota-kota yang telah dibangun oleh orang-orang Belanda. Kegiatan mereka yang utama adalah mengadakan penelitian yang difokuskan pada geografi, bahasa, kesusastraan dan sejarah kebudayaan negeri jajahan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-5).

Cikal bakal museum di Indonesia tampaknya diawali oleh sepak terjang George Edward Rumphius (1628-1702), seorang naturalis yang mengoleksi benda-benda yang dikumpulkannya selama proses penelitian. Kabarnya Rumphius mendirikan sebuah museum pada tahun 1662 di Ambon untuk menaruh koleksi-koleksinya tersebut, yakni *De Amboinsch Raritenkaimer*. Patut disayangkan, museum tersebut saat ini tidak dapat dilacak lagi sisa-sisanya, padahal sejauh ini itulah museum tertua di Indonesia (Asiarto dkk., 2008; Akbar, 2010:6).



Seabad kemudian dan abad-abad sesudahnya kolektor dan peneliti seperti Rumphius sepertinya cukup banyak terdapat di Hindia Belanda yang kemudian disebut Republik Indonesia. Wilayah ini terus-menerus dikunjungi oleh peneliti-peneliti alam, sosial, dan budaya. Indonesia adalah wilayah dengan jumlah penduduk yang besar, memiliki sejarah panjang, dan keragaman bentuk alam yang menggiurkan bagi para peneliti luar Indonesia, sebutlah diantaranya: J.C.M. Radermacher (1741-1783), Sir Thomas Stamford Raffles (1781-1826), Alfred Russel Wallace (1823-1913), Eugene Dubois (1858-1940), Henri Maclaine Pont (1885-1971), G.H. von Faber (1899-1955), G.H.R. von Kenigswald (1902-1982), dan masih banyak lagi (Akbar, 2010:6).

Namun baru satu abad kemudian, para orientalis (ahli ketimuran) generasi baru melanjutkan misi ilmu pengetahuan itu. Mereka kemudian membentuk sebuah organisasi semi pemerintah yang diberi nama *Bataviaasch Genotschap van Kunsten en-wetenschappen* di kota Batavia (Jakarta), tepatnya pada tanggal 24 April 1778. Dengan slogan *Ten nutte het gemmen* (untuk kepentingan umum), organisasi itu didirikan untuk tujuan memajukan kesenian dan ilmu pengetahuan. Dan untuk mencapai tujuan tersebut banyak pekerjaan penelitian, penggalian, pengumpulan dan penyimpanan benda-benda alam dan budaya dilakukan oleh organisasi itu. Sejak itulah organisasi tersebut menjadikan tempat mereka bekerja sekaligus juga sebagai museum (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-5).

Antara akhir abad XVIII sampai awal abad XIX, lembaga *Bataviaasch Genotschap van Kunsten en-Wetenschappen* memainkan peran sangat penting dalam menyelamatkan karya-karya kebudayaan Nusantara. Hal itu dapat tercapai karena organisasi tersebut dikelola oleh tokoh-tokoh penting dalam lingkungan Pemerintah Hindia Belanda. Ada juga anggotanya yang bekerja

di bidang perbankan, perdagangan, bahkan diantaranya ada yang menjadi anggota badan penasehat pemerintah kolonial dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya sejarah dan adat istiadat negeri jajahan, baik berkaitan dengan suku-suku asli Indonesia maupun penduduk Asia lainnya (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-5).

Berkat kerja keras organisasi itulah maka museum bervisi saintifik telah berdiri di Indonesia pada masa penjajahan. Perkembangan museum di Belanda rupanya sangat mempengaruhi perkembangan museum di Indonesia. Pada pasal 3 dan 19 *Statuten* pendirian lembaga itu disebutkan bahwa salah satu tugasnya adalah menyelenggarakan kegiatan museum yang meliputi: pembukuan (*boekreij*), himpunan etnografis, himpunan kepurbakalaan, himpunan prasejarah, himpunan keramik, himpunan musikologis, himpunan numismatik, peneng dan stempel, serta naskah-naskah kuno (*handschriften*), termasuk juga membangun perpustakaan di tempat itu. Museum era pemerintahan kolonial itu sekarang berubah menjadi Museum Nasional berkedudukan di Jakarta (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008:II-6).

Museum Nasional tidak berkembang sendiri karena di berbagai tempat di Hindia Belanda kala itu juga didirikan beberapa museum, yakni: Museum Radya Pustaka di Solo didirikan tahun 1890, Museum Zoologi di Bogor (1894), Museum Rumah Adat Aceh (1915), Museum Purbakala Trowulan (1920), Museum Geologi Bandung (1929), Museum Bali (1932), Museum Rumah Adat Banjuang Bukittinggi (1933), Museum Sonobudoyo (1935), Museum Simalungun (1938), dan Museum Herbarium Bogor (1941) (Asiarto dkk., 2008; Akbar, 2010:7). Pada tahun 2009 terdapat sedikitnya 275 museum di Indonesia. Museum-museum tersebut ada yang berada di

bawah naungan lembaga pemerintah, pemerintah daerah, badan-badan usaha milik negara, perusahaan swasta, dan yayasan, serta perorangan atau pribadi (Akbar, 2010:11).

## 2.2 Konsep *New Museum*

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

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

Definisi tersebut memperlihatkan bahwa museum berfungsi sebagai tempat mengkomunikasikan tinggalkan manusia dan peradabannya kepada publik yang dilayaninya. Oleh karena itu, museum bertugas melayani masyarakat dan mengkomunikasikan benda budaya (*materal evidence of man*) dan lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan kesenangan (Perdana, 2010:15-16).

Seiring dengan disahkannya *UNESCO Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*, maka definisi museum menurut ICOM pun diperbaharui dengan menambahkan kata *tangible* dan *intangible* sebagai pengganti kata *material evidence of man*. Definisi museum menurut *ICOM Statutes, 22<sup>nd</sup> General Assembly* di Austria, 24 Agustus 2007, adalah:

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

Berdasarkan definisi tersebut, museum diartikan sebagai sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan, serta memamerkan *tangible* dan *intangible* manusia dan lingkungannya untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan. Definisi ini menunjukkan bahwa museum bertugas untuk mengkomunikasikan dan memamerkan koleksi (*tangible*) dan cerita dibalik koleksi (*intangible*) (Perdana, 2010: 16-17).

*UNESCO Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage* menyatakan bahwa *intangible cultural heritage* diturunkan dari generasi ke generasi, dan dibentuk kembali oleh komunitas yang direspon oleh lingkungan dan sejarahnya, serta merefleksikan rasa identitas dan keberlanjutan, yang memperkenalkan keberagaman budaya dan kreativitas manusia. Edi Sedyawati menyatakan bahwa museum menyimpan sejumlah khasanah tak benda (*intangible*), baik yang menyertai benda koleksi maupun yang berdiri sendiri sebagai koleksi tak benda. Tiga khasanah *intangible* tersebut adalah pertama; makna atau konsep atau

teknologi dibalik benda-benda koleksi. Makna, konsep, serta teknologi itu harus dikomunikasikan kepada pengunjung. Kedua; berbagai informasi tekstual ataupun auditif dan visual mengenai koleksi, misalnya suatu benda *tangible* seperti instrumen musik dapat pula disertai dengan rekaman bunyinya apabila dimainkan. Museum dapat menyediakan *headphone* agar pengunjung dapat mendengar dan mengakses. Ketiga; penghimpunan koleksi dari rekaman-rekaman kegiatan manusia yang dikelompokkan secara tematik. Rekaman-rekaman itu sendiri bersifat *tangible*, berupa rekaman auditif dan rekaman citra bergerak (Sedyawati, 2009:11-12).

Saat ini museum selain menangani koleksi *intangible*, juga mengalami perkembangan dalam orientasi, tujuan, kelembagaan, dan tugasnya. Hal sejalan dengan perubahan paradigma museum yang beralih dari *traditional museum* menjadi *new museum*. Perbedaan keduanya dijelaskan oleh Andrea Hauenschild (1988:8-10) seperti yang terdapat pada tabel 2.1.

Tabel 3. Perbedaan *new museum* dan *traditional museum*

NO		TRADITIONAL MUSEUM	NEW MUSEUM
1	Objective	Protection and Preservation of a given material culture	Coping with everyday life Social development
2	Basic Principles	Protection of the Objects	Extensive, radical public orientation
3	Structure and Organization	Institutionalization	Little Institutionalization
		Government financing	Financing through local resources
		Central museum building	Decentralization
		Professional staff	Participation

		Hierarchical structure	Teamwork based on equal rights
4	Approach	Subject: extract from reality	Subject: complex reality
		Discipline oriented restrictiveness	Interdisciplinarity
		Orientation to the object	Theme Orientation
		Orientation to the past	Linking the past to the present and future
5	Task	Collection	Collection
		Documentation	Documentation
		Research	Research
		Conservation	Conservation
		Mediation	Mediation
			Continuing education Evaluation

Sumber: Andrea Hauenschild, 1988:8-10.

Berdasarkan tabel di atas secara garis besar terdapat lima perbedaan antara *traditional* dan *new museum*. Perbedaan pertama terletak pada tujuan pendirian museum. *Traditional museum* masih berorientasi pada pengamanan dan perawatan hasil kebudayaan manusia sedangkan *new museum* berorientasi pada perkembangan sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Setiap museum dituntut memiliki visi, misi, dan tujuan yang merefleksikan perkembangan sosial dan kehidupan sehari-hari masyarakat sebagai dasar untuk menjalankan aktivitasnya.

Perbedaan kedua terletak pada prinsip dasar. Prinsip dasar *traditional museum* berorientasi pada pengamanan objek, sedangkan *new museum* berorientasi pada masyarakat. Museum haruslah berorientasi pada kondisi lokal dan kebutuhan masyarakat yang dilayaninya.

Kondisi lokal ini tidak dibatasi oleh pembatasan daerah berdasarkan pembagian administratif melainkan berdasarkan pembatasan alam dan budaya. Oleh karena itu, museum harus mengidentifikasi potensi lokal (Hauenschild, 1988:5-6).

Perbedaan ketiga terletak pada struktur dan organisasi. Struktur organisasi *traditional museum* bersifat institusional, pendanaan oleh pemerintah, dipusatkan oleh sebuah bangunan utama, stafnya terdiri dari para profesional yang diatur dalam struktur bersifat hirarkhis. Sementara itu *new museum* bersifat semi institusional yaitu sebuah institusi dinamis, pegawainya bersifat kontrak untuk jangka waktu tertentu dan selalu dapat diperbaharui. Pendanaannya bersumber dari pemerintah, kontribusi bisnis daerah dan penduduk. *New museum* bersifat desentralisasi atau disebut sebagai *fragmented museum*, yang berarti memberikan pemahaman kepada publik akan identitasnya. *Fragmented museum* juga memiliki pengertian bahwa museum lebih memperhatikan lingkungan sekitar, dan menjangkau keseluruhan wilayah sekitarnya termasuk mendatangi daerah yang tidak memiliki museum. Oleh karena itu museum idealnya didukung oleh publik dan masyarakat sekitar yang sekaligus memberikan pengetahuan dan pengalamannya museum (Hauenschild, 1988:5).

Perbedaan keempat terletak pada pendekatan yang digunakan. Subjek *traditional museum* diperoleh dari hasil penelitian ilmiah dengan orientasi objek dan masa lalu. Pemaknaan terhadap suatu objek didasarkan pendapat para peneliti dan pemaknaan tersebut tidak dikaitkan dengan kekinian. Berbeda dengan *new museum* yang subjeknya diambil dari kehidupan masyarakat, bersifat interdisipliner, pemaknaan tentang objek didasarkan pada penggunaannya di masyarakat dan pemaknaan tersebut dikaitkan dengan masa kini dan masa yang akan datang. Salah satu

media komunikasi yang digunakan *new museum* adalah eksepsi yang berorientasi pada informasi dibandingkan koleksi. Hal ini bertujuan untuk merekonstruksi memori kolektif dan disesuaikan dengan kebutuhan saat ini (Hauenschild, 1988:7; Perdana, 2010: 20).

Perbedaan kelima terletak pada tugas. *New museum* juga bertugas untuk merawat koleksi yang merupakan elemen atau representasi dari identitas, karena identitas sulit untuk dijelaskan tanpa adanya koleksi yang menceritakan tentang identitas (*intangible*) tersebut (Davis, 2007:54; Perdana, 2010: 21). Deirdre C. Stam menyatakan bahwa pemikiran *new museology* difokuskan pada tiga hal. Pertama; nilai (*value*), tidak difokuskan pada kepemilikan objek namun atribut khusus yang melekat pada objek. Pemberian *aura* pada objek akan memunculkan nilai budaya tradisional pada masa kini. Kedua; arti (*meaning*), setiap objek pasti memiliki arti penting di masyarakat. Ketiga; akses (*access*), museum adalah akses untuk memperoleh pengetahuan (Stam, 2005:57-58; Perdana, 2010: 21).

Berkaitan dengan identitas, Peter Davis mengemukakan bahwa identitas berakar dari geografi lokal, negara, politik, religi, edukasi, dan latar belakang etnis. Akar tersebut kemudian penting untuk menjelaskan bahwa identitas adalah sesuatu yang dinamis (Davis, 2007:56 dalam Perdana, 2010:22). Alo Liliweri menyatakan bahwa salah satu bentuk identitas adalah identitas budaya (Liliweri, 2002:95; Perdana, 2010:22). Stuart Hall (1990) seperti yang dikutip oleh Chris Weedon dalam bukunya *Culture and Identity* menyatakan bahwa identitas budaya (*cultural identity*) adalah:

A matter of 'becoming' as well as of 'being'. It belongs to the future as much as to the past. It is not something, which already exists, transcending place, time, history and culture. Cultural identities come from somewhere, have histories. But like everything which is historical, they



undergo constant transformation. Far from being eternally fixed in some essentialised past, they are subject to the continuous 'play' of history, culture and power (Hall 1990:52, dalam Weedon 2004:155-156).

Definisi di atas menyatakan bahwa identitas budaya adalah sebuah proses menjadi (*becoming*) dan sebuah wujud (*being*) yang tergantung pada masa lalu dan masa kini, mengikuti tempat, waktu, sejarah, dan kebudayaan. Identitas budaya memang mempunyai asal dan sejarah, tetapi terus mengalami transformasi dan dapat berubah-ubah yang antara lain dipengaruhi sejarah, budaya, dan kekuasaan (Perdana, 2010:22).

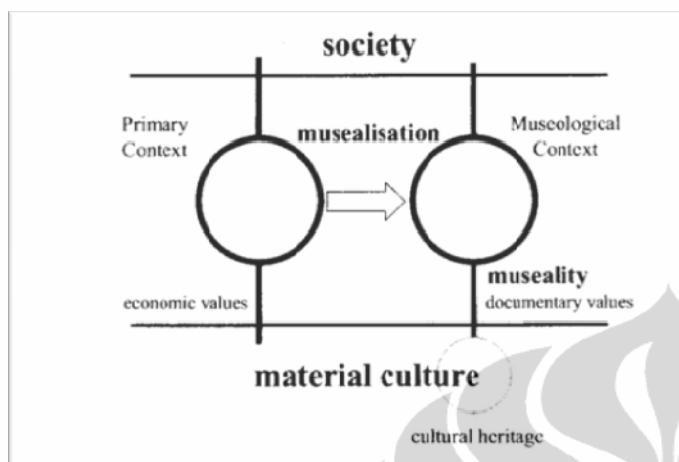
Toborsky (1985) seperti dikutip oleh Andrea Hauenschild juga menyatakan identitas adalah gambar keseluruhan dari kelompok itu sendiri tentang masa lalu, kini dan masa depan. Oleh karena itu, museum berperan untuk memberikan gambaran tentang identitas masyarakat, peduli dan mengetahui tentang gambaran tersebut yang dimanifestasikan dalam kebudayaan materi dan non materi kehidupan sehari-hari (Hauenschild, 1998:4; Perdana, 2010:22).

Identitas budaya bukanlah sesuatu yang statis, sehingga diproduksi dan direproduksi dalam tingkah laku keseharian; melalui edukasi; media; museum dan sektor budaya; seni; serta sejarah dan literature (Weedon, 2004: 155). Bahkan bagi negara berkembang, identitas budaya adalah sesuatu yang dibutuhkan (setelah pemenuhan makan dan tempat tinggal) dan museum memiliki tanggung jawab untuk melayani komunitas dengan identitas budayanya (Roman, 1992:31; Perdana, 2010:23).

Chris Weedon membagi identitas menjadi dua, yaitu identitas pribadi dan identitas kelompok. Keduanya digabungkan dalam ide nasional, lokal, sejarah keluarga, dan tradisi. Pada

umumnya tradisi dipelajari dalam keluarga, media, dan sekolah. Sementara museum membantu untuk menciptakan dan menunjang narasi tentang siapa diri mereka dan dari mana mereka berasal. Hal ini dikarenakan tradisi dan sejarah tidak hanya dapat dipelajari melalui buku sejarah, tetapi juga melalui museum (Weedon, 2004:25; Perdana, 2010:24).

Museum memiliki koleksi sebagai media komunikasi yang menjadi informasi tentang budaya dan masyarakat. Sebagai pusat informasi, museum harus dapat mempertanggungjawabkan 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 (Magetsari, 2008:9). Proses pemindahan antara dua konteks itu disebut sebagai warisan budaya, yang menurut Van Mensch dapat digambarkan sebagai berikut:

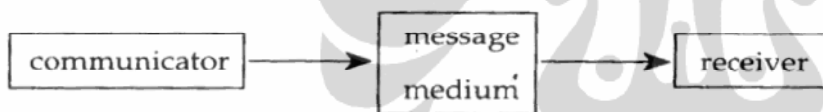


Gambar 3. Proses Musealisasi (Sumber: van Mensch dalam Noerhadi Magetsari, 2008:9)

Gambar 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 (Susilawati, 2010: 20).

### 2.3 Informasi dan Komunikasi di Museum

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. Jika dianalisis pesan komunikasi terdiri atas dua aspek, pertama isi pesan (*the content of the message*), kedua adalah lambang (simbol). 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 (Effendi, 1993:28-30). Secara sederhana dapat digambarkan komunikasi sebagai berikut:



Gambar 4. Model komunikasi sederhana  
(Sumber: Hooper Greenhill, 1999:31)

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 harus melayani berbagai

kalangan masyarakat dan memberikan informasi tentang keberagaman yang ada di masyarakat agar saling mengenal dan memahami. Layanan informasi ini dapat melalui media cetak, media elektronik, maupun berbagai kegiatan lain yang menari. Semua layanan yang ada tidak akan efektif jika tidak disertai 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.*

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa komunikasi merupakan upaya museum dalam memamerkan dan melakukan edukasi kepada pengunjung melalui penyajian koleksi. Informasi yang bermanfaat bagi masyarakat akan dihasilkan apabila museum dapat melakukan komunikasi yang baik dan tepat (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).

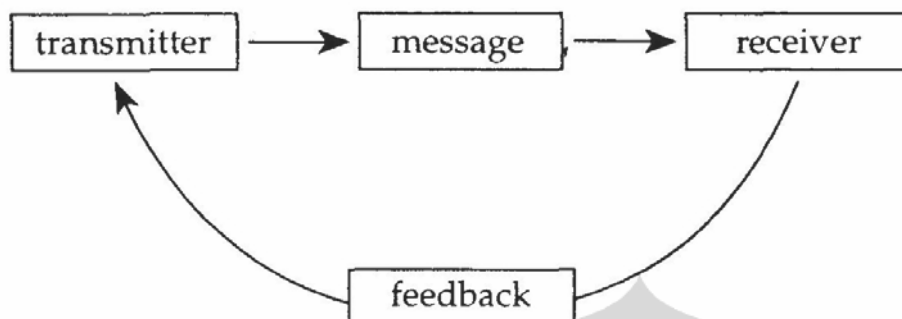
Hodge and D'Souza yang dikutip oleh Hooper-Grenhill melihat dua peranan penting yang saling melengkapi di dalam museum seperti pernyataan mereka di bawah ini:

*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.*

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa museum bukan hanya berfungsi dalam bidang penyelamatan dan perawatan koleksi tetapi juga harus melakukan komunikasi melalui penyajian koleksi dan informasi yang baik, sehingga memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk memahami koleksi yang disajikan (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 (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;



Gambar 5. Model komunikasi sederhana dengan umpan balik  
(Sumber: Hooper-Greenhill, 1999:34)

Informasi yang disusun dapat sepenuhnya berbentuk verbal atau berupa paduan antara verbal dan visual. Museum dapat melakukan berbagai jenis komunikasi tersebut dengan media komunikasi yang berbeda pula (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 (Sumadio, 1996/1997:24).

Museum sebagai salah satu lembaga yang memiliki tugas menyimpan informasi kebudayaan manusia untuk disajikan kepada masyarakat sebagai sumber ilmu pengetahuan, perlu menyesuaikan diri terhadap perkembangan era informasi ini. Museum sekarang ini dituntut untuk tidak hanya menampilkan koleksi, melainkan informasi yang bersifat edukatif (Aprianingrum, 2010: 23).

Dunia permuseuman pernah mengalami perubahan yang cukup radikal pada tahun 1970-an. Tekanan politik dan ekonomi telah mendesak para professional museum untuk mengubah perhatian dari koleksi menjadi pengunjung. Pada masa sebelumnya museum cenderung eksklusif dan elit, sedangkan sekarang museum menjadi lebih terbuka dan mudah diakses (Aprianingrum, 2010: 23).

Berdasarkan perubahan tersebut, Max Ross (2004:85) menerangkan semangat ‘*new museology*’ sebagai berikut.

*“ Museums must come to terms with a plurality of pasts, sometimes in conflict with each other. As one of the principal means by which people gain access to their history, museums must dismantle the cultural barriers that impeded widespread participation in their activities. They must become more community focused, and museum workers must look to the people they serve, rather than their peers, for approval.”*

Dalam penjelasan tersebut jelas bahwa museum harus menyesuaikan diri terhadap keberagaman masa lalu walaupun seringkali saling bertentangan. Museum harus dapat mengatasi rintangan budaya yang menghalangi partisipasi masyarakat untuk mendapatkan akses terhadap sejarahnya. Museum harus lebih berfokus pada masyarakat, dan dalam menentukan kebijakan,



pegawai museum harus lebih mengutamakan pengunjung yang mereka layani (Aprianingrum, 2010: 24).

Eilean Hooper Greenhill menggunakan terminologi post-modern untuk menyebutkan postmodern museum. Menurutnya, post-modern merupakan sebuah institusi yang secara menyeluruh telah dibangun ulang. Selanjutnya juga dijelaskan beberapa point penting sebagai ciri-ciri post-modern, yaitu:

1. Post-museum dengan jelas menyatakan agenda kegiatannya , strategi pengembangan, dan proses pengambilan keputusan yang berkelanjutan, serta melakukan evaluasi terhadap proses tersebut.
2. Bekerja sama dengan masyarakat, karena museum menyadari bahwa pengunjung bukanlah konsumen pasif. Selain itu, post-museum lebih memfokuskan pada kelompok masyarakat tertentu untuk menjadi anggota aktif di museum, daripada menyampaikan pengetahuan kepada masyarakat dalam lingkup yang luas.
3. Kurator dalam post-museum tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi bertanggung-jawab dalam penyajian melalui penelitian yang mendalam.
4. Post-museum menyajikan pengetahuan dari berbagai sudut pandang, walaupun pandangan tersebut seringkali bertentangan.
5. Post-museum dapat menjadi tempat untuk menyampaikan berbagai permasalahan sosial.

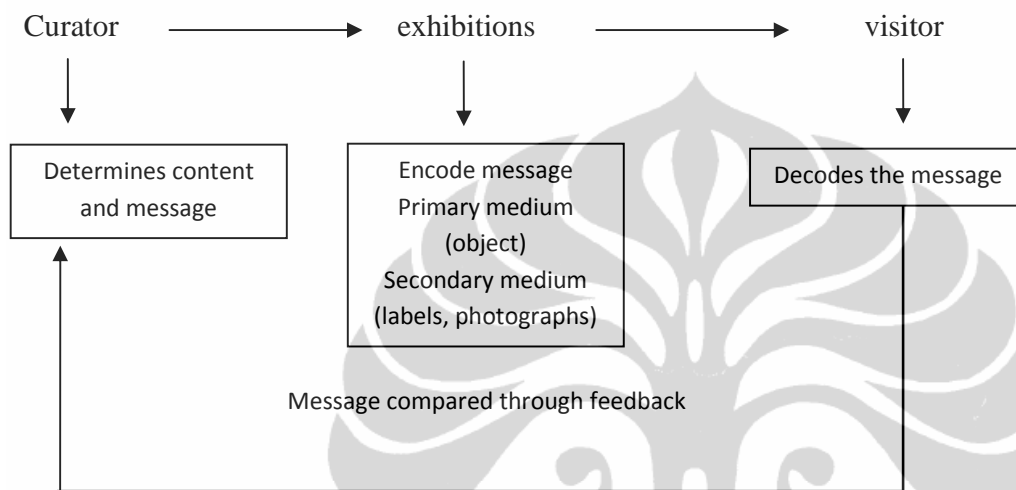
(Aprianingrum, 2010: 24-25).

Berdasarkan perkembangan di dunia permuseuman, dapat dikatakan bahwa museum postmodern lebih mendorong pengunjung untuk ‘mengalami’ pengetahuan secara aktif, daripada sekadar menerima pengetahuan secara pasif. Pameran postmodern memiliki karakteristik yang mendasar, yaitu pemakaian teknik pameran yang menampilkan sebuah objek bersama dengan konteks yang dibuat dalam bentuk simulasi. Pameran ini menyajikan simulasi kontekstual dengan tujuan untuk menciptakan sebuah pengalaman bagi pengunjung. Dengan menempatkan beberapa objek dalam suatu penataan dan melengkapinya dengan bantuan bau, suara, penerangan, dan gerakan, pameran dapat menciptakan atmosfer tertentu. Simulasi ini memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk berinteraksi dengan pengetahuan yang disajikan (Aprianingrum, 2010: 25).

Museum telah mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan waktu. Tugas museum sekarang tidak hanya mengumpulkan koleksi, tetapi juga mengkomunikasikannya. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh R. Hodge dan W. D’Souza (1979) dalam artikelnya berjudul *The Museum as a Communicator: A Semiotic Analysis of the Western Australian Museum Aboriginal Gallery Perth* yang dikutip oleh Eileen Hooper-Greenhill bahwa: “*Museum are not only protectors, but also communicators... 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 mass communication system.*”

Pernyataan tersebut menyebutkan bahwa museum bukan hanya penjaga, tetapi juga merupakan komunikator. Display museum merupakan salah satu cabang media massa yang membutuhkan pemahaman tertentu mengenai proses komunikasi, yang merupakan dasar dari sistem

komunikasi massa (Hooper-Greenhill, 1999:28). Menurut Greenhill penerapan proses komunikasi sirkuler di dalam museum adalah sebagai berikut.



Gambar. 6. Model Komunikasi di Museum  
(Sumber: Hooper-Greenhill, 1999:37)

Gambar di atas memperlihatkan bahwa kurator merupakan pengirim pesan dan pengunjung merupakan penerima pesan. Pesan tersebut dikirimkan kepada pengunjung melalui pameran yang menggunakan dua jenis media, yaitu media primer berupa objek dan media sekunder yang berupa label, foto, dan lainnya. Umpan balik akan terjadi setelah pesan sampai kepada pengunjung.

Dengan berkembangnya komunikasi museum, peran kurator di masa sebelumnya yang selalu berhadapan dengan benda-benda mati dan tidak dapat dibaca kembali telah berubah. Benda-benda hasil karya manusia yang telah mati tersebut perlu dibaca ulang. Cara kurator yang

baru adalah mencoba melihat koleksi museum bukan sebagai benda yang bernilai baku, melainkan dipresentasikan ulang atau diaktualkan kembali dalam nilai-nilai kekinian. Dengan demikian pengunjung tidak hanya membaca sebuah sejarah, tetapi juga dapat merefleksikan konsep dan keadaan sekarang berdasarkan hasil karya lama tersebut (Mikke, 2004:81; Aprianingrum, 2010: 28). Mikke Susanto menyatakan bahwa museum abad ke-21 perlu melakukan tiga hal, yaitu:

1. *Preservation* atau pemeliharaan (masa lalu)
2. *Revelation* atau pembukaan rahasia (penyusunan semua elemen masa kini)
3. *Regeneration* atau kelahiran kembali melalui edukasi dan penyebaran (masa yang akan datang).

Kurator museum memiliki kebebasan dan kewajiban untuk melakukan pembacaan dan mengaktualisasikan kembali koleksinya (Mikke, 2004:83; Aprianingrum, 2010: 28).

Pendekatan dalam peran dan program museum tersebut dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa media. Terdapat dua macam teknik interpretasi atau sering disebut juga media yang digunakan museum, yaitu display yang bersifat statis dan dinamis. Pengelompokan jenis display statis dan dinamis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Jenis Display Museum

STATIS	DINAMIS
objek , teks dan label , model ,gambar, foto, diorama, <i>tableaux</i> , lembar informasi, buku panduan, lembar kerja	<i>live interpretation, sound-guide</i> , pemanduan, ceramah, film/video/slide, model bergerak dan animasi, komputer interaktif, alat mekanis interaktif, obyek yang dapat disentuh, drama, website

Sumber: Ambrose dan Paine, 2006:80

Uraian dalam tabel di atas menunjukkan bahwa banyak alternatif media yang dapat digunakan oleh museum untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Museum dituntut untuk kreatif mencari, dan mengembangkan media yang menarik dan efektif. Dengan demikian pemilihan media yang digunakan harus disesuaikan dengan tema dan koleksi yang disajikan, serta segmentasi pengunjung.

Penyampain pesan di museum yang utama dilakukan melalui pameran. Akan tetapi, museum sebagai lembaga yang memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan dan kesenangan belum cukup hanya dengan menyelenggarakan pameran. Penyampaian pesan di museum juga dilakukan melalui program kegiatan, seperti:

1. Kegiatan audio-visual, seperti pemutaran film
2. Program-program edukatif
3. Ceramah dan pengantar pengenalan museum
4. Publikasi dan penerbitan (Asiarto, 2007:5)

Eilean Hooper-Greenhill mengajukan suatu konsep 'pendekatan holistik terhadap komunikasi museum'. Menurutnya, pameran tidak dapat dilihat sebagai satu-satunya sumber informasi, museum dengan pamerannya hanya sebagai suatu institusi yang berada di dalam masyarakat dan kebudayaan secara umum (Hooper-Greenhill, 1994:40-42). Dengan demikian komunikasi tidak hanya dilakukan dengan penyajian tata pamer dan informasi yang baik, tetapi juga melalui berbagai kegiatan, publikasi, dan fasilitas pendukung seperti toilet, musholla, toko cinderamata, dan kantin. Kenyamanan dan kemudahan yang didapatkan oleh pengunjung akan

mempengaruhi kualitas komunikasi yang dibangun oleh museum dan menjadi pengalaman yang berkesan baik terhadap pengunjung. Hal ini akan berpengaruh kepada kuantitas dan kualitas kunjungan dan misi pembelajaran museum sebagai lembaga pendidikan informal.

## 2.4 Teori Pendidikan di Museum

Dewasa ini, museum-museum baik di Indonesia maupun di dunia telah mengalami suatu perkembangan. Museum tidak lagi ingin disebut sebagai 'gudang' tempat menyimpan barang-barang antik seperti anggapan masyarakat pada umumnya, tetapi museum berusaha untuk menjadi tempat dimana pengunjung dapat merasakan suatu suasana dan pengalaman yang berbeda, yang hanya akan mereka dapatkan jika mereka berkunjung ke museum. Perubahan ini membuat peran museum berkembang menjadi tempat preservasi, penelitian dan komunikasi, yang tujuannya untuk menyampaikan misi edukasi sekaligus rekreasi kepada masyarakatnya (Hooper-Greenhill, 1994:140; Sulistyowati, 2010: 61).

Perubahan tersebut juga membuat misi edukasi yang diemban oleh museum mengalami pergeseran. Selama ini, peran edukasi museum adalah untuk menyampaikan misi pendidikan mereka kepada anak-anak, namun, dengan perubahan paradigma, maka museum juga harus dapat menyampaikan misi edukasinya itu kepada semua lapisan masyarakat. Museum tidak hanya sekadar menjadi tempat untuk mendidik masyarakat, tetapi menjadi tempat pembelajaran, yang termasuk di dalamnya tempat di mana pengunjung dapat memperoleh pengalaman (Ambrose dan Paine, 2006:46-48; Sulistyowati, 2010: 61).

Tidak dapat dipungkiri bahwa kenaikan jumlah pengunjung yang signifikan menjadi salah satu indikator keberhasilan museum. Meski kenaikan jumlah pengunjung tidak selalu dapat diartikan bahwa apresiasi masyarakat terhadap museum telah meningkat, tetapi merupakan suatu bukti bahwa museum telah menjadi alternatif kunjungan masyarakat baik untuk tujuan edukatif maupun rekreatif.

Bila berbicara mengenai edukasi di museum, maka tidak dapat dipisahkan dari teori yang mendasarinya. Hein dalam bukunya yang berjudul *Learning in the Museum* menjelaskan bahwa teori edukasi terdiri atas teori belajar (*learning theories*) dan teori pengetahuan (*theories of knowledge*) (Hein, 1998:16). Ada dua pandangan yang saling berlawanan dalam teori pengetahuan, yang pertama berpendapat bahwa pengetahuan itu berada di luar atau terpisah dari diri si pelajar, pandangan ini disebut dengan realisme. Sementara itu lawan dari realisme, yaitu idealisme menyatakan bahwa pengetahuan berada dalam pikiran dan dibangun oleh si pelajar (Hein, 1998:17 -18; 1994: 73-74; 1995:21; Hooper-Greenhill, 1994:68). Dua pendapat tersebut dapat digambarkan dalam sebuah kontinum seperti berikut.



Gambar 7. Teori Pengetahuan (Sumber: Hein, 1998:18)

Selanjutnya, teori belajar yang mendasari pemikiran mengenai bagaimana seseorang belajar juga terdiri atas dua pandangan yang berbeda. Pandangan yang pertama berasumsi bahwa belajar terdiri atas asimilasi *incremental* dari berbagai informasi, fakta dan pengalaman, hingga akhirnya menghasilkan pengetahuan (behaviorisme). Sementara itu menurut konstruktivisme, belajar terdiri atas seleksi dan organisasi data yang relevan dari pengalaman, dalam hal ini mereka meyakini bahwa orang belajar dengan membentuk pengetahuannya (Hein, 1998:21-23; 1994:74; Hooper-Greenhill, 1994:21). Seperti teori pengetahuan, teori belajar ini juga dapat ditampilkan dalam kontinum seperti berikut.



Gambar 8. Teori Belajar (Sumber: Hein, 1998:23)

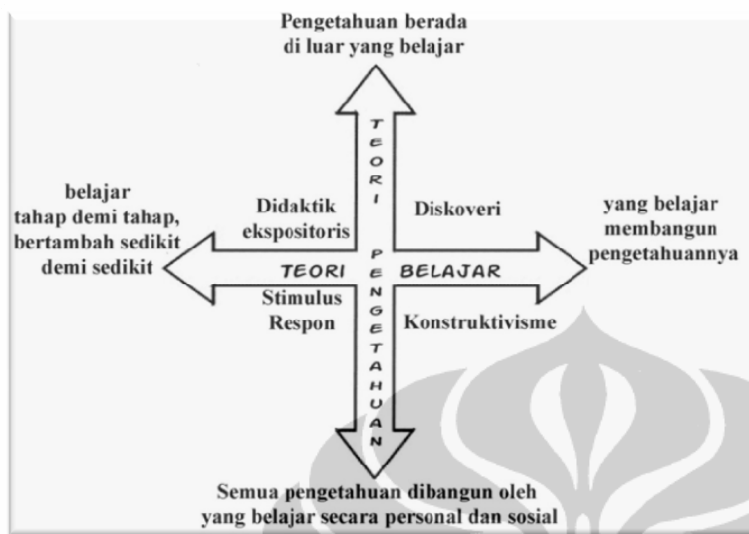
Oleh Hooper-Greenhill, dua pendekatan pada teori pengetahuan dan teori belajar ini dapat mendukung interpretasi peran dari pengajar. Jika kita berpikir bahwa pengetahuan berada di luar dari orang yang belajar, dan proses belajar tersebut menjadi bagian dari pengetahuan, maka tugas para pengajar untuk mengirimkan pengetahuan itu kepada orang yang belajar. Orang yang belajar dianggap sebagai 'botol kosong yang harus diisi', pasif dan sebagai penerima



pengetahuan yang diberikan oleh pengajar. Sementara jika kita berpikir bahwa pengetahuan dihasilkan oleh orang yang sudah memiliki pengetahuan tersebut, dan prosesnya sebagai aktivitas pikiran dengan kerangka sosial budaya, maka peran pengajaran adalah sebagai fasilitator (Hooper-Greenhill, 1994:68).

Dalam pandangan konstruktivis, peran edukator di museum adalah untuk memfasilitasi cara belajar aktif lewat penanganan objek dan diskusi, yang dihubungkan dengan pengalaman kongkrit. Dalam konteks edukasi di museum, dengan didasarkan pada paradigma konstruktivis, museum atau edukator dapat bertindak sebagai fasilitator. Walaupun demikian, pihak museum dapat menggunakan cara didaktik sebagai aspek lain dalam hubungannya dengan publiknya (Hooper-Greenhill, 1994:68).

Menurut pandangan Hein (1998:25) dua kontinum yang dijelaskan di atas dapat digambarkan dalam bentuk ortogonal sehingga memperlihatkan empat bidang. Masing-masing bidang menjelaskan keterkaitan teori pendidikan dan teori belajar. Keterkaitan tersebut dapat digunakan untuk melihat bagaimana penerapan teori pengetahuan dan teori belajar di museum.



Gambar 9. 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).

Pendekatan pendidikan didaktik ekspositori dikembangkan dari beberapa pakar psikologi yang menjadi pendukung pendekatan behaviorisme. Nama seperti Edwin Thorndike (1874-1949) merupakan orang yang paling berpengaruh dalam memperjuangkan pandangan behavioris dalam pendidikan. Selanjutnya, Robert M Gagne mengembangkan model

pembelajaran yang disusun dari atas ke bawah atau *top down* secara hirarkis (Hein dan Alexandra, 1998:34). Model seperti ini disusun untuk mendapatkan rangkaian yang rasional, isi dari materi yang akan diajarkan disusun dalam urutan mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Dengan demikian, materi yang akan diajarkan harus dibagi menjadi unit-unit kecil, sehingga setiap unit dapat dipelajari (Hein, 1998:26). Selanjutnya taksonomi Benjamin Blom yang membuat tingkatan belajar mulai dari tingkat menggambarkan dan membuat penjelasan sampai pada tingkat menganalisis, menggabungkan dan mengevaluasi (Hein dan Alexandra, 1998:34).

Untuk itu bentuk aplikasi belajar di museum disusun berdasarkan karakteristik sebagai berikut:

1. Pameran dijadikan sebagai contoh, dengan awal dan akhir yang jelas, dan dengan susunan yang jelas;
2. Komponen didaktik (label, panel) menjelaskan apa yang harus dipelajari dari pameran;
3. Subjek ditata secara hirarkis mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks;
4. Program untuk sekolah menggunakan kurikulum sekolah tradisional, disusun berdasarkan subjek dari yang sederhana hingga yang kompleks;
5. Isi yang dipelajari dari program pendidikan mempunyai tujuan pembelajaran yang spesifik (Hein, 1998:27-29).

Museum yang menerapkan teori ini dalam eksibisinya memiliki kemiripan dengan pembelajaran pada sekolah-sekolah tradisional. Penyampaian informasi dilakukan mulai dari yang sederhana hingga kompleks dan disusun secara hirarkis dengan contoh yang jelas. Perbedaan antara museum dan sekolah adalah pada ruang dan media yang digunakan. Museum lebih banyak menggunakan visual tiga dimensi (koleksi), panel dan label, sementara sekolah melakukan aktivitasnya lebih banyak di ruang kelas dan menggunakan buku sebagai sumber materi.

#### **b. Teori pendidikan Stimulus Respon**

Prespektif dari pendidikan stimulus respon hampir mirip dengan teori didaktik ekspositoris, hanya saja pendidikan ini menolak gagasan bahwa setiap bagian dari materi harus dikuasai (Hein dan Alexandra, 1998:33). Teori ini lebih menekankan pada metode belajar daripada isi yang diajarkan. Formulasi belajar stimulus respon merupakan inti awal dari pendekatan psikologi behavioris (Hein, 1998:29). Teori stimulus respon (behaviorisme) merupakan pendekatan yang dominan digunakan dalam pendidikan formal (Macdonald ed.,2006:345).

Menurut Hein, museum yang menerapkan teori stimulus respon memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Komponen didaktik (labels, panel) yang menggambarkan apa yang dapat dipelajari dari sebuah pameran.
2. Pameran menjadi percontohan, dengan awal dan akhir yang jelas, serta disusun berdasarkan tujuan pedagogi (Hein, 1998: 29).

Museum yang menerapkan teori ini dalam pamerannya akan melakukan pengulangan kesan agar dapat menstimulus pembelajar dan memberikan penghargaan bagi yang memberikan respon sesuai dengan yang diharapkan. Dalam 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” (Hein dan Alexandra, 1998:40). Namun model pendekatan ini di negara-negara berideologi sosialis sering dijadikan propaganda yang bertujuan indoktrinasi daripada tujuan pendidikan (Hein, 1998:30).

### c. **Teori Pendidikan Diskoveri**

Gagasan pokok teori pendidikan diskoveri adalah belajar merupakan proses aktif. Belajar aktif sering diterjemahkan sebagai aktivitas fisik yang berasosiasi dengan belajar (Hein, 1998:30). Para pakar belajar diskoveri berpendapat bahwa dengan menarik pembelajar untuk beraktivitas secara spesifik akan memberikan rangsangan sehingga hasil pendidikan dapat dicapai karena pembelajar akan belajar konsep yang kita ajarkan (Shulman dan Keislar dikuti dalam Hein, 1998: 30). Interaksi fisik itu bisa berkaitan dengan berbagai hal seperti menyusun sesuatu dari komponen-komponen lepas, menyusun fuzzlel atau menggunakan berbagai benda yang kita jumpai (Hein dan Alexandra, 1998:35).

Karakteristik museum yang menerapkan teori ini adalah sebagai berikut.

1. Pameran dapat dieksplorasi, mungkin pada sebagian atau pada seluruh komponen pameran;

2. Lebih banyak menggunakan cara belajar aktif;
3. Komponen didaktik (label, panel) yang menyediakan jawaban atas pertanyaan diserahkan kepada pengunjung untuk menemukannya sendiri;
4. Pengunjung dapat memiliki interpretasi sendiri tentang kebenaran yang mungkin bertentangan dengan interpretasi pameran;
5. Program untuk sekolah memungkinkan murid untuk aktif sehingga membuat mereka dapat menerima kesimpulan;
6. Workshop disediakan bagi pengunjung dewasa yang membutuhkan keterangan dari pakar dan berbagai bentuk bukti lainnya untuk melengkapi pemikiran dan perkembangannya sehingga partisipan dapat memahami makna benda yang sebenarnya (Hein, 1998:33).

Prinsip belajar diskoveri diaplikasikan dalam bentuk pameran atau penyajian koleksi yang dapat dieksplorasi oleh pengunjung. Pengunjung diberi kesempatan untuk dapat melakukan eksperimen dan menarik kesimpulan yang benar. Teks pada label dan panel dibuat dalam bentuk pertanyaan dan persuasif yang dapat mendorong pengunjung untuk penasaran dan mencari jawabannya sendiri. Untuk itu, desain pameran interaktif yang didasarkan pada teori belajar diskoveri ditata dengan tujuan untuk mengajak, menantang, dan menstimulasi pengunjung untuk mencapai pemahaman baru yang diharapkan (Hein dan Alexandra, 1998:42).

#### **d. Teori Pembelajaran Konstruktivis**

Menurut Hein, pada prinsipnya teori pembelajaran konstruktivis memiliki dua komponen penting, yaitu pertama pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar. Oleh karena itu, pameran menjadi sarana bagi orang yang belajar untuk menggunakan tangan dan pikirannya untuk berinteraksi, untuk mendapatkan kesimpulan, melakukan eksperimen dan menambah pemahamannya. Hal ini akan membuat mereka dapat menarik generalisasi tentang fenomena yang mereka pelajari. Kedua, pendekatan pendidikan ini mengharuskan kesimpulan yang diambil tidak divalidasi dengan standar kebenaran eksternal, tetapi oleh pembelajar itu sendiri. Gagasan validitas yang dibuat oleh konstruktivis tidak tergantung pada kesesuaian dengan kebenaran objektif yang eksistensinya terpisah dari orang atau kelompok yang sedang belajar (Hein, 1998:34).

Museum yang mengaplikasikan teori ini memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Akan memiliki banyak pintu masuk, tanpa alur yang spesifik serta tidak ada permulaan hingga akhir;
2. Akan menyediakan banyak kesempatan untuk model belajar aktif;
3. Akan banyak menghadirkan sudut pandang;
4. Memungkinkan pengunjung untuk menghubungkan dirinya dengan objek (dan ide) melalui bermacam aktivitas dan pengalaman berdasarkan pengalaman hidup yang telah dimiliki masing-masing;

5. Menyediakan pengalaman dan objek yang memungkinkan siswa dalam program untuk sekolah melakukan eksperimen, membuat berbagai asumsi hingga memperoleh kesimpulan (Hein, 1998:35).

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 memilih sendiri koleksi dan ruang pameran secara bebas, serta berinteraksi dengan koleksi dan melakukan eksperimen.

Berdasarkan konsep dan teori edukasi di museum tersebut, maka dalam penentuan strategi edukasinya, museum dapat menggunakan strategi belajar aktif (*active learning*) yang dapat melibatkan seluruh indera dan pengalaman pengunjung lewat konsep *edutainment*. Dalam pelaksanaannya, dan dalam rangka memperluas akses masyarakat, museum dapat menerapkan strategi edukasi di dalam dan di luar museum, atau bahkan perpaduan keduanya. Dengan cara ini, diharapkan museum dapat membuat strategi edukasi dengan tepat, yang dapat menjangkau semua lapisan masyarakat (Sulistiyowati, 2010: 63).

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.*

Pendidikan informal berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (13) adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Konsep ini tidak member batasan yang jelas, karena belum memperlihatkan secara eksplisit karakteristik pendidikan informal. Screvan (dalam Suzuki, 2005:31) mendefinisikan belajar informal sebagai non-linear, dilakukan sendiri, secara sukarela dan bersifat eksploratif. Dengan sifatnya yang eksploratif maka hasil belajar secara informal akan berbeda dengan belajar secara formal. Pada proses belajar secara informal hasil yang didapatkan dari kegiatan belajar mungkin merupakan sesuatu yang memang telah direncanakan sebelumnya atau mungkin sesuai dengan yang diharapkan, tetapi bukan merupakan suatu kewajiban (Hooper-Greenhill, 2007:26). Hal ini terjadi karena belajar secara informal tidak selalu dievaluasi atau dinilai berdasarkan ketentuan standar seperti tingkatan kelas, dan belajar dapat terjadi tanpa direncanakan (Suzuki, 2005:31).

Falk dan Dierking menggunakan istilah *free-choice learning* untuk menggambarkan belajar informal (Suzuki, 2005:30). Menurut Falk dan Dierking (2002:9) *free-choice learning* sebagai tipe belajar yang diarahkan sendiri, dilakukan secara sukarela, dan didorong berdasarkan kebutuhan dan ketertarikan individu. Dengan demikian, proses belajar yang terjadi karena

seseorang memilihnya bukan karena dia harus mempelajarinya. Aspek motivasi menjadi penting untuk mendorong agar orang mau belajar atas pihannya sendiri (Supriyanto, 2009:17).

Karakteristik penting lainnya yang ada dalam pendidikan informal adalah belajar dapat terjadi melalui pengalaman *hands-on*, aktivitas eksperimental, dan pendidikan informal merupakan perangkat belajar personal yang dapat memperkuat pemahaman terhadap konsep ilmu pengetahuan (Suzuki, 2005:32-33). Museum merupakan salah satu institusi pendidikan informal yang dapat menjadi media pembelajaran melalui pengalaman.

Dalam sebuah kegiatan belajar, proses yang efektif adalah dengan memberikan keterampilan, 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 dijalankan dengan baik maka diharapkan akan ada perubahan pengunjung untuk belajar lebih mendalam (Black, 2005:132). Salah satu cara 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 in formal 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 dikutip 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.*

Edson dan Dean mengatakan 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).

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 Asiarto 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 (intelegnensi) 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 Asiarto, 2007:10).

Hamalik (1985:40-41) yang dikutip 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 didapat 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 (Satiadinata, 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 yang dikutip 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 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-fakta dan konsep.

Menurut Ger van Wengen yang dikutip Luthfi Asiaro 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 (Asiaro, 2007:10).

Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama merupakan insitusi yang memiliki peran penting dalam pendidikan kebudayaan khususnya kebudayaan bahari, mengingat secara historis Banten Lama merupakan salah satu kota pelabuhan di Nusantara yang menjadi puncak peradaban bangsa Indonesia. Berdasarkan uraian berbagai teori pendidikan di atas, maka penelitian ini akan menggunakan teori konstruktivis.

## 2.5 Eksibisi di Museum

Menurut Barry Lord dan Gail Dexter Lord berpendapat bahwa eksibisi merupakan media komunikasi yang efektif antara museum dengan pengunjung. Dengan asumsi bahwa setiap pengunjung datang ke museum untuk melihat yang diselenggarakan (Lord dan Lord, 2002:15; Perdana, 2010: 34-35). Eksebisi sendiri memiliki pengertian yang berbeda dengan *display* dan *exhibit* (pamer).

*Display* adalah memajang benda sesuai dengan ketertarikan seseorang akan benda tersebut (Burcaw, 1984:5). *Display* juga diartikan sebagai presentasi objek untuk publik tanpa adanya interpretasi (Dean, 2002:3). Sementara *exhibit* adalah *display* yang ditambah dengan interpretasi dari benda tersebut. Dengan kata lain, *exhibit* lebih serius, penting, dan memiliki konotasi profesional dibandingkan *display*. *Exhibit* merepresentasikan ide dengan maksud mengedukasi pengunjung (Burcaw, 1984:6).

Jenis eksibisi di museum dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling. Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu 2 sampai 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi, dan misi museum. Pameran temporer adalah pameran koleksi museum diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat. Sementara itu, pameran keliling adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan di luar lingkungan museum dalam jangka waktu tertentu, dengan tema berkala luas (Direktorat Museum, 2008: 46-48).

Ellis G Burcaw mengutarakan bahwa terdapat empat pendekatan dalam pameran tetap. Pertama; pendekatan *open storage* yaitu objek dikumpulkan, lalu dipamerkan seketika tanpa pengorganisasian, penempatan objek berdasarkan kesamaan bentuk, pemberi, daerah, waktu, dan beberapa kombinasi kesamaan lainnya. Pada umumnya tidak menggunakan label, memberikan informasi yang tidak perlu dan berbelit-belit. Kedua; pendekatan objek yaitu objek dikumpulkan terlebih dahulu sebelum mengumpulkan informasinya. Objek dipilih ,dibagi, diteliti, dilabel, dan diberikan pencahayaan yang bagus. Pada akhirnya, jenis pendekatan ini tidak menghasilkan ide intelektual, bahkan hanya menghasilkan objek yang didisplay tanpa informasi di dalamnya. Ketiga; pendekatan ide yang tujuan utamanya adalah edukasi. Museum memutuskan ide/cerita yang akan disampaikan, merumuskan dimana cerita tersebut digunakan, memilih objek yang dibutuhkan dari koleksi dan mengumpulkannya untuk eksibisi. Keempat; pendekatan kombinasi (*combined*) yaitu museum memilih objek dan ide dalam waktu yang bersamaan berdasarkan signifikansi koleksi dan ide dalam mencapai tujuan museum (Burcaw, 1984:121-122; Perdana, 2010:36-37).

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

1. Kontemplasi (perenungan). Model ini lebih menekankan pada aspek estetika koleksi dibandingkan yang lainnya. Segi estetika ini bertujuan untuk menggugah perasaan emosional dan meningkatkan rasa kekaguman pengunjung terhadap koleksi. Informasi tentang objek sangat minim diberikan dan pengunjung cenderung pasif.



2. **Komprehensi (pemahaman).** Model ini lebih menekankan pengelompokkan koleksi berdasarkan tema tertentu atau sesuai dengan konteksnya dan tidak berdiri sendiri. Media eksibisi yang digunakan misalnya diorama, berbagai jenis gambar, dll. Model ini bertujuan agar pengunjung menemukan makna dari sebuah benda yang dikaitkan dengan konteksnya. Pendekatan ini umumnya digunakan di museum sejarah, arkeologi, dan etnografi.
3. **Discovery (penemuan).** Model ini lebih menekankan peran aktif pengunjung untuk melakukan eksplorasi di museum, seperti *visible storage*. Koleksi disajikan secara sistematis dan dapat dilihat oleh pengunjung, baik secara langsung maupun melalui teknologi informasi. Pendekatan ini umumnya digunakan di museum ilmu pengetahuan.
4. **Interaksi.** Model ini lebih melibatkan pengunjung secara aktif dalam kunjungannya dengan bantuan panduan informasi. Model ini menggunakan bantuan teknologi informasi seperti komputer layar sentuh (*touch screen computer*). Selain itu, pada pendekatan ini pengunjung dapat belajar melalui penguasaan fisik terhadap koleksi. Oleh karena itu, pada pendekatan ini replika koleksi diperlukan untuk memberikan pengalaman fisik tersebut kepada pengunjung (Lord dan Lord, 2002:19-22).

Keempat model penekanan tersebut disajikan dengan pendekatan tematik sesuai dengan konsep *new museum* (Hauenschild, 1988:8-9). George Rouette menyatakan bahwa pendekatan tematik adalah pendekatan yang lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan koleksinya. Akan tetapi, terdapat dua pendekatan lain yang dapat digunakan bersama

dengan pendekatan tematik, yaitu kronologi dan taksonomi. Pendekatan kronologi adalah pendekatan yang lebih menekankan pada penyajian koleksi secara kronologi atau urutan waktu dengan menggunakan objek seni dan sejarah tanpa interpretasi yang jelas (*authorial interpretation*), sedangkan pendekatan taksonomi lebih menekankan pada penyajian koleksi yang sama berdasarkan kualitas, kegunaan, gaya, periode, dan pembuat (Rouette, 2007:25-26; Perdana, 2010:38).



## BAB 3

### MUSEUM SITUS KEPURBAKALAN BANTEN LAMA

#### 3.1 Banten sebagai Kota Pelabuhan

Nama Banten pertama kali muncul dalam laporan perjalanan Tome Pires (1513) sebagai salah satu Bandar Kerajaan Sunda yang cukup ramai. Dikatakan bahwa Banten merupakan sebuah kota niaga yang baik, terletak di tepi sebatang sungai. Kota itu dikepalai oleh seorang syahbandar, dan wilayah niaganya menjangkau Sumatera dan bahkan Kepulauan Maladewa. Banten merupakan sebuah bandar yang besar, dan melalui bandar itu diperdagangkan beras, bahkan makanan lain, dan lada (Cortesao 1944:168). Kesaksian Tome Pires itu dapat dijadikan petunjuk bahwa Bandar Banten sudah berperan sebelum berdiri Kesultanan Banten (1526) (Ayatrohaedi 1997:1).

Berbagai sumber naskah dan tradisi lisan masyarakat Banten menyebutkan, setelah berhasil mengalahkan Banten (Girang), sebelum menjadi raja, Maulana Hasanuddin memindahkan pusat pemerintahan ke daerah Banten (Lama) yang terletak di tepi laut. Pemindehan pusat kekuasaan itu, di satu pihak disebabkan oleh hasrat untuk lebih “terbuka”, di lain pihak disebabkan oleh pola pikir budaya Jawa yang menyatakan bahwa pusat pemerintahan yang kalah tidak boleh digunakan lagi sebagai ibukota (Ayatrohaedi 1997:2).

Menurut Sonny Chr. Wibisono sampai saat ini mengenai masyarakat dan kota Banten awal belum memiliki gambaran yang memadai karena keterbatasan sumber sejarah yang ada. Namun secara umum ia dapat memberikan gambaran sebagai berikut.

- a. Kota Banten awal mulai tumbuh sekitar abad ke-11 – 12. Ketika itu Banten diduga sudah menjadi pemukiman urban yang penting, yang dilengkapi dengan parit dan benteng tanah. Masyarakat dalam pemukiman itu melakukan kegiatan kerajinan, dari pakaian sampai tembikar, peleburan besi dan perunggu, perhiasan emas, dan manik-manik. Keramik yang ditemukan menunjukkan bahwa hubungan dengan Cina dan daerah di Asia Tenggara lainnya sudah terjalin.
- b. Perkembangan selanjutnya dari kota Banten berlangsung di pesisir, ditandai dengan perubahan pemerintahan dan keagamaan Islam. Hal ini juga dilukiskan dalam babad Banten yang menuliskan bahwa setelah Hasanuddin wafat, Maulana Yusuf memegang pemerintahan dengan membangun kampung baru, sawah, ladang, terusan-terusan, dan bendungan. Tembok Pertahanan kota didirikan pula terbuat dari bata dan karang.
- c. Ketika Belanda datang ke Banten pada tahun 1596 menuliskan bahwa kota Banten terletak pada dataran kosong pada kaki perbukitan kira-kira 25 mil berlayar antara Sumatera dan Jawa. Pada kedua sisi dari kota mengalir sungai dan yang ketiga melewati tengah kota. Besar kotanya dilukiskan sebesar Amsterdam kuno. Kota Banten dikatakan memiliki tembok-tembok yang ukurannya lebih tebal dari depa seorang laki-laki, terbuat dari bata. Di dalam kota hanya ada 3 jalan lurus, satu dari paseban ke laut, kedua ke gerbang darat di sepanjang jalan ini tinggal pembantu raja dan budak, jalan ketiga menuju gerbang gunung.

Ketika Belanda datang ke Banten sudah menjadi bandar perdagangan yang penting. Dalam buku harian mendapat gambaran tentang situasi kota, pusat

perdagangan, masyarakat, pasar, dan produk maupun harga, serta menuliskan dengan cermat apa yang dilihatnya di kota Banten yang menggambarkan situasi bandar. Dituliskan bahwa di Kota Banten terdapat 3 pasar sehari-sehari tempat mereka jual beli barang. Pasar yang pertama dilukiskan pada sebuah alun-alun di sebelah timur dari kota. Pada pagi hari salah satu pemandangan yang dapat dilihat disana adalah perdagangan yang dilakukan oleh berbagai bangsa seperti Portugis, Arab, Turki, Cina, Quilin, Pegu, Melayu, Bengal, Gujarat, Malabar, Abesinia dan India. Pasar kedua, Pabean yang menjual segala kebutuhan, dan ketiga pasar di Pacinan, yang diadakan sebelum atau setelah pasar lain diselenggarakan (Rouffer dan Ijzerman 1915:110-13) (Wibisono, 1997:9-11).

Pembangunan Kota Banten sebagai *City State* 'Negara-Kota' sekaligus sebagai Kota Pelabuhan dilakukan sejak Maulana Hasanuddin, Maulana Yusuf, dan memuncak masa Sultan Ageng Tirtayasa ditunjang oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain letak geografis yang strategis, ekologis yang menguntungkan, struktur masyarakat dengan pemerintahan yang mantap sehingga memungkinkan untuk tumbuh dan berkembang, serta memuncaknya kehidupan sosial-ekonomi, sosial-budaya/keagamaan, dan sosial politik Kesultanan Banten pada abad ke 16 dan 17 Masehi (Adeng, 2010:82).

Berdasarkan letak geografis Bandar Banten di tengah-tengah teluk Banten dengan jaringan sungai Cibanten dan beberapa anak sungainya, rupanya merupakan faktor alamiah yang sangat menguntungkan perkembangan kesultanan ini. Selain itu campur tangan manusia terhadap lingkungannya telah mendukung kebesaran dan kejayaan daerah

daerah ini selama beberapa ratus tahun lamanya. Secara singkat sumber daya lingkungan yang pernah dimanfaatkan oleh masyarakat Banten melalui kebudayaannya, dapat dikenali berasal dari beberapa sumber daya yang diperkirakan berada dalam wilayah lingkungan Bandar Banten tersebut, misalnya sumber daya tanah liat, sumber daya batu andesit, sumber daya karang, sumber daya nabati, sumber daya hewani dan sumber daya sungai dan laut (Ongkhodarma, 1997:111).

Sungai sangat berperan bagi alur lalu lintas di dalam wilayah kota yang banyak dilalui kanal-kanal. Lagipula transportasi yang lazim ada masa itu mengandalkan sumber daya sungai, seperti yang dituturkan oleh Bruin tahun 1739, bahwa Sultan bersama pengikutnya berkunjung ke Benteng Speelwijck naik perahu, kapal dan gale (?) dapat berlayar keluar masuk ke dalam Bandar melalui sungai yang mengalir di tengah kota (Djajadiningrat, 1983:145 dalam Ongkhodarma, 1997:121).

Laut, yang merupakan salah satu sumber daya alam penting yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat masa silam di kawasan ini, antara lain adalah sebagai ajang transportasi yang menghubungkan Bandar Banten dengan tempat lain di seluruh dunia. Para pedagang asing umumnya memanfaatkan energi angin melalui jalan laut berdatangan ke Banten. Telah diutarakan terdahulu bahwa beberapa flora dan fauna yang digunakan sebagai sumber daya pangan dan produksi berasal dari laut, seperti ikan, kerang, dan karang. Suatu hal penting yang sebenarnya dapat dimanfaatkan dari laut ialah airnya yang merupakan bahan baku pembuatan garam. Selaku penduduk pesisir, diperkirakan mereka mempunyai kemampuan untuk mengolah air laut menjadi garam. Namun berita tertulis menyebutkan bahwa pedagang Banten mengambil garam dari Pati, Juana dan Joartan (?). Bahan mineral yang sangat diperlukan bagi tubuh manusia ini,

pada umumnya ditukarkan dengan lada (Chijs, 1881:60). Pernyataan tersebut setidaknya menimbulkan perkiraan bahwa air laut di sekitar teluk Banten mengandung kadar garam yang rendah, atau kondisi air laut di sekitar pantai penuh lumpur sehingga air laut yang jernih dan berkadar garam tinggi agak sulit dijangkau (Ongkhodarma, 1997:121).

Banten pun dikembangkan menjadi sebuah pelabuhan transit atau persinggahan saudagar asing seperti dari India, Cina, Parsia, dan Gujarat. Adapun komoditas perdagangan rempah-rempah yang laku saat itu yaitu lada dan merica, yang sangat laku di pasaran Asia dan Eropa. Para pedagang asing tersebut membawa kain sutra, porselen, dan benang sulam. Sistem perdagangan yang berlangsung saat itu masih menggunakan sistem barter atau tukar tambah (Adeng, 2010:83).

Banten memang sebuah kota yang tidak dapat dilepaskan dari citranya sebagai Kota Pelabuhan. Sejak awal, kehidupan “perairan” sudah melekat dengan kota ini. Adapun cikal bakal Kota Banten berawal ketika Sunan Gunung Jati dengan pasukan Islam dari Demak menyerang Banten yang pada waktu itu di bawah kekuasaan Kerajaan Sunda. Jatuhnya Banten ke tangan pasukan Islam tersebut boleh dikatakan merupakan cikal bakal Banten sebagai Kerajaan Islam atau disebut pula sebagai Bandar Niaga (Kota Pelabuhan) yang cukup besar dan ramai serta banyak dikunjungi pedagang dalam negeri dan luar negeri (Adeng, 2010:85).

Keramaian itu tidak lepas dari perkembangan perdagangan internasional, khususnya yang berhubungan dengan “Jalur Sutra”. Telah diketahui bahwa hasrat akan sutra Cina yang berkilauan, yang katanya senilai emas, membuka jalan untuk jalur sutra melalui dataran sepanjang 6.400 km melintasi Asia yang berlangsung berabad-abad. Dengan demikian, serangkaian perdagangan kuno itu tidak hanya memperdagangkan

sutra semata tetapi juga rempah-rempah, buah-buahan, porselin, mesiu, dan lain-lainnya, bahkan lebih jauh sutra ini menyebabkan kontak budaya dan agama (Adeng, 2010:86).

Keadaan jalur sutra melalui dataran ini ternyata merupakan rute yang sulit. Banyak rintangan menghadang, seperti badai pasir, cuaca panas, cuaca dingin, bahkan para penyamun. Melihat kenyataan yang demikian, para pedagang berusaha mencari jalan alternatif yang lebih mudah dan aman. Upaya itu menemui bentuknya dalam sistem transportasi laut, setelah sistem pelayaran laut yang lebih baik ditemukan (mengetahui perkembangan jalur pelayaran, lebih jauh lihat Sejarah Nasional Indonesia jilid III). Yang jelas, faktor ekonomi ini menjadi motivasi yang kuat dibukanya pusat-pusat perdagangan baru, seperti dijelaskan oleh Sedyawati, at. Al. (1995:2) berikut ini:

Sudah sejak lama terjadi perdagangan antara kawasan dunia “barat” dan “timur”. Para pedagang yang melintasi berbagai negara, menempuh beribu-ribu mil, didorong untuk memperoleh barang-barang dagangan dari negeri-negeri jauh, yang dinilai amat berharga. Bagi orang-orang Eropa, daya tarik utama dari dunia timur adalah sutra dan rempah-rempah. Berbagai jalan ditempuh untuk menghubungkan Timur dan Barat dalam upaya perdagangan itu. Jalan darat melintasi dataran Asia ditempuh dengan kuda (untuk daerah padang rumput) atau unta (untuk daerah padang pasir), sedangkan jalan laut melalui Laut Tengah, Samudera India, dan Laut Cina Selatan ditempuh dengan kapal.

Dengan ditemukannya *jalur sutra* “lewat laut”, maka muncul pelabuhan-pelabuhan baru sebagai pusat-pusat perdagangan yang membentang dari Cina sampai Eropa, di mana Nusantara termasuk ke dalam jaringan perdagangan



tersebut. Hal itu dapat dibuktikan melalui sumber sejarah Majapahit yang berasal pada masa Hayam Wuruk yang menyebutkan 33 tempat yang dinamai nusa (artinya tempat-tempat di sisi laut) dan 47 tempat yang disebut “nadirapradesa” (artinya tempat-tempat di tepi sungai), yang berperan sebagai pangkalan dalam jaringan lalu lintas air (Sedyawati, 1995: 350).

Begitu juga dengan Banten, letak geografisnya di daerah pesisir pantai Pulau Jawa tentu saja termasuk ke dalam mata rantai dalam perdagangan internasional (jalur sutra) pada masa itu. Mengenai peranan Banten sebagai bandar niaga ini dijelaskan oleh Mills (1970: 14-23) dengan memberikan tafsiran bahwa Cheng Ho ketika melakukan ekspedisi ketujuh antara tahun 1431-1433 dalam perjalanan kembali ke Surabaya, ke Palembang melalui beberapa pelabuhan di pantai utara Jawa, yaitu Tanmu (Demak), Wuchueh (Pekalongan), Che-li-wen (Cirebon), dan Chia-lu-pa (Sunda Kalapa), Banten (Adeng, 2010:86-87).

Banten sebagai bandar niaga yang berperan dalam perdagangan internasional tentunya tidak dapat disangkal lagi. Kedatangan kapal-kapal asing di Banten memperjelas keterkaitan Banten dalam jaringan internasional. Analogi dengan pelabuhan Banten, Pontang, Tangerang, Kalapa, dan Chi Manuk yang diberitakan *Tome Pires* (1512-1515), sebagai pelabuhan Kerajaan Sunda maka Bandar Cirebon pada masa masuk kerajaan itu mungkin juga telah masuk dalam jaringan perdagangan internasional atau pasar dunia, sekalipun tidak seperti Pelabuhan Banten dan Kalapa (Tjandrasmita, 1987: 7).

Pelabuhan Banten memang didukung oleh wilayah pedalaman yang dapat diandalkan sebagai pemasok bahan-bahan pertanian. Daerah pedalaman yang

mengelilingi Banten merupakan wilayah penyangga, yang tanahnya subur dan terdiri atas dataran rendah, dataran tinggi, bahkan daerah pegunungan dengan beberapa buah gunung, seperti Gunung Honje dan Gunung Kancana. Dari wilayah ini dihasilkan produksi pertanian dalam jumlah besar, seperti sayur-mayur, buah-buahan, lada, padi, tarum atau indigo. Kayu pun menjadi barang komoditi ekspor yang banyak dihasilkan dari daerah pedalaman ini. Dari produksi pertanian yang berasal dari daerah pedalaman ini, Banten menjadi pelabuhan yang ramai sebab bahan-bahan pertanian itu sangat dibutuhkan oleh masyarakat internasional. Kenyataan ini yang menjadikan Banten terkenal sebagai salah satu penghasil pertanian di Jawa (Adeng, 2010:88).

Tome Pires memberitakan pula komoditas ekspor dan impor dari kota-kota Bandar pada awal abad ke-16 M yang terletak di pesisir utara Jawa, seperti Banten sampai Demak, Jepara, Tuban, Gresik, hingga ke Surabaya dan daerah lain. Dari Bandar Kalapa, yang pada awal abad ke 16 masih dalam kekuasaan kerajaan Sunda Pajajaran, diekspor komoditas seperti lada, asam, beras, daging, buah-buahan, dan sayur-sayuran. Komoditas hasil bumi itu juga diekspor untuk jaringan perdagangan regional dengan bandar-bandar di Indonesia sendiri. Karena Bandar Kalapa berhubungan dagang dengan Sumatera, Palembang, Lawe, Makassar, Malaka, Jawa , Madura dan daerah lainnya. Hubungan perdagangan internasional Sunda Pajajaran melalui Bandar Kalapa tidak hanya dengan Malaka, tetapi juga dengan India, Maladewa, dan Tiongkok. Komoditas yang diekspor dari daerah pedalaman diangkut melalui jalan sungai maupun daerah menuju bandar utama, yaitu Kalapa (Uka Tjandarasasmita,1998). Komoditas yang diimpor pada masa itu adalah berbagai jenis kain berwarna putih, blacu, dril, kateshu, dan lain-lain dari Keling dan Cambay (Cartesao, 1944:16, 69, 81). Demikian juga barang-

barang dari Tiongkok terutama keramik seperti banyak yang ditemukan pada masa Sung, Ming, Ching, dan lainnya di Bandar Banten (Mundardjito dkk., 1979:28 dalam Tjandrasasmita; 2009:46).

Di kota Banten, yang menarik perhatian adalah bahwa ketika orang-orang Belanda di bawah pimpinan Cornelis de Houtman datang di Bandar Banten pada tahun 1596, diceritakan tentang barang-barang yang diimpor dan diekspor oleh kelompok pedagang yang sedang melakukan transaksi jual beli. Pedagang Tionghoa menjual beragam sutera berwarna indah, laken sutera, beludru, satin, benang emas, piring porselen, taplak meja, bejana dan *panic-panci* berukuran kecil dan besar dari tembaga, air raksa, peti yang indah, kertas tulis berwarna, cermin, sisir, kaca mata, pedang buatan Tiongkok, akar-akaran, kipar angin, payung, dan lainnya. Demikian pula dengan pedagang dari Gujarat, mereka menjual komoditas yang dibawa dari negerinya seperti bahan-bahan kaca, gading, dan permata yang berharga dari Cambay. Pedagang-pedagang dari Gujarat, Bengal, Arab, dan Persia, masing-masing menjual barang dagangan atau komoditas yang berasal dari negerinya (Roufer-Ijzerman, 1915:112; Uka Tjandrasasmita, 2000: 142-148 dalam Tjandrasasmita, 2009:46).

Jaringan perdagangan yang sudah ada sejak abad ke – 16 di Banten lebih ditingkatkan lagi baik secara regional maupun internasional di bawah pemerintahan Sultan Ageng Tirtayasa. Jaringan perdagangan dengan kesultanan Gowa di Sulawesi Selatan, dan Ternate di Maluku yang bertujuan mendapatkan komoditas rempah-rempah meskipun dihalangi oleh VOC tetap diusahakan demi menambah bahan ekspor Banten ke negeri-negeri asing. Berdasarkan *daghregister* Belanda, Kesultanan Banten mengadakan perdagangan dengan negeri-negeri di Timur Tengah, di Eropa dengan Denmark,

Perancis, Inggris, di Timur Jauh dengan Tiongkok, Jepang, dan dengan negeri-negeri di Asia Tenggara termasuk Filipina (Uka Tjandrasasmita, 1995:116-117). Hubungan perdangan itu bukan hanya didasarkan data historis, tetapi juga data arkeologis, dengan ditemukannya sejumlah pecahan keramik dari Tiongkok, Jepang, dan beberapa negeri di Eropa (Tjandrasasmita, 2009:46).

Jaringan perdagangan regional dan internasional di Kesultanan Banten sejak akhir abad ke-17 hingga 18, berhenti karena larangan yang dibuat oleh VOC dengan kenyataan kekuasaan kolonialnya sudah tertanam di Banten sejak pemerintahan Sultan Abdul Kahar Abunasar Atau Sultan Haji (Uka Tjandrasasmita, 1967). Hingga akhirnya pada masa G.G. Daendels, pada awal abad ke-19, kesultanan tersebut dihancurkan dan dihapuskan, dan menjadi kabupaten-kabupaten di bawah Hindia-Belanda. Berbagai kegiatan perdagangan, sejak abad ke-18, mulai bergeser ke Batavia sebagai pusat kolonial VOC (Tjandrasasmita, 2009:46-47).

Sarana yang sangat menunjang dalam aktivitas perniagaan ialah alat transportasi. Untuk Kerajaan-kerajaan di wilayah pantai, alat transportasi yang paling utama adalah perahu (Rahardjo, et al. 1994: 29). Begitu juga dengan Banten, selain geografisnya yang strategis masyarakatnya pun memiliki tradisi maritim yang kuat. Posisinya di jalur perdagangan internasional yang menghubungkan jalur niaga dari Malaka ke Maluku mendorong Banten untuk menjadi pelabuhan transit. Keadaan itu didukung pula oleh kondisi masyarakat Banten yang telah mempunyai tradisi maritim yang bentuknya berupa teknologi pembuatan perahu. Kemampuan itu melahirkan berbagai jenis perahu seperti perahu layar, perahu bercadik, perahu lesung, dan rakit. Pengetahuan, kemahiran, dan pengalaman mereka telah dapat menguasai kesukaran alam laut, sehingga perahu-perahu

yang dihasilkan bentuknya disesuaikan dengan jenis keperluannya. Jenis perahu untuk menangkap ikan di pesisir pantai dan di muara-muara tentunya berbeda dengan perahu-perahu yang digunakan di laut yang dalam. Begitupun, untuk jenis perahu sebagai alat pengangkut barang dan penumpang jarak dekat berbeda dengan perahu untuk pelayaran jarak jauh (Adeng, 2010:89).

Kepopuleran Bandar dagang Banten dipromosikan oleh inspektur perpajakan Portugis bernama Tome Pires yang pada tahun 1513 ikut dalam rombongan 4 kapal dagang Portugis dipimpin de Alvim dari Malaka ke Jawa (Barat) untuk membeli rempah-rempah. Ia menulis tentang pelabuhan Banten (Bantam menurut Portugis):” Banyak jung-jung berlabuh di tempat ini, di tepi sungai ada kota besar...kota ini mengadakan perdagangan dengan pedagang-pedagang dari Maladwipa, dan pantai barat Sumatera. Boleh dikatakan pelabuhan ini yang paling ramai. Di situ banyak beras, bahan makanan dan lada (Slametmuljana, 1980:40 ; Wangania, 1995: 32-33).

Dari catatan Tome Pires tersebut, tidak berlebihan jika dikatakan Banten merupakan pelabuhan yang besar dan ramai, jauh lebih besar dan lebih ramai bila dibandingkan dengan pelabuhan lainnya. Hal itu didasarkan pada besar kecilnya sebuah pelabuhan pada masa itu, yang dinilai atas kemampuannya untuk dilayari jenis perahu Junk. Pelabuhan Banten yang didukung oleh adanya Sungai Cibanten yang dapat dilayari oleh perahu Junk sejauh 9 mil (Corteseo, 1967:186 dalam Adeng, 2010:90)

Catatan Tome Pires yang menyatakan dua buah jenis perahu saja yang terdapat di Pelabuhan Banten terasa janggal dan tidak mencerminkan Banten sebagai pelabuhan yang besar dan ramai serta didukung oleh masyarakat yang telah memiliki tradisi maritim. Mengenai keraguan atas kesaksian Tome Pires, Djuwita (1994:5) menulis:

Cukup menarik bahwa Pires maupun pengunjung-pengunjung bangsa Eropa lainnya yang datang sebelum abad ke-16, tidak pernah mencatat situasi sarana lalu lintas. Hal ini memberi keyakinan, bahwa mereka tidak pernah mengadakan perjalanan yang terlalu jauh dari kapal-kapal mereka untuk melihat langsung situasi di kawasan pedalaman (Adeng, 2010:90-91).

Ternyata kesangsian itu dibenarkan oleh Tjiptoatmodjo dengan mengemukakan catatan Kompeni dari awal abad ke-17, yang memuat nama-nama perahu di Jawa. Nama-nama perahu itu ialah Contingh (perahu Canting Jawa berukuran kecil dan bertiang satu), Tiang (sejenis perahu besar), Gorap (perahu bertiang dua), Galjoot (perahu layar berukuran lebar dan datar dengan satu atau dua tiang), dan Gallion (perahu layar besar dengan tiga atau empat tiang dan geladak yang tinggi) (Adeng, 2010:91).

Dari uraian di atas dapat ditarik suatu generalisasi bahwa Pelabuhan Banten sebagai pelabuhan transit dilabuhi oleh berbagai jenis perahu, baik yang berukuran besar maupun kecil. Perahu (kapal) yang berukuran besar diantaranya meliputi: Junk, Lancara, Pangjava, Brigantine, Shallop, dan Pinisi. Adapun perahu kecil meliputi Pencalong, Cunea, Mayang, Lesung, Sampan, Sope, Jegong, Tembon, Bondet, Konting, Jukung Katir, Prawean, Lete, Janggolan, dan Lambo. Secara umum perahu-perahu yang ada di sepanjang pantai Pulau Jawa dan Madura, juga terdapat di Banten (Adeng, 2010:92).

Sebagai sebuah pusat kegiatan yang bertaraf internasional di masa lalu, kebudayaan di Bandar Banten telah mampu memanfaatkan berbagai sumber daya alam sekelilingnya untuk mendukung kebesaran dan kejayaannya. Ekosistem alam diubah menjadi ekosistem buatan yang digunakan untuk menopang kelangsungan kehidupannya.

Ekosistem tersebut diduga berada di daerah pesisir maupun pedalaman. Perkiraan mengenai ekosistem buatan yang pernah terjadi di Banten, agaknya lebih tepat bila disejajarkan dengan sejarah pembangunan dan perkembangan Bandar Banten. Masyarakat Banten telah berhasil mengolah lingkungan fisik sekelilingnya, baik yang bersifat akuatik maupun terestial sehingga dapat ditentukan bahwa hasil kebudayaan Banten terwujud karena terciptanya interaksi yang dinamis antara manusia pendukungnya dengan sumber daya lingkungan sekeliling. Bahkan tingkat kemahiran memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia disekitarnya telah pula dikembangkan sehingga dapat melahirkan hasil budaya tersebut. Sekarang ini kebesaran serta masa keemasan Kesultanan Banten ini masih tercermin dari peninggalan yang terekam dalam data arkeologi (Ongkhodarma, 1997:122).

Penelitian dengan tema-tema yang berbeda telah membuktikan bahwa di masa lalu Banten Lama telah menjadi salah satu pusat perdagangan dan pelabuhan besar di Nusantara. Berbagai uraian dan data di atas menunjukkan bahwa Kesultanan Banten dikelola oleh pimpinan yang memiliki kemampuan untuk mengelola potensi kebhariannya. Sumber daya alam berupa sungai dan lautan telah dikelola secara optimal untuk berbagai kepentingan. Tidak hanya untuk kepentingan sosial dan ekonomi, tetapi juga untuk kepentingan pertahanan dan kekuasaan, sehingga Banten dikenal sebagai kota pelabuhan dan pusat perdagangan yang ramai dikunjungi oleh berbagai suku dan bangsa. Sikap terbuka dengan berbagai suku bangsa menunjukkan bahwa mereka menjunjung tinggi toleransi dan keberagaman baik suku bangsa maupun agama. Nilai-nilai positif ini adalah sebagian kecil dari kearifan masa lalu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan masa sekarang dan masa yang akan datang. Museum merupakan lembaga yang tidak

hanya menyajikan tinggalkan budaya masa lalu, tetapi juga menyampaikan berbagai nilai dan informasi kepada masyarakat.

### **3.2 Sejarah Singkat Pendirian Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama**

Pada tahun 1976/1977 Pusat Penelitian Purbakala dan Peninggalan Nasional bekerjasama dengan seksi Arkeologi Fakultas Sastra Universitas Indonesia melalui Proyek Penelitian dan Penggalan Purbakala mengadakan kegiatan penelitian berupa ekskavasi di Banten. Pada penelitian tersebut terkumpul banyak artefak antara lain berupa keramik dan gerabah dalam beberapa bentuk, artefak logam, artefak batu, sisa material bangunan dan lainnya. Temuan-temuan tersebut menjadi data yang memberikan informasi mengenai kehidupan masyarakat Banten Lama di masa lalu.

Berdasarkan jejak-jejak arkeologis yang telah ditemukan, maupun dari puing-puing yang sebagian telah dipugar, jelas Banten (Surosowan) merupakan kota bersejarah yang penting. Dan, selain sebagai pusat pemerintahan, Banten juga menjadi pusat perdagangan antar Bangsa (Uka Tjandrasasmita, 1995:106-125). Kota Banten ini juga memenuhi persyaratan sebagai negara-kota (*city-state*) karena berperan penting dalam kegiatan perdagangan regional dan internasional yang mencapai puncaknya pada abad ke-7 M (Peter J.M. Nas, 1986:26-28 dalam Tjandrasasmita, 2009:116).

Artefak atau bukti-bukti kehidupan masa lalu yang terkumpul itu sangat penting untuk disampaikan kepada masyarakat umum dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Untuk mewadahi tujuan tersebut didirikanlah museum yang diberi nama Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL). Peresmianya dilakukan pada tanggal 15 Juli 1985 oleh Prof. DR. Harjati Soebadio, Direktur Jenderal

Universitas Indonesia



Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Setelah diresmikan, MSKBL mendapatkan berbagai koleksi dari hasil penelitian dan pemugaran terutama yang diperoleh dari



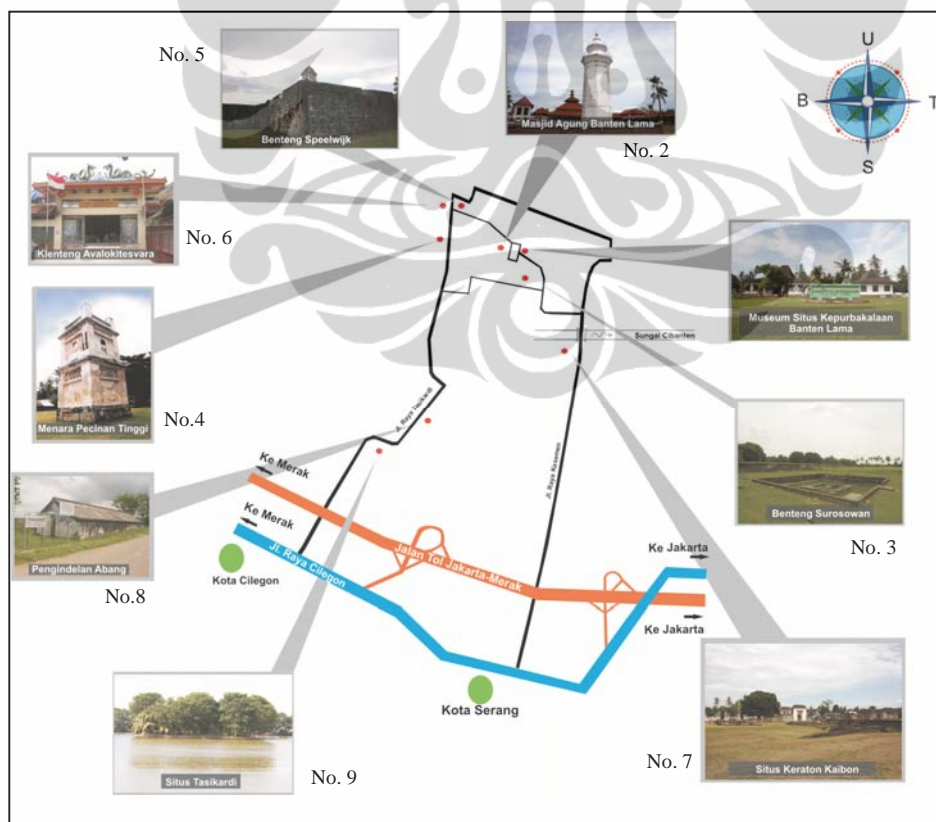
Foto 1. Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama

kegiatan ekskavasi arkeologis. Selain itu koleksi museum diperoleh juga dari pembelian/imbalan jasa, hibah serta titipan.

Setelah resmi berdiri, pengelolaan MSKBL berada dibawah Direktur Perlindungan dan Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Purbakala, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. Secara teknis tanggung-jawab kegiatan di museum diberikan kepada Kepala Proyek Pemugaran Banten Lama. Pada tahun 1991 berdiri Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala (SPSP) Serang Wilayah Kerja Provinsi Jawa Barat, DKI Jakarta, dan Lampung. Kantor SPSP Serang sementara menggunakan bangunan museum sebelum pindah ke Serang pada tahun 1994, dan sejak itu pengelolaan Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama berada dibawah naungan Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Serang. Khusus pengelolaan museum ditunjuk seorang koordinator, beberapa orang staf dan satuan pengamanan. Nama Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Serang berubah menjadi Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang pada tahun 2001, selanjutnya museum dibawah pengelolaan Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang hingga saat ini (BP3 Serang, 2011).

Lokasi MSKBL sangat strategis karena terletak di kawasan cagar budaya Banten Lama. Dengan demikian keberadaannya secara kontekstual terkait langsung dengan berbagai tinggalan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama, seperti Masjid Agung Banten Lama (foto no. 2), Benteng Surosowan (foto no. 3), Menara Masjid Pacinan (foto no.4), Benteng Speelwijck (foto no.5), Vihara (foto no.6), Keraton Kaibon (foto no.7), Pangindelan (foto no.8) dan Tasikardi (foto no.9), Koleksi yang dipamerkan di MSKBL sebagian besar merupakan tinggalan budaya yang terkait dengan Kesultanan Banten Lama, sehingga dapat menjadi pusat informasi buat para pengunjung yang akan melihat tinggalan keurbakalaan di kawasan cagar budaya Banten Lama. Adapun denah keletakannya seperti di bawah ini.

Gambar 10. Keletakan MSKBL dengan tinggalan keurbakalaan di Banten Lama



Sebagaimana digambarkan dalam sejarah singkat pendirian MSKBL di atas maka maksud pendirian museum ini awalnya adalah untuk menyelamatkan dan merawat tinggalan arkeologi hasil penelitian yang dilakukan di Banten Lama. Melalui pendirian MSKBL, tinggalah budaya tersebut tidak hanya diselamatkan dan dirawat, tetapi juga dipublikasikan melalui pameran kepada masyarakat luas, sehingga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan penelitian, pendidikan, dan wisata budaya.

### **3.3 Kelembagaan MSKBL**

MSKBL secara kelembagaan berbeda dengan museum pada umumnya. Museum ini berada di bawah pengelolaan Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Serang. BP3 Serang merupakan Kantor Unit Pelaksana Teknis dari Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor : PM.37/OT.001/MKP-2006 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala, BP3 Serang mempunyai tugas melaksanakan pemeliharaan, perlindungan, pemugaran, dokumentasi, bimbingan, dan penyuluhan, penyidikan dan pengamanan terhadap peninggalan purbakala bergerak maupun tidak bergerak serta situs, termasuk yang berada di lapangan maupun tersimpan di ruangan. Adapun visi BP3 Serang adalah “ Cagar Budaya yang terlindungi, bermanfaat dan berkembang “. Sementara itu misinya adalah: (1) melaksanakan pemeliharaan, pengelolaan dan pemanfaatan peninggalan purbakala bergerak maupun tidak bergerak serta situs peninggalan bawah air; (2) melaksanakan perlindungan peninggalan purbakala bergerak maupun tidak bergerak serta situs termasuk yang berada di lapangan maupun yang tersimpan di ruangan; (3) melaksanakan pemugaran peninggalan purbakala;

(4) melaksanakan dokumentasi peninggalan purbakala bergerak maupun tidak bergerak yang berada di lapangan maupun yang tersimpan di ruangan; (5) melaksanakan penyidikan dan pengamanan peninggalan purbakala bergerak maupun tidak bergerak yang berada di lapangan maupun yang tersimpan di ruangan; (6) melaksanakan pemberian bimbingan penyuluhan terhadap masyarakat tentang peninggalan sejarah dan purbakala; (7) melaksanakan penetapan benda cagar budaya tidak bergerak di wilayah kerjanya (BP3 Serang, 2009).

Untuk meningkatkan pengelolaan MSKBL saat ini ditempatkan sejumlah karyawan yang bertugas untuk memberikan pelayanan kepada para pengunjung museum, merawat koleksi, dan menjaga keamanannya. Pengelolaan MSKBL ini berada di bawah Kelompok Kerja (Pokja) Dokumentasi dan Publikasi. Saat ini jumlah sumberdaya manusia yang ditempatkan di MSKBL adalah sebagai berikut 1 orang koordinator, 2 orang pemandu, 2 orang bagian administrasi dan pelayanan, dan 12 orang tenaga pengamanan.

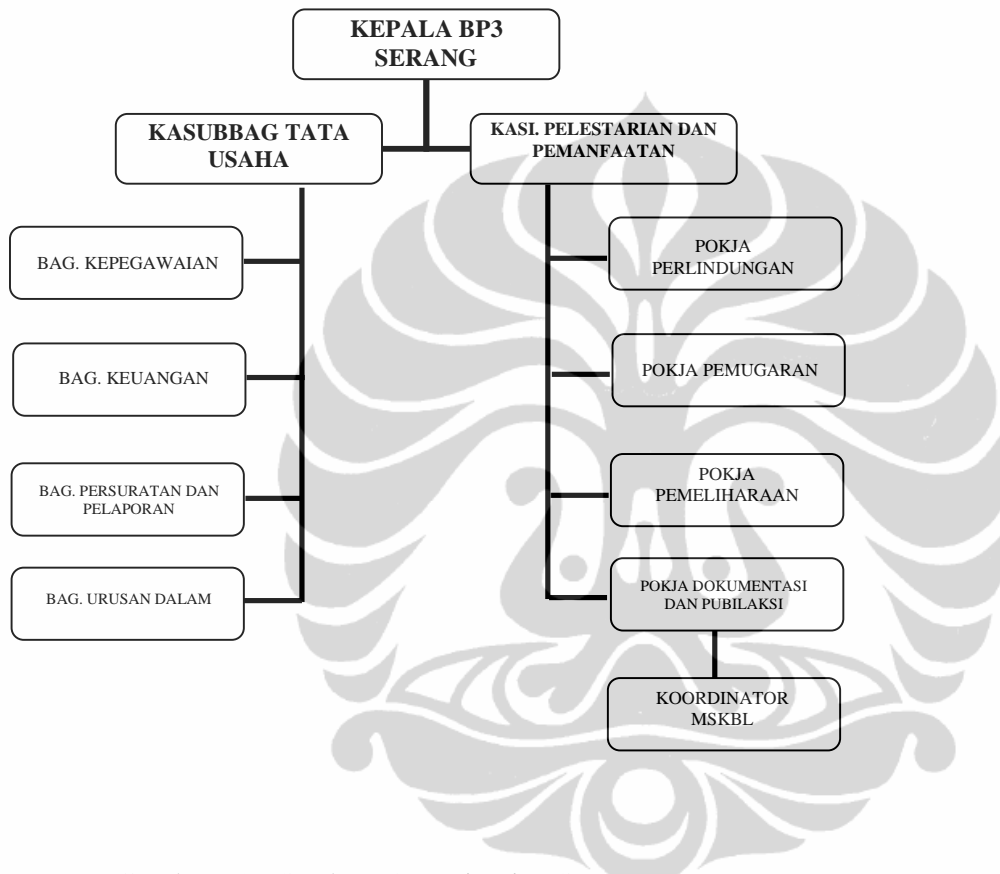
Adapun uraian tugasnya sebagai berikut.

Tabel 5. Uraian Tugas

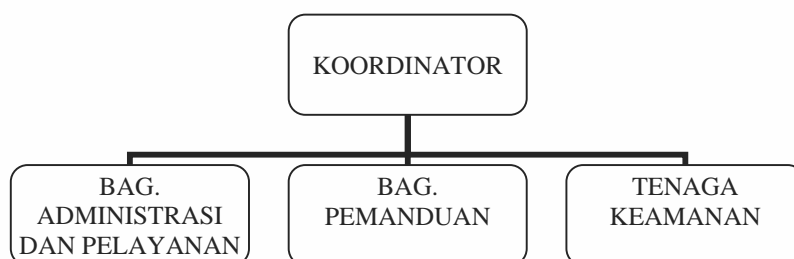
NO	JABATAN	URAIAN TUGAS
1	Koordinator (Pendidikan S.2 Pariwisata)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu Ketua Pokja Dokumentasi dan Publikasi dalam pengelolaan MSKBL</li> <li>• Menyusun program kerja MSKBL</li> <li>• Mengkoordinir kegiatan registrasi, inventarisasi, perawatan dan keamanan koleksi, serta pemanduan</li> <li>• Melakukan koordinasi dalam perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan museum dan situs Banten Lama</li> <li>• Melakukan sosialisasi benda cagar budaya di kawasan Banten Lama</li> <li>• Membuat laporan administrasi dan kegiatan setiap bulan</li> </ul>
2	Administrasi dan Pelayanan (Pendidikan SMA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu Koordinator dalam penyusunan laporan bulanan dan pelayanan kepada masyarakat</li> <li>• Bertanggung-jawab dengan tiket, leaflet/brosur dan buku pengunjung</li> <li>• Bertanggung-jawab dengan kebersihan ruang kerja, ruang koleksi, MCK dan Musholla</li> </ul>
3	Pemandu (Pendidikan SMA)	Bertanggung-jawab dalam bidang edukasi dan pemanduan kepada pengunjung
4	Tenaga Keamanan (Pendidikan SMA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggung-jawab dengan keamanan koleksi MSKBL</li> <li>• Mengatur dan menertibkan parkir kendaraan pengunjung</li> <li>• Menjaga lemari penyimpanan tas pengunjung</li> <li>• Monitoring keamanan situs di Kawasan Banten Lama</li> </ul>

Berikut ini gambaran posisi MSKBL dalam struktur organisasi BP3 Serang.

Gambar 11. Struktur Organisasi BP3 Serang



Gambar 12. Struktur Organisasi MSKBL



### **3.4 Koleksi dan Tata Pamer**

Koleksi MSKBL saat ini terdiri dari koleksi cagar budaya, replika/reproduksi, miniatur, diorama, dan lain sebagainya. Koleksi dikelompokkan berdasarkan kesamaan jenis, bahan, dan waktu, yaitu dikelompokkan dalam arkeologika, keramologika, numismatika, etnografika, dan seni rupa. Keseluruhan koleksi tersebut yang sudah teregistrasi jumlahnya mencapai  $\pm$  1000 koleksi. Sebanyak  $\pm$  250 koleksi dipamerkan dan sebagian lainnya disimpan ruang koleksi museum dan di ruang koleksi kantor Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang.

Museum ini meskipun namanya dikenal dengan museum situs, namun beberapa koleksinya tidak berkaitan langsung dengan kawasan kepurbakalaan Banten Lama. Koleksi-koleksi tersebut umumnya berasal dari masyarakat melalui hasil penyerahan, hibah dan ganti rugi. Selain itu beberapa koleksi seperti koleksi etnografika juga dikoleksi museum untuk menambah perbendaharaan pengetahuan pengunjung tentang sejarah dan budaya Banten pada umumnya. Tujuan pengadaan koleksi ini dengan alasan bahwa sampai saat ini Provinsi Banten belum memiliki museum untuk menampilkan sejarah dan budaya yang lebih luas.

#### **3.4.1 Koleksi Arkeologika**

Koleksi arkeologika Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama meliputi sejumlah benda cagar budaya yang ditemukan di kawasan kepurbakalaan Banten Lama yang berasal dari masa prasejarah, masa klasik (Hindu Buddha), masa Islam, hingga masa kolonial. Koleksi arkeologika ini mencerminkan sebuah perjalanan sejarah dan budaya Banten sejak masa prasejarah, khususnya di Banten Lama. Koleksi-koleksi

arkeologika tersebut antara kapak batu, Arca Nandi, bata penyusun bangunan dengan bermacam bentuk dan ukuran, genteng berbagai ukuran dan juga bentuk, memolo atau hiasan atap bangunan, tegel, pagar besi berhias, engsel, pegangan kunci, paku, mur, pipa saluran air dengan beberapa macam bahan, ukuran dan bentuk, dan lain sebagainya.



Foto 10. Arca Nandi



Foto 11. Gerabah



Foto 12. Meriam

### 3.4.2 Koleksi Keramologika

Koleksi keramologika berupa keramik asing dan keramik lokal atau lebih dikenal dengan sebutan gerabah. Keramik asing umumnya berasal dari Birma, Vietnam, Cina, Jepang, Timur Tengah serta negara-negara Eropa dengan cirinya masing-masing. Keberadaan keramik ini mencerminkan bahwa pada saat itu Banten Lama merupakan sebuah daerah yang ramai



Foto 13. Keramik

dengan aktivitas perdagangannya dengan berbagai macam bangsa yang datang ke sana. Adapun gerabah merupakan produksi lokal dan menjadi industri yang berkembang di Banten Lama, di mana gerabah-gerabah tersebut umumnya dipergunakan sebagai alat rumah tangga, unsur bangunan serta wadah pelebur logam yang biasa di sebut kowi. Gerabah-gerabah tersebut sebagian dihiasi dengan ragam hias. Sampai saat ini telah tercatat 75 ragam hias yang menghiasi gerabah-gerabah Banten Lama.



### 2.4.3 Koleksi Numismatika

Koleksi numismatika merupakan koleksi yang berupa mata uang. Koleksi yang ada di museum ini berupa mata uang asing yang dicetak di Banten Lama sendiri maupun mata uang asing seperti caxa (Cina),



Foto 14. Mata Uang

mata uang VOC, mata uang Inggris, dan Tael . Mata uang yang ditemukan di Banten Lama dibedakan dalam tiga tipe berdasarkan pada ada tidaknya bentuk lubang yaitu (1) tipe bulat tanpa lubang; (2) tipe bulat berlubang segi empat, dan (3) tipe bulat berlubang segi enam.

### 3.4.4 Koleksi Etnografika

Koleksi etnografika yang terdapat pada museum antara lain berupa koleksi alat tenun. Koleksi ini merupakan alat tenun yang ada di daerah banten sejak banten sebelum Islam sampai sekarang masih digunakan. Selain itu juga terdapat sejumlah benda-benda tradisional dari daerah Banten seperti pakaian, senjata, replika rumah suku baduy, dan alat kesenian.



Foto 15. Senjata



Foto 16. Pakaian Kerabat Sultan



Foto 17. Rumah Suku Baduy

### 3.4.5 Koleksi Seni Rupa

Koleksi Seni rupa yang menjadi koleksi museum ini umumnya lukisan yang menceritakan sejumlah peristiwa di Banten Lama. Koleksi seni rupa ini antara lain sketsa yang menggambarkan tentang kegiatan pasar pada masa lalu, juga lukisan tentang utusan duta besar Kesultanan Banten yang melawat ke negara Inggris, suasana di Tasikardi, diorama suasana musyawarah tahun 1596; pelabuhan Banten tahun 1596; suasana pasar Karangantu, lukisan keterangan tentang urutan Sultan-Sultan yang menjabat pada waktu itu dan lain-lain.



Foto 18. Lukisan Duta Besar Banten di Inggris tahun 1682

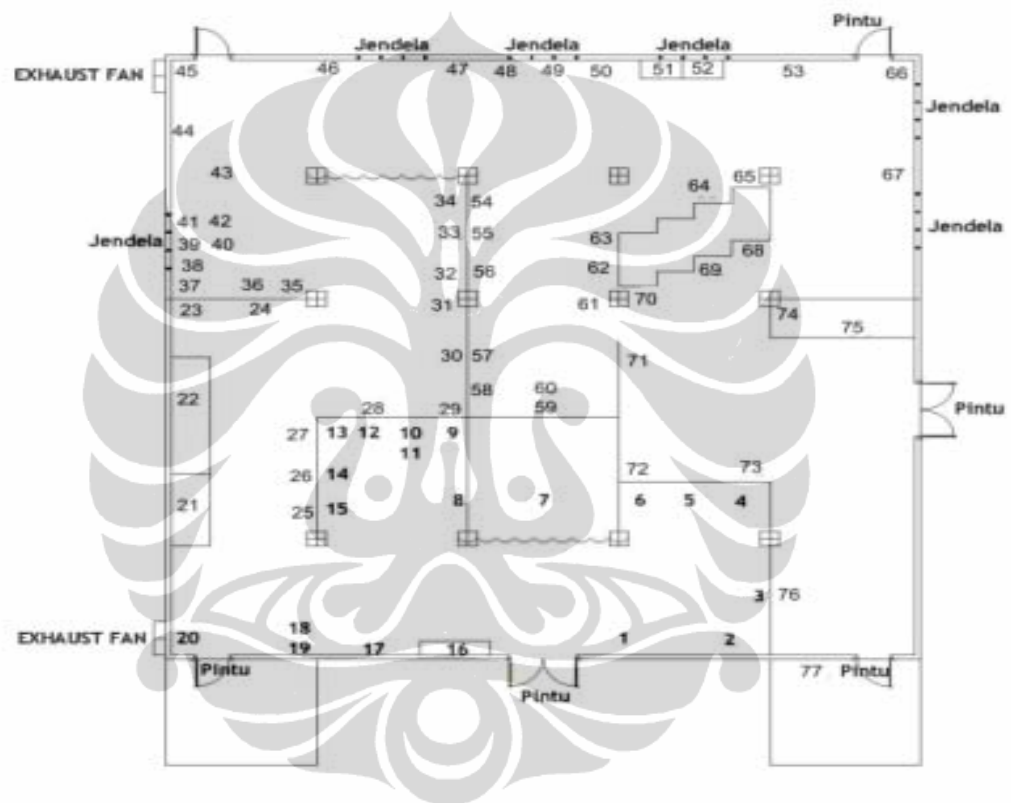


Foto 19. Lukisan Pejabat Banten sedang berjalan-jalan pada tahun 1596

Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama memiliki dua bentuk pameran yaitu pameran koleksi di dalam ruangan (*indoor*) dan pameran koleksi di luar ruangan (*outdoor*). Di dalam ruangan dipamerkan berbagai koleksi mulai dari koleksi arkeologika, keramologika, numismatik, etnografika dan seni rupa. Tata pameran *indoor* tidak disertai dengan informasi yang cukup (minim informasi), sirkulasi udara yang baik, dan tata cahaya yang memadai, sehingga pengunjung tidak mendapatkan informasi

secara maksimal. Adapun denah pameran MSKBL seperti terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 13. Denah Pameran Tetap MSKBL dalam ruangan (*indoor*)



Keterangan:

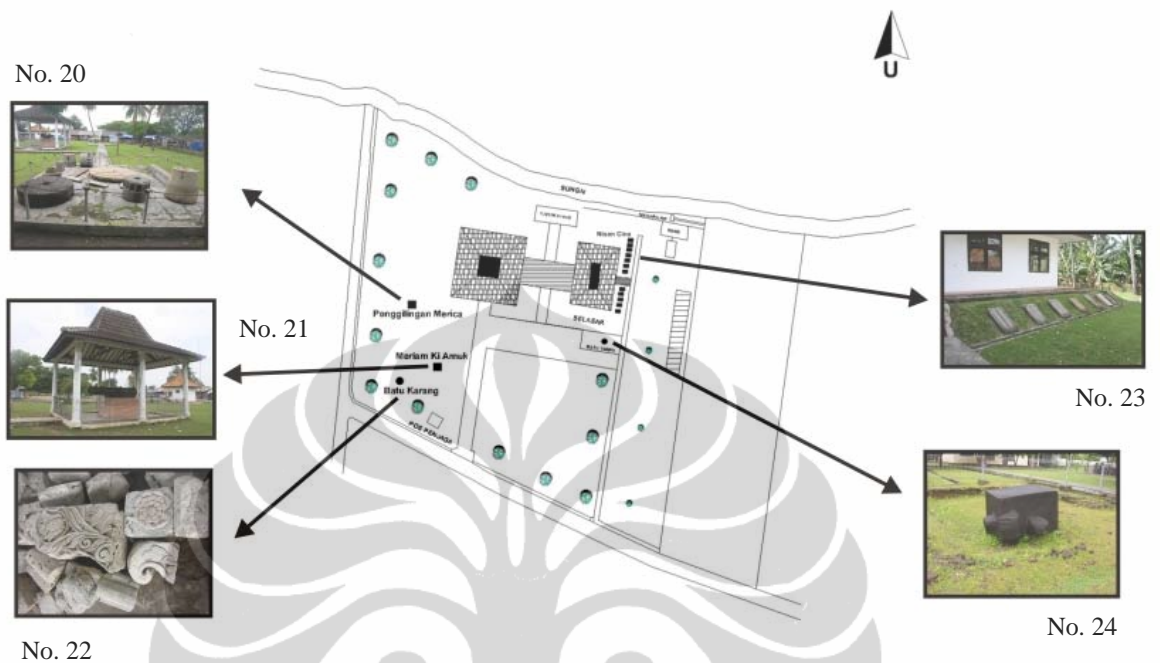
- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1. Arca Nandi                 | 40. Koin Kuno                           |
| 2. Foto Gua Banten Girang     | 41. Lukisan Pasar Karangantu Tahun 1596 |
| 3. Latar Sejarah Banten Lama  | 42. Timbangan pada Jaman VOC            |
| 4. Foto Menara Pecinan Tinggi | 43. Koin Tembaga Jaman Kerajaan Banten  |

- 
5. Daftar Nama Sultan
  6. Lukisan Duta Besar Banten di Inggris Tahun 1682
  7. Gerabah Banten Lama
  8. Peta Benua Asia Tahun 1626
  9. Peta Kota Banten Abad 17 M
  10. Foto Keraton Surowosan
  11. Foto Keraton Kaibon
  12. Foto Pintu Gerbang Makam Sultan Abul Mufakhir Kenari Abad 17 M
  13. Fragmen Kapal
  14. Keramik
  15. Memolo
  16. Maket Situs Kepurbakalaan Banten Lama
  17. Lukisan Pejabat Banten Tahun 1596
  18. Babad Banten Pupuh XXII
  19. Gambar Kegiatan Pemugaran Benteng Surosowan
  20. Lukisan Sepak Bola Takraw Abad XVI
  21. Tipologi Bata
  22. Umpak
  23. Ragam Lantai Istana Surosowan
  24. Hiasan Kerpus (Atap Genteng)
  25. Elemen Pintu
  26. Elemen Genteng dan Bata
  27. Benda Berbahan Logam
  28. Jalur Perdagangan Rempah-Rempah
  29. Pipa Saluran Air
  44. Foto Koin Tembaga Jaman Kerajaan Banten
  45. Pandai Emas
  46. Keramik Kuno Milik Masyarakat
  47. Diorama Sepak Takraw Abad 17 M
  48. Peti Tradisional
  49. Diorama Latihan Tentara Banten Abad 17 M
  50. Lukisan Kedatangan Corneulis De Houtman
  51. Keris
  52. Peluru
  53. Meriam Peninggalan Belanda (VOC)
  54. Pedupaan
  55. Vas Bunga dari Tanah Liat
  56. Ornamen dari Terakota
  57. Pot Bunga dari Tanah Liat
  58. Pot Bunga dari Tanah Liat
  59. Lukisan Pembuatan Gerabah
  60. Gerabah
  61. Gambar Gerabah
  62. Gerabah dari Keraton Surosowan
  63. Tungku
  64. Golok
  65. Keris dan Pedang
  66. Tombak dan Pedang
  67. Nisan dari Kawasan Banten Lama
  68. Alat Tenun dari Baduy
  69. Pakain Kerabat Sultan
  70. Aksesoris Masyarakat Banten Lama
  71. Lukisan Suasana di Tasikardi

- |   |  |
|---|--|
| 30. Anvil, Gerabah dan Alat Serpih              | 72. Alat Debus                                 |
| 31. Pipa Saluran Air                            | 73. Gambar Menabuh Gamelan Tahun 1596          |
| 32. Keramik Eropah                              | 74. Gerabah (Gentong)                          |
| 33. Serumbung Sumur                             | 75. Rumah Penduduk Kanekes (Baduy)             |
| 34. Keramik Kuno Hasil Ekskavasi                | 76. Kata-Kata Bijak                            |
| 35. Sketsa Jenis Ikan di Teluk Banten           | 77. Mesin Cetak Uang Oridab, Majalah dan Koran |
| 36. Alat Perikanan dan Pertanian                |  |
| 37. Gambar Pasar Banten Tahun 1596              |  |
| 38. Foto Mata Uang Tembaga Jaman Hindia Belanda |  |
| 39. Foto Mata Uang Perak Jaman VOC              |  |

Selain itu di sisi ruang pameran di atas terdapat ruang pameran keramik yang sebagian besar berasal dari Jepang.

Koleksi yang dipamerkan di luar ruangan adalah penggilingan merica (foto no. 20), meriam Ki Amuk (foto no.21), batu karang (foto no. 22), nisan Cina (foto no.23) dan batu tempa (landasan pertukangan logam) (foto no 24). Koleksi yang dipamerkan di luar (*outdoor*) tanpa disertai dengan keterangan koleksi, hanya diberi nama koleksi. Adapun denah pameran *outdoor* sebagai berikut.

Gambar 14. Denah Pameran Tetap MSKBL di luar ruangan (*outdoor*)

### 3.5 Bimbingan dan Publikasi

MSKBL keberadaannya tidak hanya untuk merawat dan mengamankan koleksi yang sebagian besar ditemukan dari kawasan cagar budaya Banten Lama, tetapi juga mempublikasikannya kepada masyarakat luas dalam bentuk pameran tetap dan publikasi seperti leaflet dan brosur. Selain itu MSKBL juga menyediakan pelayanan berupa bimbingan yang dilaksanakan oleh petugas pemandu kepada para pengunjung, baik para pelajar maupun masyarakat umum. Untuk pengunjung berupa rombongan pelajar, sebelum melihat langsung koleksi mendapatkan bimbingan di ruang pertemuan untuk mendapatkan penjelasan berkaitan dengan MSKBL, sejarah Kawasan Cagar Budaya Banten Lama dan koleksi yang ada di museum.

Universitas Indonesia

Saat ini jadwal mengunjungi Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama adalah sebagai berikut:

Jam 09.00 – 16.00 WIB

Jam Buka: Selasa s.d Minggu :

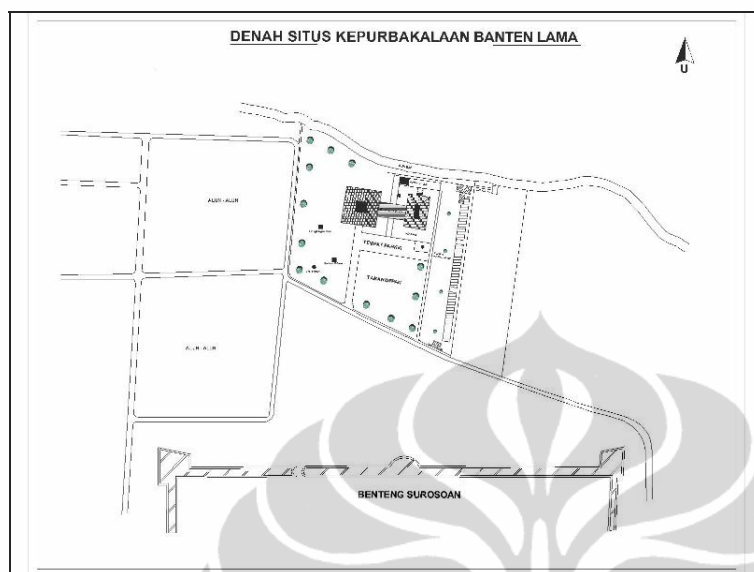
Jumat : Jam 09.00 – 11.00 WIB & 14.00 – 16.00

Senin dan hari libur nasional : Tutup

### 3.6 Sarana dan Prasarana

Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama berdiri di atas lahan seluas  $\pm 10.000$  m<sup>2</sup>. Dalam area lahan museum berdiri bangunan seluas  $\pm 778$  m<sup>2</sup> dengan gaya arsitektur tradisional seperti yang terlihat pada bentuk atapnya. Ruang dalam bangunan tersebut memiliki beberapa fungsi antara lain adalah ruang pameran tetap, ruang kantor, auditorium, laboratorium, gudang, musholla, dan ruang pelayanan/tiket serta ruang penitipan tas. Ruang pameran tetap merupakan ruang terbesar dengan luas 386,75 m<sup>2</sup>. Berikut ini denah area museum dan denah pembagian fungsi ruang bangunan museum.

Gambar 15. Denah MSKBL



Selain gedung tersebut di atas, museum ini juga memiliki sarana parkir untuk roda dua dan empat, pos pengamanan, toilet umum, serta taman.



Foto 25. R. Konservasi



Foto 26. R. Informasi dan Loket

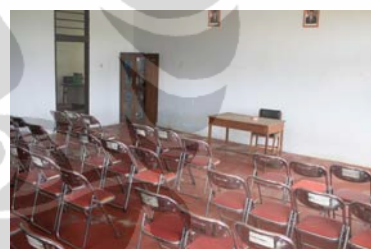


Foto 27. R. Auditorium

### 3.7 Pengunjung

Pengunjung MSKBL cukup beragam mulai dari pelajar (TK, SD, SMP, SMA dan mahasiswa), peneliti, wisatawan asing, dan masyarakat umum. Berdasarkan data pengunjung tahun 2010, secara kuantitatif pengunjung pelajar dan mahasiswa jumlahnya cukup besar yaitu 45,9 % (8.744 orang). Hal ini menunjukkan bahwa MSKBL sudah menjadi mitra sebagian lembaga pendidikan formal untuk meningkatkan pengetahuan

Universitas Indonesia



dan wawasan para pelajar. Sementara itu jumlah pengunjung umum hampir 44 %, sisanya adalah wisatawan mancanegara dan tamu Negara, sedangkan pengunjung peneliti dalam dua tahun terakhir ini tidak ada kunjungan (lihat tabel 1.1. dan tabel 1.2 di Bab 1).



Foto No. 28 dan No. 29. Kunjungan siswa pelajar dan mahasiswa

## BAB 4

### TINJAUAN KASUS

#### 4.1 Konsep *New Museologi* di MSKBL

Aktivitas permuseuman makin berkembang sebagai akibat dari terjadinya perubahan paradigma. Apabila pada awalnya aktivitas permuseuman berpusat pada koleksi, maka pada perkembangannya aktivitas permuseuman dipusatkan pada masyarakat. Demikian pula halnya dengan tenaga pengelolanya, dibutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya mampu meneliti dan menangani koleksi sesuai dengan disiplin ilmu tertentu (*subject matter*) - seperti arkeolog, antropolog, sejarawan, dan paleontologi - tetapi juga harus ada tenaga yang mampu mengelola koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat agar memberi nilai manfaat. Untuk itu dibutuhkan juga keahlian diantaranya bidang kimia, manajemen, komunikasi, pendidikan, dan desain (*support matter*). Dengan demikian museum harus dikelola oleh tenaga profesional yang telah mendapatkan pendidikan khusus dalam bidang yang relevan dengan manajemen dan pengoperasian museum. Menurut Gluzincki yang dikutip oleh Magetsari (2008), tenaga profesional permuseuman ini sebagai sebuah profesi yang memiliki tiga kriteria, yaitu (1) bidang okupasi yang sama, dalam hal ini museum, (2) pelatihan khusus permuseuman, (3) latar belakang pengetahuan yang sama, dalam hal ini adalah museologi. Perubahan ini juga berdampak pada manajemen museum, yaitu manajemen yang lebih menekankan pada manajemen koleksi dan komunikasi. Pada gilirannya perubahan ini pun berpengaruh pada struktur organisasi yang tidak lagi didasarkan pada koleksi, melainkan secara fungsional.

Pembentukan sub divisi tidak lagi didasarkan atas kekhususan bidang ilmu, melainkan pada pembagian fungsi (Magetsari, 2008:1-4).

Pada Bab IV ini akan dilakukan analisis terhadap MSKBL berdasarkan perkembangan paradigma permuseuman, meliputi tujuan pendirian, kelembagaan, dan reorientasi dari koleksi ke pelayanan masyarakat. Selanjutnya akan dikaji juga teori pendidikan, , model eksibisi , dan program pendidikan di MSKBL.

#### **4.1.1 Perumusan Tujuan Pendirian MSKBL**

MSKBL awalnya bertujuan untuk menyimpan dan mengamankan temuan-temuan hasil penelitian arkeologi di Kawasan Banten Lama. Dalam perkembangannya tujuan pendirian MSKBL tersebut kemudian berubah tidak hanya menyimpan dan mengamankan, tetapi menyajikan koleksi berupa temuan arkeologis kepada masyarakat umum dengan tata pameran yang sederhana dan informasi yang terbatas. Koleksi yang ada di MSKBL pun bertambah terus, dengan adanya hibah dan titipan dari masyarakat, serta pengadaan benda-benda etnografi seperti pakaian tradisional dan rumah adat suku Baduy.

Saat ini tujuan pendirian MSKBL masih berorientasi kepada koleksi, sehingga belum memperhatikan kebutuhan masyarakat dan lingkungannya. Dengan demikian harus dirumuskan ulang berdasarkan perubahan paradigma museum yang tidak hanya berorientasi terhadap koleksi tetapi dipusatkan kepada masyarakat. MSKBL harus menjadi lembaga informal yang bertujuan memberikan informasi dan pemahaman kepada masyarakat tentang sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten. Melalui koleksi yang telah dikaji, MSKBL dapat

menyajikan berbagai aspek sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama, seperti aspek sosial, seni, budaya, teknologi, dan ekonomi secara menarik dan informatif. Masyarakat diajak kembali untuk meniti jejak-jejak puncak peradaban kota bandar Banten Lama dengan beragam permasalahannya, serta mendapatkan pengetahuan dan kearifan masa lalu yang dapat dijadikan referensi untuk kehidupan masa sekarang dan masa yang akan datang.

#### **4.1.2 Kelembagaan**

MSKBL secara kelembagaan berada di bawah pengelolaan kantor Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Serang – khususnya kelompok kerja dokumentasi dan publikasi - , Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Dengan demikian tugasnya lebih banyak untuk menjalankan sebagian tugas pokok dan fungsi kantor BP3 Serang dalam bidang publikasi melalui pameran dan pemanduan.

Saat ini sumber daya manusia (SDM) yang ada di MSKBL berjumlah 15 orang yang terdiri dari satu orang koordinator, dua orang tenaga administrasi, dua orang tenaga pemandu, dan dua belas orang tenaga keamanan. Jumlah dan pembagian tugas SDM yang ada MSKBL tersebut tentu tidak akan dapat mendukung MSKBL sebagai lembaga informal yang bertujuan memberikan informasi dan pemahaman kepada masyarakat tentang sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten, sehingga harus didukung oleh SDM yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk pengelolaan museum. Hal ini sesuai dengan aktualisasi konsep kunci dalam museologi yang meliputi tiga aspek, yaitu preservasi,

penelitian dan komunikasi. Konsep preservasi berkaitan dengan tugas-tugas museum dalam pengelolaan koleksi yang di dalamnya termasuk memelihara fisik maupun administrasi koleksi, dan masalah manajemen koleksi yang terdiri dari pengumpulan, pendokumentasian, konservasi dan restorasi koleksi. Konsep penelitian berkaitan dengan penelitian terhadap warisan budaya dan berkaitan dengan *subject matter discipline*. Konsep ini menjadi tugas baru dari kurator, karena dalam pandangan museologi kurator tidak lagi menjadi pengelola koleksi, tetapi menjadi peneliti yang melakukan interpretasi terhadap koleksi yang akan disajikan kepada pengunjung. Selanjutnya komunikasi mencakup kegiatan penyebaran hasil penelitian berupa *knowledge* dan pengalaman dalam bentuk pameran, program-program pendidikan, *events*, dan publikasi (Magetsari, 2008: 13).

Berdasarkan hasil analisa, saat ini MSKBL belum dikelola oleh SDM yang memiliki kemampuan dalam mengelola museum, serta menguasai konsep dan teori tentang permuseuman yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan MSKBL. Demikian pula aspek preservasi dan kuratorial belum tertangani karena belum memiliki SDM di bidang tersebut. Untuk aspek tata pameran, komunikasi dan program edukasi masih sangat sederhana karena belum didukung oleh *support matter discipline* seperti desainer, ahli komunikasi dan edukator.

#### **4.1.3 Reorientasi**

MSKBL merupakan *traditional museum* karena masih berorientasi pada konservasi benda, sehingga belum bisa mengakomodasi aspirasi dan kebutuhan masyarakatnya. Untuk itu harus dilakukan reorientasi dengan memperhatikan kondisi lokal dan kebutuhan masyarakat yang dilayaninya. Kondisi lokal ini tidak dibatasi

oleh pembatasan daerah berdasarkan pembagian administratif melainkan berdasarkan pembatasan alam dan budaya. MSKBL belum optimal dalam meningkatkan jejaring dan kerjasama dengan berbagai instansi terkait dan komunitas masyarakat yang ada di lingkungannya, seperti pemerintah daerah, lembaga pendidikan, akademisi, media massa, tokoh-tokoh agama, serta lembaga swadaya masyarakat pelestari warisan budaya. Oleh karena itu MSKBL harus mengidentifikasi para pemangku kepentingan (*stakeholder*). Hal ini sesuai dengan prinsip *new museum* yang bersifat desentralisasi atau disebut sebagai *fragmented museum*, yang berarti memberikan pemahaman kepada publik akan identitasnya. Kebesaran Kesultanan Banten Lama sebagai kota bandar yang maju dan strategis di Nusantara merupakan identitas yang belum tersosialisasi dengan optimal. Masyarakat lebih banyak memanfaatkan berbagai tinggalan arkeologi di kawasan cagar budaya Banten Lama untuk wisata ziarah. Museum idealnya didukung oleh publik dan masyarakat sekitar yang sekaligus memberikan pengetahuan dan pengalamannya kepada museum (Hauenschild, 1988:5).

#### **4.2 Teori Pendidikan di MSKBL**

Berdasarkan data pengunjung MSKBL pada tahun 2010 jumlah kunjungan pelajar dan mahasiswa adalah 8.744 orang atau 45,9 % dari jumlah keseluruhan pengunjung (19.070 orang). Bila diambil rata-rata kurang lebih dikunjungi oleh 1589 pelajar dan mahasiswa setiap bulan. Data angka ini merupakan informasi penting bahwa MSKBL sudah menjadi sarana pembelajaran bagi lembaga pendidikan. 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. 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 didapat di sekolah. Lebih jauh dijelaskan oleh Hooper-Greenhill (1996) bahwa tingkat daya ingat di museum sebagai berikut:

Tabel 6. Tingkat Daya Ingat Pengunjung Museum

DAYA INGAT	JENIS AKTIVITAS
Membaca 10%	Membaca
Mendengar 20%	Mendengarkan kata-kata
Melihat 30%	Melihat gambar, melihat obyek, menonton film, melihat diorama, menyaksikan demonstrasi, dan menyaksikan pertunjukan
Mengatakan 70%	Berpartisipasi dalam diskusi, menjadi pembicara
Mengucapkan dan melakukan 90%	Menyajikan informasi, mengatur dan berbicara tentang obyek, menggunakan eksibisi interaktif, serta melakukan pertunjukan dramatic

Berdasarkan tabel di atas, maka model eksibisi yang disajikan di museum tidak cukup hanya dengan informasi verbal, visual, dan suara, tetapi juga harus melibatkan pengunjung untuk aktif, baik dalam mencari dan memilih informasi, maupun dalam melakukan eksperimen dan mengambil kesimpulan.

Dalam sebuah kegiatan belajar, proses yang efektif adalah dengan memberikan keterampilan, ilmu pengetahuan, dan pemahaman akan nilai keterampilan. Hal ini dapat terwujud jika dapat menggabungkan antara belajar aktif dengan adanya pengalaman. Dalam perkembangannya setelah proses belajar ini dapat dijalankan dengan baik maka diharapkan akan ada perubahan pengunjung untuk belajar lebih mendalam (Black, 2005:132). Koleksi dan informasi menjadi sebuah pengalaman yang menarik dan tidak terlupakan apabila dapat melibatkan pengunjung untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di museum sebagai lembaga informal. Falk dan Dierking menggunakan istilah *free-choice learning* untuk menggambarkan belajar informal (Suzuki, 2005:30). Menurut Falk dan Dierking (2002:9) *free-choice learning* sebagai tipe belajar yang diarahkan sendiri, dilakukan secara sukarela, dan didorong berdasarkan kebutuhan dan ketertarikan individu. Dengan demikian, proses belajar yang terjadi karena seseorang memilihnya bukan karena dia harus mempelajarinya. Aspek motivasi menjadi penting untuk mendorong agar orang mau belajar atas pilihannya sendiri (Supriyanto, 2009:17).

Berdasarkan analisa konsep dan teori edukasi di museum, maka dalam penentuan strategi edukasinya, MSKBL belum menerapkan teori pendidikan, sehingga belum menggunakan strategi belajar aktif (*active learning*) yang dapat melibatkan seluruh indera dan pengalaman para pelajar. Koleksi disajikan minim informasi dan tanpa didukung dengan media penunjang yang dapat menarik minat para pelajar.



### 4.3 Model Eksibisi

Barry Lord dan Gail Dexter Lord berpendapat bahwa eksibisi merupakan media komunikasi yang efektif antara museum dengan pengunjung. Dengan asumsi bahwa setiap pengunjung datang ke museum untuk melihat yang diselenggarakan (Lord dan Lord, 2002:15; Perdana, 2010: 34-35). Jenis eksibisi di museum dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling. Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu 2 sampai 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi, dan misi museum. Pameran temporer adalah pameran koleksi museum diselenggarakan dalam waktu yang relatif singkat. Sementara itu, pameran keliling adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan di luar lingkungan museum dalam jangka waktu tertentu, dengan tema berkala luas (Direktorat Museum, 2008: 46-48).

Saat ini MSKBL baru menyajikan koleksinya dalam bentuk pameran tetap. Pendekatan yang dilakukan adalah *open storage* yaitu objek dikumpulkan dan dipamerkan, penempatan objek berdasarkan kesamaan bentuk, bahan, waktu, dan beberapa kombinasi kesamaan lainnya. Koleksi yang dipamerkan belum semuanya menggunakan label yang berisi informasi yang sederhana dan tidak informatif. Pendekatan pameran ini tentunya tidak efektif dan tidak akan memberikan informasi serta pengalaman yang bernilai edukatif bagi pengunjung pelajar. Pameran tetap yang dilakukan belum menggunakan pendekatan ide yang tujuan utamanya adalah edukasi.

Dengan demikian MSKBL dalam penyelenggaraan eksibisinya baru berorientasi kepada koleksi, belum kepada informasi yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Koleksi disajikan tidak menggunakan model interaksi dan tema tertentu yang dapat melibatkan pengunjung untuk aktif berinteraksi dengan koleksi dan mengeksplorasi pengalamannya di museum. Model interaksi tersebut disajikan

dengan pendekatan tematik sesuai dengan konsep *new museum* (Hauenschild, 1988:8-9). George Rouette menyatakan bahwa pendekatan tematik adalah pendekatan yang lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan koleksinya.

#### 4.4 Program Pendidikan

Sebagai lembaga pendidikan informal, MSKBL belum membuat program-program dengan muatan pendidikan yang dikemas menarik dan menghibur (*edutainment*). Padahal menurut data pengunjung tahun 2010 sekitar 45,9% berupa pelajar dan mahasiswa. Tentunya segmentasi pelajar dan mahasiswa ini harus dibuatkan program-program pendidikan yang menarik seperti kunjungan sekolah, museum keliling, seminar, diskusi, workshop, dan acara-acara khusus lainnya. Menurut Ambrose dan Paine (1993:43), salah satu cara yang paling efektif bagi museum untuk menyediakan layanan edukasi adalah dengan mengorganisir acara-acara khusus, yang bisa berlangsung selama sehari, seminggu, atau lebih. Acara-acara ini dapat mengambil tema khusus, dengan berbagai aktivitas didalamnya (Dian, 2009:129).

MSKBL seringkali dikunjungi oleh pelajar sekolah, baik akibat dari program wajib kunjung museum, *study tour*, menyelesaikan tugas sekolah, maupun penelitian. Apapun latar belakang penyebab mereka berkunjung, hal ini merupakan peluang untuk MSKBL untuk menjalankan tugas sebagai lembaga pendidikan informal. MSKBL belum optimal menjadi mitra lembaga pendidikan formal dengan menyediakan berbagai koleksi dan informasi yang dapat melengkapi. Koleksi dan informasi tersebut belum dikemas dengan menarik dan interaktif, sehingga para

pelajar mendapatkan pengalaman dan pengetahuan sesuai kebutuhan mereka. Sementara itu program pendidikan yang sudah dilakukan MSKBL baru berupa ceramah dan pemanduan. MSKBL belum memiliki program-program lain seperti pameran keliling yang dapat menjangkau masyarakat luas untuk mengenal museum.

#### **4.5 Sarana Penunjang**

Untuk meningkatkan daya tarik museum, tentunya tidak hanya dengan tata pameran yang representatif, tetapi juga harus memperhatikan aspek-aspek lain yang akan meningkatkan pelayanan kepada pengunjung, seperti penampilan (*appearance*) pintu masuk dan petunjuk arah bagi pengunjung, pengaturan pola arus (*sirkulasi*) pengunjung, informasi yang memadai dan tersedia dengan mudah (poster, leaflet, brosur, *audio visual*, *tape*, *guide*, dll.), sarana kegiatan atraksi penunjang (teater arena, auditorium, dll.), dan berbagai fasilitas penunjang lainnya (perpustakaan, ruang informasi, ruang penjaga keamanan, kamar mandi, kafe, mushola, parkir, dll.).

Sarana penunjang yang ada di MSKBL yang ada saat ini adalah ruang informasi dan loket, perpustakaan, tempat penitipan tas, auditorium, ruang petugas keamanan, kamar mandi, musholla, dan tempat parkir. Adapun kondisinya adalah sebagai berikut.

##### **4.5.1 Ruang Informasi dan Loket**

Pada sisi kanan bagian depan bangunan utama MSKBL terletak ruang informasi dan loket. Sesuai dengan namanya, ruangan tersebut berfungsi sebagai ruang informasi dan loket, tetapi dalam prakteknya lebih difungsikan sebagai ruang petugas loket dan administrasi. Dengan demikian fungsinya sebagai ruang informasi

tidak berjalan dengan baik, sehingga pengunjung tidak mendapatkan pelayanan informasi yang memadai.

Ruang informasi merupakan sarana penunjang yang penting sebagai bentuk pelayanan awal kepada pengunjung yang ingin mengetahui informasi tentang berbagai hal berkaitan dengan MSKBL. Melalui media seperti poster, leaflet, brosur, *audio visual*, dan pemandu, pengunjung MSKBL diantaranya akan mengetahui denah atau tata letak museum, sejarah pendirian, koleksi yang dipamerkan, program dan kegiatan yang akan diselenggarakan, serta sarana dan pelayanan yang ada.

#### 4.5.2 Perpustakaan

Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penunjang, tetapi merupakan bagian dari bangunan pokok museum (Ditmus, 2010:19), karena fungsinya sangat penting tidak hanya untuk kebutuhan pengunjung, tetapi juga untuk para pengelola museum, baik yang termasuk *subject matter* maupun *support matter*. Namun demikian, kondisi perpustakaan di MSKBL sangat memprihatinkan baik dari jumlah koleksi pustakanya, ruangan, maupun petugasnya. Jumlah koleksinya sangat sedikit dan tidak dikelola dengan baik. Kondisinya yang tidak terawat menyebabkan tidak dapat memenuhi kebutuhan pengunjung yang memerlukan pelayanan perpustakaan. Ruangannya menjadi satu dengan ruang informasi dan loket, sehingga luasnya terbatas. Selain itu tidak ada petugas khusus (pustakawan) yang menanganinya, sehingga tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

### 4.5.3 Tempat Penitipan Barang

Untuk menjaga keamanan dan ketertiban di ruang koleksi maka setiap pengunjung tidak diperkenankan untuk membawa tas, makanan dan minuman, serta barang-barang lain yang dianggap berbahaya atau dapat berdampak buruk terhadap koleksi, ruang museum, dan keselamatan pengunjung. MSKBL memiliki tempat penitipan barang di sisi kiri pintu masuk ruang pameran dengan kondisi yang tidak memadai. Ruangnya sempit yang dilengkapi dengan meja kayu, rak kayu berukuran kecil dan pesawat TV berukuran 14 inci. Mengingat SDM-nya terbatas, ruangan ini kadang-kadang tidak ada petugasnya, sehingga acapkali ruang ini tidak berfungsi. Para pengunjung dengan leluasa masuk ke ruang pameran membawa tas masing-masing, malah tidak sedikit pengunjung yang masuk sambil membawa makanan dan minuman. Keadaan di atas tentunya akan berdampak buruk tidak hanya bagi keadaan koleksi yang dipamerkan, tetapi juga dengan kondisi ruang pameran dan kenyamanan pengunjung.

### 4.5.4 Ruang Auditorium

MSKBL sampai saat ini belum memiliki ruang auditorium yang memadai. Tempat yang digunakan sebagai ruang auditorium, mirip ruang kelas belajar di sekolah dengan kursi yang diatur berbanjar. Sementara itu di depan terdapat papan tulis, dan kursi serta meja untuk petugas museum. Letak ruangan ini berada di sisi kiri bangunan museum. Ruangan ini biasa digunakan untuk memberikan pengarahan dan informasi kepada para pelajar tentang sejarah pendirian museum, sejarah Banten Lama, dan gambaran koleksi dan tinggalan arkeologi yang dipamerkan. Kondisinya kurang nyaman, karena ruangnya hanya cukup untuk 50 orang dan tidak dilengkapi dengan alat pengatur suhu (AC) sehingga cukup panas dan pengap. Selain itu juga

tidak dilengkapi dengan perangkat *soundsystem* , LCD, dan layar (*screen*) untuk mendukung agar informasi yang disampaikan oleh petugas dapat diterima dengan baik oleh pengunjung.

#### **4.5.5 Ruang Petugas Keamanan**

Petugas keamanan memiliki peran yang penting di MSKBL. Mereka tidak hanya bertugas sebagai tenaga pengamanan, tetapi juga membantu memberikan informasi kepada para pengunjung atau membantu memandu. Untuk ruang jaga disediakan ruangan khusus yang terletak di dekat pintu gerbang. Letak bangunan ini sangat strategis, karena dapat memonitor setiap pengunjung mulai dari pintu masuk gerbang. Selain itu juga dapat mengatur lalu lintas kendaraan yang akan masuk ke museum. Saat ini kondisi ruang petugas keamanan tersebut belum dilengkapi dengan peralatan standar minimal untuk pengamanan seperti alat komunikasi dan alat pemadam kebakaran.

#### **4.5.6 Mushola dan Kamar Mandi**

Kedua fasilitas ini terletak di sisi utara museum, atau di bagian belakang ruang pameran. Kondisi musholla-nya sangat memprihatinkan. Ruangannya sempit dan kotor, serta beralaskan karpet yang sudah lusuh. Perlengkapan yang ada sudah lama tidak diganti, seperti sajadah, kain sarung, dan mukena, termasuk lemari kayu yang sudah mulai lapuk. Untuk kamar mandi kondisinya cukup bersih, namun membutuhkan pengharum yang akan menambah kenyamanan pemakainya. Di depan pintu masuk kamar mandi disediakan kotak amal untuk pengunjung, meskipun tidak memaksa tetapi menimbulkan kesan yang tidak baik.

#### 4.5.7 Tempat Parkir

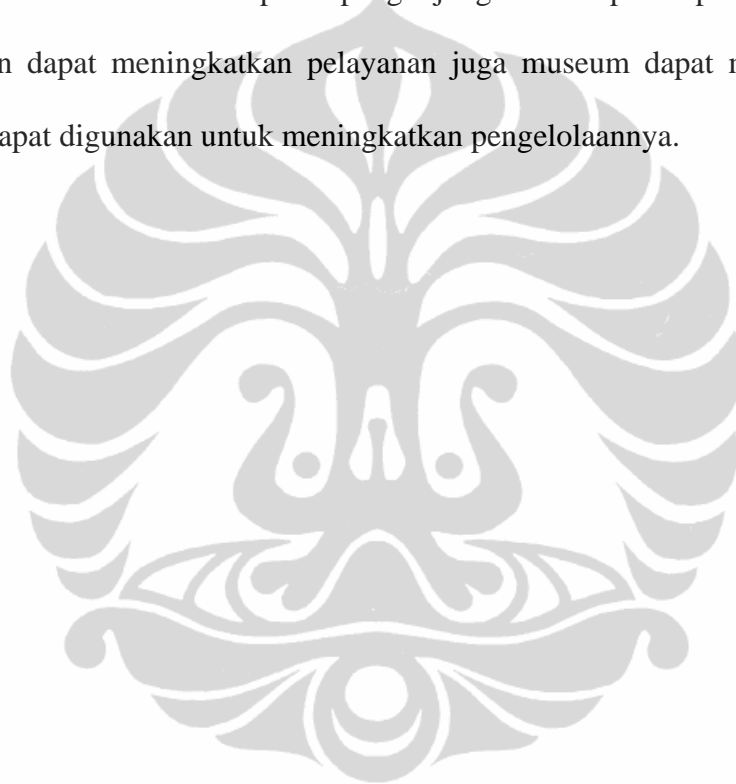
Sebagian besar para pengunjung MSKBL membawa kendaraan bermotor, baik roda dua atau empat, baik rombongan maupun perseorangan, sehingga dibutuhkan tempat parkir. Saat ini lahan yang dijadikan tempat parkir adalah halaman dan jalan yang ada di lingkungan MSKBL, yaitu di sisi kiri dan kanan jalan masuk serta lokasi di depan MSKBL. Saat pengunjungnya banyak, kondisinya MSKBL terkesan semrawut, apalagi bila ada beberapa pedagang dorong dan asongan yang ikut menjajakan dagangannya di tempat parkir. Kondisi seperti ini tentunya harus diatur dan ditertibkan karena akan mengurangi kesan dan kualitas pelayanan kepada pengunjung.

Selain sarana penunjang di atas, MSKBL sampai saat ini belum dilengkapi dengan petunjuk arah, baik petunjuk arah di ruang pameran maupun petunjuk arah untuk menunjukkan fasilitas yang ada. Seringkali pengunjung bertanya mengenai keletakan fasilitas yang ada di MSKBL (seperti kamar mandi dan mushola) dan tentunya ini dapat menimbulkan kesan yang tidak baik bagi pengunjung. Untuk itu MSKBL harus menyediakan petunjuk arah dengan huruf, ukuran, dan warna yang jelas, menarik serta mudah dilihat oleh pengunjung.

Pengunjung juga membutuhkan ruang istirahat untuk melepaskan rasa penatnya setelah berkeliling melihat koleksi MSKBL. Sampai saat ini ruang istirahat yang ada baru berupa bangku panjang terbuat dari semen yang diletakkan di sisi kiri dan kanan jalan di lingkungan MSKBL. Keberadaan bangku-bangku semen tersebut kurang tepat, disamping bersatu dengan parkir kendaraan, juga panas karena tidak beratap. Untuk itu MSKBL harus membuat beberapa tempat istirahat berupa tempat

duduk di tempat yang teduh – bisa diberi atap atau di dekat pohon -, asal tidak berbaur dengan tempat parkir dan tidak mengganggu arus lalu lintas pengunjung.

Seringkali pengunjung MSKBL menanyakan dan mencari souvenir untuk buah tangan atau oleh-oleh yang khas sebagai tanda mereka sudah mengunjungi MSKBL. Saat ini MSKBL belum memiliki toko souvenir yang menyediakan aneka barang seperti t-shirt, gantungan kunci, topi, pena, atau benda seni lainnya yang berinisial MSKBL. Permintaan atau aspirasi pengunjung ini merupakan peluang yang baik, karena selain dapat meningkatkan pelayanan juga museum dapat menambah pemasukan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengelolaannya.





## BAB 5

### PENERAPAN KONSEP *NEW MUSEUM* DI MSKBL

Pada Bab 5 ini penulis akan menerapkan konsep *new museum* terhadap MSKBL, meliputi tujuan pendirian, dan kelembagaan. Selanjutnya akan diterapkan juga teori pendidikan konstruktivisme dan implikasinya terhadap model eksibisi dan program pendidikan di MSKBL.

#### 5.1 Tujuan Pendirian MSKBL

Tujuan pendirian MSKBL harus dirumuskan ulang berdasarkan perubahan paradigma museum, yaitu tidak hanya berorientasi terhadap koleksi tetapi dipusatkan kepada masyarakat. Dengan demikian maka tujuan pendirian MSKBL adalah meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten. Sementara itu visi dan misinya sebagai berikut.

Visi :

Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama sebagai Media Belajar Sejarah dan Kebudayaan Kesultanan Banten Lama yang menarik dan informatif .

Misi:

- Melaksanakan konservasi dan restorasi
- Melaksanakan pendokumentasian
- Melaksanakan pengamanan
- Melaksanakan kajian
- Melaksanakan pameran dan publikasi
- Melaksanakan program pendidikan
- Meningkatkan kerjasama dengan para pemangku kepentingan

## 5.2 Kelembagaan

MSKBL secara kelembagaan berada di bawah pengelolaan kantor Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Serang – khususnya kelompok kerja dokumentasi dan publikasi - , Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Untuk meningkatkan perannya sebagai lembaga pendidikan informal yang harus melayani kebutuhan masyarakat, khususnya para pelajar untuk memahami sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten, maka nama Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) harus diganti dengan nama: Museum Sejarah Banten. Dengan adanya perubahan nama ini, maka museum tersebut dapat menyajikan berbagai koleksi dan informasi yang tidak hanya terkait dengan aspek kepurbakalaan yang ada di kawasan

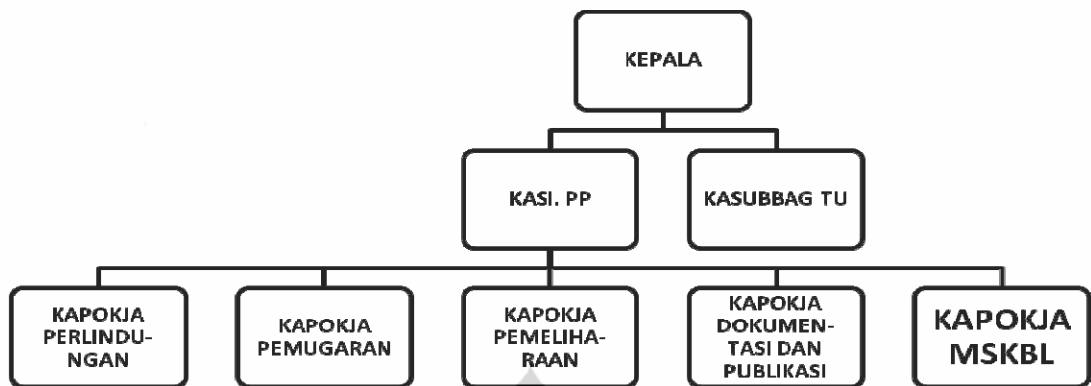
cagar budaya Banten Lama, tetapi juga dapat menyajikan peristiwa dan tokoh yang berperan dalam perkembangan Islam di bumi nusantara, maupun tokoh-tokoh yang berperan penting dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

Selanjutnya untuk meningkatkan perannya sebagai lembaga informal dalam bidang pendidikan, maka dalam pengelolaannya harus didukung dengan *subject matter discipline* dan *support matter discipline*. MSKBL harus didukung oleh SDM yang bisa memenuhi fungsi dasarnya dalam bidang preservasi, riset, dan komunikasi.

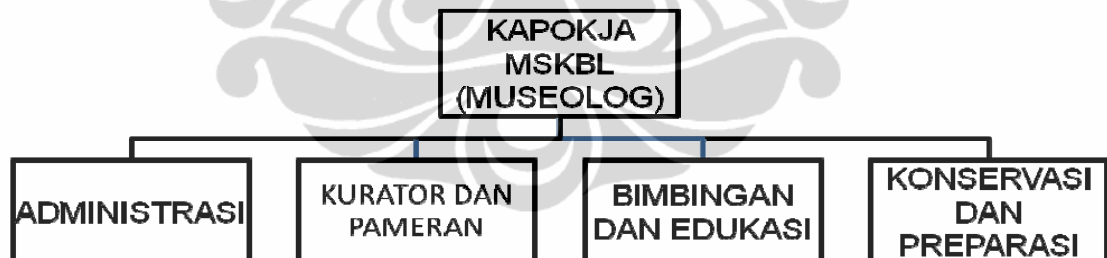
Untuk aspek preservasi, MSKBL harus memiliki SDM yang memiliki kemampuan di bidang konservasi dan restorasi koleksi. Sementara untuk aspek penelitian maka MSKBL harus didukung oleh kurator yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu seperti arkeolog, sejarawan, antropolog, keramolog, filolog untuk mengkaji dan melakukan interpretasi terhadap koleksi. Sedangkan untuk *support matter discipline* harus didukung oleh SDM yang memiliki kemampuan di bidang desainer, komunikasi, seni rupa, dan edukasi. SDM tersebut tidak semuanya harus dipenuhi melalui jalur penerimaan pegawai negeri sipil (PNS), tetapi bisa juga melalui program kerjasama, partisipasi masyarakat, atau menggunakan tenaga ahli dari luar MSKBL.

Secara kelembagaan, posisi MSKBL dalam struktur organisasi BP3 Serang harus sejajar dengan kelompok kerja (Pokja), sehingga memiliki keleluasaan untuk, mengelola MSKBL dan mengusulkan program dan kegiatan (lihat gambar 16). Sedangkan struktur organisasi MSKBL harus efisien dan sesuai kebutuhan (lihat gambar 17).

Gambar 16. Struktur Organisasi BP3 Serang



Gambar 17. Struktur Organisasi MSKBL



### 5.3 Teori Pendidikan di MSKBL

Dalam sebuah kegiatan belajar, proses yang efektif adalah dengan memberikan keterampilan, ilmu pengetahuan, dan pemahaman akan nilai ketrampilan.

Hal ini dapat terwujud jika dapat menggabungkan antara belajar aktif dengan adanya pengalaman. Dalam perkembangannya setelah proses belajar ini dapat dijalankan dengan baik maka diharapkan akan ada perubahan pengunjung untuk belajar lebih mendalam (Black, 2005:132). MSKBL dapat menyajikan koleksi dan informasinya menjadi sebuah pengalaman yang menarik dan tidak terlupakan apabila dapat melibatkan pengunjung untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di museum sebagai lembaga informal. Falk dan Dierking menggunakan istilah *free-choice learning* untuk menggambarkan belajar informal (Suzuki, 2005:30). Menurut Falk dan Dierking (2002:9) *free-choice learning* sebagai tipe belajar yang diarahkan sendiri, dilakukan secara sukarela, dan didorong berdasarkan kebutuhan dan ketertarikan individu. Dengan demikian, proses belajar yang terjadi karena seseorang memilihnya bukan karena dia harus mempelajarinya. Aspek motivasi menjadi penting untuk mendorong agar orang mau belajar atas pilihannya sendiri (Supriyanto, 2009:17).

Tipe belajar *free-choice learning* ini sesuai dengan prinsip teori pembelajaran konstruktivis yang memiliki dua komponen penting, yaitu pertama pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar. Oleh karena itu, pameran menjadi sarana bagi orang yang belajar untuk menggunakan tangan dan pikirannya untuk berinteraksi, untuk mendapatkan kesimpulan, melakukan eksperimen dan menambah pemahamannya. Hal ini akan membuat mereka dapat menarik generalisasi tentang fenomena yang mereka pelajari. Kedua, pendekatan pendidikan ini mengharuskan kesimpulan yang diambil tidak divalidasi dengan standar kebenaran eksternal, tetapi oleh pembelajar itu sendiri. Gagasan validitas yang dibuat oleh konstruktivis tidak tergantung pada kesesuaian dengan kebenaran objektif yang eksistensinya terpisah dari orang atau kelompok yang sedang belajar (Hein, 1998:34).

Berdasarkan tipe belajar *free-choice learning* dan teori pendidikan konstruktivis, maka MSKBL harus menjadi sarana pembelajaran informal yang mendorong dan memberi kesempatan kepada siswa pelajar dan mahasiswa untuk aktif, bebas memilih, dan diberi peluang untuk membuat kesimpulan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki dan pengalaman aktif yang didapat di MSKBL. Dengan demikian, pameran di MSKBL mengacu kepada teori pendidikan konstruktivis yang akan memberi kesempatan bagi pengunjung untuk membangun pengetahuan serta memberi kesempatan untuk menyimpulkan sendiri apa yang dipahami dan dialami oleh pengunjung. Selain itu implementasi dari teori pendidikan ini memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memilih sendiri koleksi dan ruang pameran secara bebas, serta berinteraksi dengan koleksi dan melakukan eksperimen.

Berdasarkan konsep dan teori edukasi di museum tersebut, maka dalam penentuan strategi edukasinya, MSKBL dapat menggunakan strategi belajar aktif (*active learning*) yang dapat melibatkan seluruh indera dan pengalaman para pelajar lewat konsep *edutainment*. MSKBL dapat menerapkan strategi edukasi di dalam dan di luar museum dengan membuat pameran dan program pendidikan yang menarik, informatif, dan interaktif, seperti pemanduan, ceramah, *workshop* (seperti identifikasi gerabah dan keramik, konservasi keris secara kimiawi dan tradisional), lomba bertema sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama (seperti menggambar, mengarang, membuat puisi, cerdas - cermat), pemutaran film sejarah, kunjungan situs, dll.

## 5.4 Model Eksibisi

MSKBL dalam penyelenggaraan eksibisinya harus menyajikan informasi yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Sesuai dengan teori konstruktivis, koleksi disajikan menggunakan model interaksi dan tema tertentu yang dapat melibatkan pengunjung untuk aktif berinteraksi dengan koleksi dan mengeksplorasi pengalamannya di museum. Para pelajar diberi keleluasaan untuk memilih koleksi yang akan dilihat dan diberi kebebasan untuk menyimpulkan sendiri apa yang dipahaminya sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Model interaksi tersebut disajikan dengan pendekatan tematik sesuai dengan konsep *new museum* (Hauenschild, 1988:8-9).



Foto No.30. Media Teknologi

George Rouette menyatakan bahwa pendekatan tematik adalah pendekatan yang lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan koleksinya. Adapun jenis pameran dan tema yang disajikan oleh MSKBL adalah sebagai berikut.

### 5.4.1 Pameran Tetap

Pameran tetap MSKBL menggunakan pendekatan ide yang tujuan utamanya adalah edukasi. MSKBL akan memutuskan ide/cerita yang akan disampaikan, merumuskan dimana cerita tersebut digunakan, memilih objek yang dibutuhkan dari koleksi dan mengumpulkannya untuk eksibisi (Burcaw, 1984:121-122; Perdana, 2010:36-37). Dengan demikian MSKBL dalam penyelenggaraan eksibisinya difokuskan pada informasi dan koleksinya dengan model penekanan interaksi yang akan mendorong pengunjung untuk berperan serta aktif dalam mencari, memahami,

dan membuat kesimpulan terhadap koleksi dan informasi yang disajikan. Model ini lebih melibatkan pengunjung secara aktif dalam kunjungannya dengan bantuan panduan informasi. Model ini menggunakan bantuan teknologi informasi seperti komputer layar sentuh (*touch screen computer*). Selain itu, pada pendekatan ini pengunjung dapat belajar melalui pengalaman fisik terhadap koleksi. Oleh karena itu, pada pendekatan ini replika koleksi diperlukan untuk memberikan pengalaman fisik tersebut kepada pengunjung (Lord dan Lord, 2002:19-22).

MSKBL sebagai lembaga informal untuk pembelajaran sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama bagi pelajar harus berperan aktif dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai kebanggaan dalam diri para pelajar. Apresiasi dan rasa bangga terhadap sejarah dan kebudayaan ini diharapkan akan memacu para pelajar untuk berprestasi dan siap berkompetisi secara positif. Melalui tema: Sejarah dan Kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai Identitas Masyarakat Banten, MSKBL dapat menyajikan aspek ideologi, politik, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi dalam pameran tetap dengan sub tema sebagai berikut.

a. Lintasan Sejarah Banten

Informasi yang disajikan dalam sub-tema ini berkaitan dengan data historis awal berdirinya Kesultanan Banten Lama, puncak-puncak peradaban, perlawanan terhadap bangsa kolonial, dan masa berakhirnya Kesultanan Banten Lama. Selain itu juga dapat disajikan informasi berkenaan dengan tokoh-tokoh monumental yang sangat berpengaruh dalam sejarah Banten, mulai dari masa Kesultanan Banten Lama, masa pra-kemerdekaan, masa proklamasi kemerdekaan, sampai dengan berdirinya Provinsi Banten.



- b. Perdagangan, seperti komoditas dagangan, model perdagangan, dan mata uang.

Sebagai kota bandar maka informasi berkaitan dengan perdagangan merupakan sub-tema yang menarik dan penting untuk disajikan. Informasi tentang lada dapat disajikan dengan menarik dalam perspektif yang beragam, karena lada merupakan komoditi dagang yang memberikan andil besar terhadap kemajuan Kesultanan Banten Lama. Mulai dari perkebunan, pengangkutan dan pengiriman, suasana pasar saat transaksi jual beli.

Lada merupakan salah satu komoditi yang bernilai tinggi dan banyak dicari baik di kawasan Asia maupun Eropa, sehingga Banten pada masa lalu dikenal dengan kualitas ladanya yang baik. Informasi yang dapat disajikan dapat berkenaan dengan lokasi perkebunan lada, aktivitas berkebun dan panen lada, pengolahan lada sampai menjadi komoditi dagang, kegunaan lada pada jaman dahulu dan sekarang (baik untuk konsumsi maupun obat-obatan).

Kesultanan Banten Lama juga dikenal dengan industri gerabahnya, sehingga informasi tentang jenis dan ornamentasi gerabah, peralatan pembuat gerabah, fungsi gerabah, transaksi jual beli gerabah, peta sebaran pemasaran gerabah, dan jenis alat angkut yang digunakan dapat disajikan dengan menarik. Selain itu berbagai jenis model transaksi dan jenis alat tukar dapat dipamerkan kepada pengunjung.



Foto No. 31 dan 32 Diorama Aktivitas Perdagangan di Museum Prov. Sumatera Utara

- c. Transportasi, seperti perahu, kapal, dan pelabuhan.

Transportasi merupakan aspek yang penting dalam mendukung roda pemerintahan.

Kesultanan Banten Lama sebagai kota bandar yang memiliki potensi kebaharian yang tinggi memiliki beragam jenis sarana



Foto No.33. Koleksi replika perahu di Museum Prov. Sumatera Utara

dan prasarana transportasi, mulai untuk mengangkut penumpang sampai dengan mengangkut barang, mulai untuk mobilitas jarak dekat sampai dengan jarak jauh antar pulau. Informasi yang disampaikan berkenaan dengan beragam jenis perahu dan fungsinya, gambaran nelayan atau nakhoda saat berlayar, dan suasana pelabuhan internasional Kesultanan Banten.

- d. Seni dan Tradisi, seperti seni pertunjukan, ornamentasi, upacara, pakaian, kuliner.



Foto No.34. Beragam jenis keramik di *storage National Museum Maritime, Thailand*

Kesultanan Banten Lama sebagai kota bandar memiliki beragam seni dan tradisi yang menarik dan sebagian merupakan produk proses akulturasi,

sesuatu hal yang tidak bisa dihindari sebagai kota besar yang banyak didatangi dan berhubungan dengan berbagai bangsa asing. Jenis-jenis seni pertunjukan, upacara atau ritual, berbagai ornamentasi baik yang digunakan pada bangunan maupun barang (seperti keramik, gerabah, senjata), termasuk model pakaian dan jenis makanan khas. Semuanya itu dapat disajikan tidak saja dalam bentuk informasi, tetapi dalam bentuk seni pertunjukan.



Foto No.35. Pengunjung dapat melihat langsung keramik kuno *storage* di *National Museum Maritime, Thailand*

- e. Teknologi, seperti persenjataan, bangunan, pengaturan air, gerabah, kapal.



Foto No.36. Koleksi alat penangkap ikan di Museum Prov Sumatera Utara

Kebesaranan Kesultanan Banten Lama tentunya didukung oleh kemampuannya dalam bidang teknologi. Hal itu tercermin dalam berbagai bukti sejarah dan arkeologi yang masih dapat ditemui sampai saat ini. Informasi yang

disajikan seperti berbagai jenis persenjataan, teknologi pembuatan gerabah, bangunan-bangunan (contoh:



Foto No.37. Teknologi *packing* keramik di *National Museum Maritime*, Thailand

keraton, masjid, kanal-kanal, pelabuhan), kemampuan mangelola air bersih dan irigasi (pengaturan, penyimpanan, dan penyaringan) contohnya Tasik Ardi, Pangindelan, Kanal Kuno, Irigasi Kuno di Tirtayasa, berbagai bentuk dan teknologi kapal yang dimiliki pada saat itu.

- f. Organisasi, seperti pemerintahan, petugas pelabuhan, petugas pajak.

Kesultanan Banten Lama tidak akan bertahan lama dan mencapai puncak keberhasilan tanpa memiliki organisasi yang tertib, baik dalam aspek pemerintahan, maupun yang bersifat teknis di lapangan seperti petugas pelabuhan, petugas pajak, petugas keamanan, termasuk organisasi yang bersifat sosial seperti pengurus masjid. Informasi yang akan disajikan

berkaitan dengan khirarki kepemimpinan, jenis-jenis regalia, model pakaian petugas, dll.

g. Penyebaran Agama Islam

Kesultanan Banten Lama dikenal sebagai salah satu pusat penyebaran agama Islam di Indonesia. Informasi yang dapat disajikan berkenaan dengan tokoh-tokoh penyebaran agama Islam yang sangat berpengaruh tidak hanya dalam bidang keagamaan tetapi juga di bidang sosial dan pemerintahan, artefak budaya (berupa masjid kuno, naskah kuno, makam para Sultan dan kerabatnya, dll), tradisi ziarah ke makam para aulia yang sampai sekarang masih berlangsung.

Sub-sub tema ini dapat dieksplorasi lebih lanjut selama tetap mengacu kepada tema. Sementara itu koleksi yang disajikan merupakan koleksi terpilih sesuai hasil riset para ahli (*subject matter*), sehingga keterangan koleksi yang ditampilkan dapat dipertanggungjawabkan dan informatif. Adapun bentuk-bentuk koleksi yang ditampilkan dalam tata pameran dapat berupa koleksi asli, spesimen/ccontoh, duplikat, dan replika. Informasi dapat disajikan dalam bentuk poster (*banner*), audio visual, diorama, maupun bukti-bukti artefaktual (spt. Prasasti, naskah kuno, nisan).

#### 5.4.2 Pameran Temporer

Melalui pameran temporer MSKBL dapat menyajikan sub-sub tema khusus yang belum terakomodasi dalam pameran tetap. Untuk materi yang disajikan, MSKBL dapat mengakomodasi aspirasi masyarakat, selama sesuai dengan tema yang

diusung oleh MSKBL. Sementara itu waktu penyelenggaraan pameran temporer seperti Hari Ulang Tahun (HUT) Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, Hari Museum Nasional, HUT Provinsi Banten, atau HUT Purbakala. Dalam pameran temporer dapat disajikan juga kebudayaan tradisional yang sampai sekarang masih dapat ditemui, seperti Debus, upacara khitanan, marawis, atau permainan anak-anak.

### **5.4.3 Pameran Keliling**

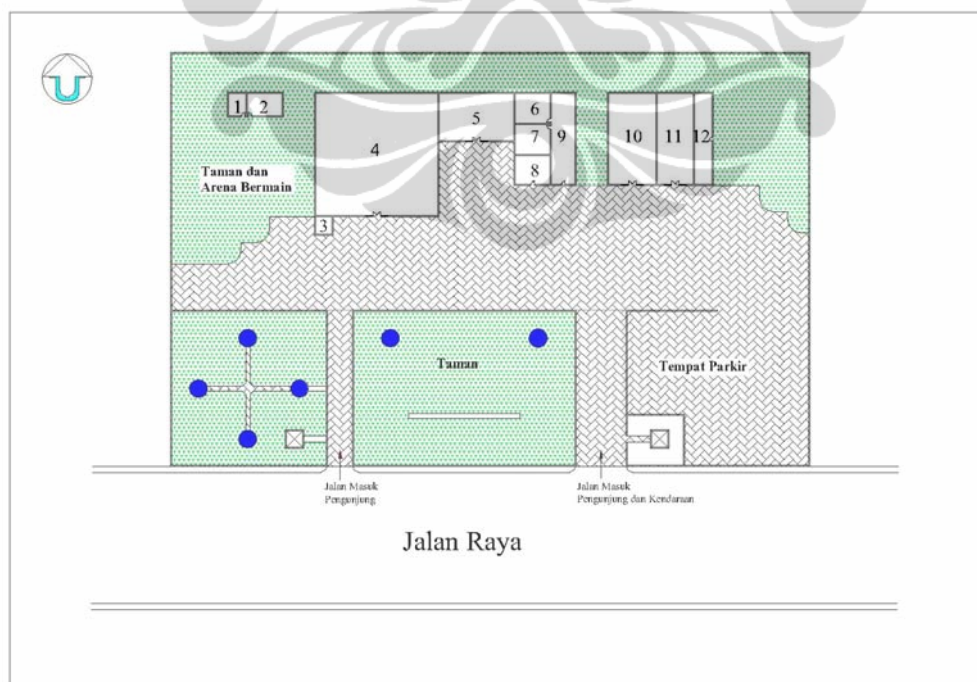
Sesuai dengan perkembangan paradigma museum yang berorientasi ke masyarakat, MSKBL juga harus aktif melakukan pameran di luar museum dengan melakukan pameran keliling. Pameran keliling dilakukan selain untuk lebih mendekatkan diri dengan masyarakat, juga untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan masyarakat, baik berkenaan dengan keberadaan MSKBL maupun informasi lain yang dapat dijadikan salah satu rujukan dalam pengembangan MSKBL. Selain itu melalui pameran keliling, MSKBL dapat berkolaborasi dengan pihak-pihak lain dalam menyelenggarakan pameran sehingga dapat meningkatkan jejaring (*networking*) dengan para pemangku kepentingan terkait. Teori pendidikan dan model eksibisi ini dalam pelaksanaannya tentunya harus dikomunikasikan terlebih dahulu dengan lembaga pendidikan agar mencapai sasaran yang dikehendaki.

## **5.5 Sarana Penunjang**

Untuk meningkatkan daya tarik, MSKBL tentunya tidak cukup dengan tata pamer yang representatif, tetapi juga harus dilengkapi dengan aspek-aspek lain yang akan meningkatkan pelayanan kepada pengunjung, seperti penampilan (*appearance*) pintu masuk dan petunjuk arah bagi pengunjung, pengaturan pola arus (*sirkulasi*) pengunjung, informasi yang memadai dan tersedia dengan mudah (poster, leaflet,

brosur, *audio visual*, *tape*, *guide*, dll.), sarana kegiatan atraksi penunjang (teater arena, auditorium, dll.), dan berbagai fasilitas penunjang lainnya (perpustakaan, ruang informasi, ruang penjaga keamanan, kamar mandi, kafe, mushola, parkir, dll.). Untuk meningkatkan pelayanannya kepada masyarakat maka MSKBL harus melengkapi dan menata ulang sarana penunjangnya. MSKBL akan dilengkapi dengan ruang pameran kontemporer, kantin, taman dan arena bermain, serta toko souvenir. Sementara itu lokasi ruang auditorium, perpustakaan, laboratorium, ruang penyimpanan, ruang administrasi, musholla, kamar mandi, dan tempat parkir ditata ulang agar memudahkan pengunjung untuk menggunakannya. Demikian pula halnya dengan koleksi pameran *outdoor* akan ditambah dan ditata ulang. Secara visual bentuk penataan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 18. Denah Penataan Ulang MSKBL

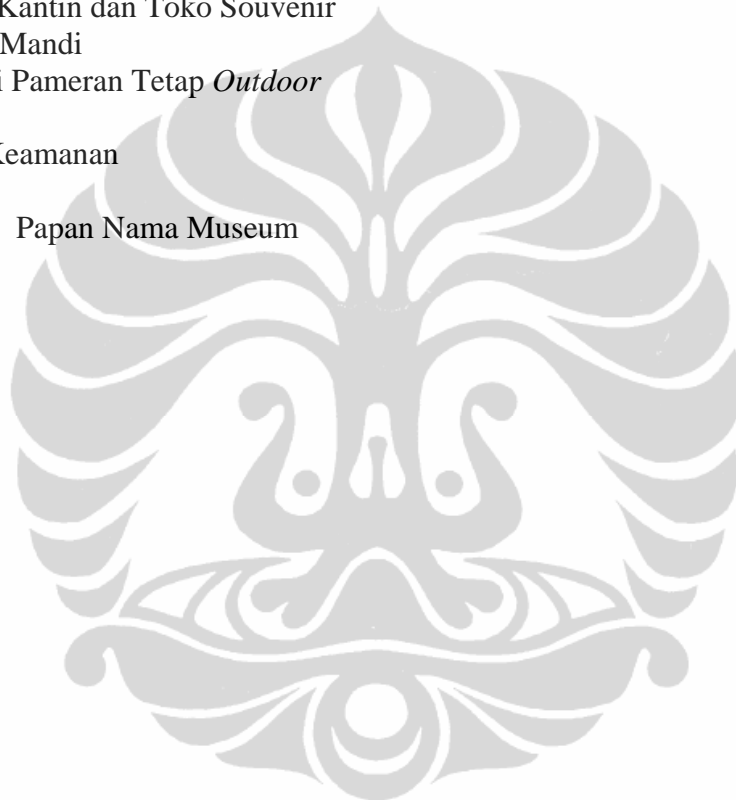


## Keterangan:

1. Tempat Wudlu
2. Musholla
3. Ruang Informasi, Locket dan Penitipan Barang
4. Ruang Pameran Tetap (*Indoor*)
5. Ruang Pameran Kontemporer
6. Ruang Penyimpanan
7. Ruang Laboratorium
8. Ruang Perpustakaan
9. Ruang Administrasi
10. Ruang Auditorium
11. Ruang Kantin dan Toko Souvenir
12. Kamar Mandi
- Koleksi Pameran Tetap *Outdoor*

☒ Pos Keamanan

▭ Papan Nama Museum





## BAB 6

### KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan pada Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) yang telah diuraikan sebelumnya, terlihat bahwa museum ini belum berperan secara optimal sebagai media pembelajaran bagi masyarakat, khususnya para pelajar. Fungsinya masih dominan dalam hal penyimpanan, perawatan, dan pengamanan koleksi. Orientasinya masih terhadap koleksi, dengan tata pameran yang sederhana dan informasi yang minimal. Hal tersebut disebabkan prinsip dasar dari MSKBL adalah pelestarian koleksi, karena secara kelembagaan visi dan misinya masih mengacu kepada visi dan misi BP3 Serang yang berkaitan dengan pelestarian peninggalan purbakala, sehingga bidang preservasi lebih dominan dibandingkan bidang riset dan komunikasi. Saat ini bertugas dalam bidang pameran dan pemanduan, merupakan bagian dari Kelompok Kerja (Pokja) Dokumentasi dan Publikasi, kantor Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Serang. Di samping itu, MSKBL dikelola oleh sumber daya manusia (SDM) yang tidak memadai, serta didukung oleh sarana penunjang yang terbatas, sehingga perannya sebagai media pembelajaran belum optimal.

Bila melihat potensinya, MSKBL dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang efektif bagi masyarakat dan menjadi mitra pendidikan formal. Letaknya yang strategis, yaitu berada di kawasan cagar budaya Banten Lama, memiliki nilai historis yang kuat yang dapat menjadi daya tarik pengunjung. Kawasan ini telah dikenal masyarakat umum sebagai salah satu bukti puncak peradaban Kesultanan Islam yang besar di Indonesia, sehingga menjadi salah satu tujuan wisata ziarah yang banyak pengunjungnya. Jumlah dan jenis koleksi MSKBL mempunyai

nilai informasi yang penting karena secara kontekstual berkaitan dengan bukti puncak peradaban Kesultanan Banten. Koleksi-koleksi itu dikelompokkan dalam koleksi arkeologika, keramologika, numismatika/heraldika, etnografika, dan seni rupa. Keseluruhan koleksi tersebut yang sudah teregistrasi jumlahnya mencapai  $\pm$  1000 koleksi. Sebanyak  $\pm$  250 koleksi dipamerkan dan sebagian lainnya disimpan ruang koleksi museum dan di ruang koleksi kantor Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang. Berkenaan dengan pengunjung, data tahun 2010 menunjukkan angka 19.070 orang atau 1589 orang per bulan atau 397 orang per minggu, dengan jumlah kunjungan siswa pelajar dan mahasiswa berjumlah 8.744 orang atau 45,9 % dari jumlah keseluruhan pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa MSKBL telah menjadi media pembelajaran alternatif bagi dunia pendidikan.

Untuk meningkatkan peran MSKBL sebagai media pembelajaran bagi masyarakat, maka tujuan pendirian MSKBL harus dirumuskan ulang berdasarkan perubahan paradigma museum yang tidak hanya berorientasi terhadap koleksi tetapi dipusatkan kepada masyarakat. MSKBL harus menjadi lembaga informal yang bertujuan memberikan informasi dan pemahaman kepada masyarakat tentang sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai kota bandar yang maju pada masanya. Melalui koleksi yang telah dikaji, MSKBL dapat menyajikan berbagai aspek sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama, seperti aspek sejarah, aspek sosial, seni, budaya, teknologi, dan ekonomi secara menarik dan informatif. Masyarakat diajak kembali untuk meniti jejak-jejak puncak peradaban kota bandar Banten Lama dengan beragam permasalahannya, serta mendapatkan pengetahuan dan kearifan masa lalu yang dapat dijadikan referensi untuk kehidupan masa sekarang dan masa yang akan datang.

Untuk mewujudkan hal tersebut, MSKBL harus didukung oleh SDM yang memiliki kompetensi yang dibutuhkan untuk pengelolaan museum. Hal ini sesuai dengan aktualisasi konsep kunci dalam museologi yang meliputi tiga aspek, yaitu preservasi, penelitian dan komunikasi. Konsep preservasi berkaitan dengan tugas-tugas museum dalam pengelolaan koleksi yang di dalamnya termasuk memelihara fisik maupun administrasi koleksi, dan masalah manajemen koleksi yang terdiri dari pengumpulan, pendokumentasian, konservasi dan restorasi koleksi. Konsep penelitian berkaitan dengan penelitian terhadap warisan budaya dan berkaitan dengan *subject matter discipline*. Konsep ini menjadi tugas baru dari kurator, karena dalam pandangan museologi kurator tidak lagi menjadi pengelola koleksi, tetapi menjadi peneliti yang melakukan interpretasi terhadap koleksi yang akan disajikan kepada pengunjung. Selanjutnya komunikasi mencakup kegiatan penyebaran hasil penelitian berupa *knowledge* dan pengalaman dalam bentuk pameran, program-program pendidikan, *events*, dan publikasi (Magetsari, 2008: 13). MSKBL harus dipimpin oleh seorang museolog, untuk aspek preservasi SKBL harus memiliki SDM yang memiliki kemampuan di bidang konservasi dan restorasi koleksi, untuk aspek penelitian harus didukung oleh kurator yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu seperti arkeolog, sejarawan, antropolog, dan keramolog, sedangkan untuk aspek komunikasi harus memiliki SDM yang memiliki kemampuan seperti desain, seni, dan edukasi.

Sebagai media pembelajaran, MSKBL dapat menyajikan koleksi dan informasinya menjadi sebuah pengalaman yang menarik apabila dapat melibatkan pengunjung untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran informal di museum. Falk dan Dierking menggunakan istilah *free-choice learning* untuk menggambarkan belajar informal (Suzuki, 2005:30). Menurut Falk dan Dierking (2002:9) *free-choice learning* sebagai tipe belajar yang diarahkan sendiri, dilakukan secara sukarela, dan didorong

berdasarkan kebutuhan dan ketertarikan individu. Tipe belajar *free-choice learning* ini sesuai dengan prinsip teori pembelajaran konstruktivis yang memiliki pemahaman bahwa saat belajar membutuhkan partisipasi aktif dari pembelajar. Oleh karena itu, pameran di MSKBL harus menjadi sarana bagi orang yang belajar untuk menggunakan tangan dan pikirannya untuk berinteraksi, untuk mendapatkan kesimpulan, melakukan eksperimen dan menambah pemahamannya. Untuk itu MSKBL dapat menggunakan strategi belajar aktif (*active learning*) yang dapat melibatkan seluruh indera dan pengalaman para pelajar dan mahasiswa lewat konsep *edutainment*, dengan membuat program pendidikan yang menarik dan interaktif.

Barry Lord dan Gail Dexter Lord berpendapat bahwa eksibisi merupakan media komunikasi yang efektif antara museum dengan pengunjung. Dengan asumsi bahwa setiap pengunjung datang ke museum untuk melihat yang diselenggarakan (Lord dan Lord, 2002:15; Perdana, 2010: 34-35). MSKBL harus memutuskan ide/cerita yang akan disampaikan, merumuskan dimana cerita tersebut digunakan, memilih objek yang dibutuhkan dari koleksi dan mengumpulkannya untuk eksibisi. Atau bisa juga dengan pendekatan kombinasi (*combined*) yaitu MSKBL memilih objek dan ide dalam waktu yang bersamaan berdasarkan signifikansi koleksi dan ide dalam mencapai tujuan museum (Burcaw, 1984:121-122; Perdana, 2010:36-37).

MSKBL dalam penyelenggaraan eksibisinya difokuskan pada informasi dan koleksinya dengan model interaksi yang akan mendorong pengunjung untuk berperan serta aktif dalam mencari, memahami, dan membuat kesimpulan terhadap koleksi dan informasi yang disajikan. Model ini dapat menggunakan bantuan teknologi informasi seperti komputer layar sentuh (*touch screen computer*). Selain itu, pada pendekatan ini pengunjung dapat belajar melalui pengalaman fisik terhadap koleksi. Oleh karena

itu, pada pendekatan ini replika koleksi diperlukan untuk memberikan pengalaman fisik tersebut kepada pengunjung (Lord dan Lord, 2002:19-22).

Model interaksi tersebut disajikan dengan pendekatan tematik sesuai dengan konsep *new museum* (Hauenschild, 1988:8-9). George Rouette menyatakan bahwa pendekatan tematik adalah pendekatan yang lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan koleksinya. Sesuai dengan konteksnya, MSKBL sebagai lembaga informal untuk pembelajaran sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama bagi pelajar, melalui tema: Sejarah dan Kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai Identitas Masyarakat Banten. Adapun aspek- aspek yang disajikan dapat berupa ideologi, politik, sosial, budaya, ekonomi, maupun teknologi.

Penelitian ini juga telah menemukan beberapa kendala yang dapat menghambat MSKBL dalam meningkatkan perannya dalam pendidikan sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten, yaitu sebagai berikut.

- a. Saat ini MSKBL secara kelembagaan berada di bawah Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang yang merupakan Unit Pelaksana Teknis Direktorat Peninggalan Purbakala, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, sehingga secara administrasi dan kewenangan memiliki keterbatasan dalam menjalankan perannya sebagai museum;
- b. Kurangnya perhatian Pemerintah Daerah Provinsi Banten dan Kota Serang dalam mendukung dan memfasilitasi pengembangan MSKBL, padahal MSKBL memiliki aset budaya yang bernilai penting bagi perjalanan sejarah dan kebudayaan masyarakat Banten;

- c. Kurangnya apresiasi masyarakat Banten, termasuk akademisi dan para pelajar, terhadap nilai penting dan manfaat MSKBL sebagai lembaga pemberlajaran sejarah dan kebudayaan. MSKBL masih dipahami sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno peninggalan masa lalu, sesuai dengan namanya Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL).

Adapun saran-saran yang diajukan adalah sebagai berikut.

- a. Secara kelembagaan harus diberi keleluasaan untuk mengelola secara mandiri fungsinya sebagai museum, minimal sebagai unit kerja atau kelompok kerja. MSKBL harus dipimpin oleh seorang museolog yang didukung oleh *subject matter dicipline* yaitu arkeolog, sejarawan, antropolog, filolog dan keramolog, serta *support matter dicipline* yaitu konservator, edukator, desain, seni rupa, komputer, dan ahli komunikasi.
- b. Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama (MSKBL) diganti namanya menjadi Museum Sejarah Banten, sehingga koleksi dan informasi yang disajikan berkaitan dengan tokoh dan peristiwa sejarah Banten mulai dari masa Kesultanan Banten Lama, pra-kemerdekaan, proklamasi kemerdekaan, sampai dengan berdirinya Provinsi Banten. Dengan demikian museum ini dapat menyajikan informasi yang berkesinambungan antara masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Perubahan nama ini diharapkan juga akan merubah persepsi masyarakat bahwa museum hanya memamerkan tinggalan purbakala.
- c. Menjalin kerjasama dengan pemangku kepentingan, khususnya pemerintah daerah (Provinsi dan Kabupaten/Kota), akademisi dan lembaga pendidikan, untuk membuat program bersama dalam rangka pengembangan dan

pemanfaatan Museum Sejarah Banten. Dengan demikian diharapkan akan tercipta sinergisitas dan jejaring dalam peningkatan peran MSKBL sebagai lembaga pendidikan informal untuk meningkatkan apresiasi pelajar terhadap sejarah dan kebudayaan Kesultanan Banten Lama sebagai identitas masyarakat Banten.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adeng. “Pelabuhan Banten Sebagai Bandar Jalur Sutra”. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya Patanjala* Vol.2 No.1 Maret 2010. Bandung: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Akbar, Ali. “Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan”. Jakarta: Penerbit Papas Sinar Sinanti, 2010
- Ambrose, Timothy dan Crispin Paine. “Museum Basic, 2<sup>nd</sup> edition”. London:Routledge, 2006.
- Aprianingrum, Archangela Yudi. “ Museum Postmodern: Interpretif, Komunikatif dan Kreatif.” *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman*, Vol IV No.5 Juli 2010. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Arsyad, Azhar. “”Media Pembelajaran. Penerbit PT Raja Grafindo Persada, 1997.
- Asiarto, Luthfi . “Museum dan Pembelajaran”, dalam *Museografia*, Vol. 1, No. 1 September (2007). Jakarta: Direktorat Permuseuman, 2007.
- Asiarto, Luthfi dkk. “Pedoman Museum Indonesia”. Jakarta: Direktorat Museum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, 2008.
- Ayatrohaedi. “ Banten Sebelum Islam “. *Banten Kota Pelabuhan Jalan Sutra*. Jakarta: CV Putra Sejati Raya, 1997.
- Basuki, Sulistyو. “Metode Penelitian”. Jakarta: Penerbit Widatama Widya Sastra, 2006.
- Black, Graham. “The Engaging Museum: Developing Museum for Visitor Involvement” . London dan New York: Routledge, 2005.
- Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang. “Laporan Survei Arkeologis Banten”. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, 2004 (Belum diterbitkan).
- \_\_\_\_\_. “LAKIP BP3 Serang”. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, 2009 (Belum diterbitkan).
- \_\_\_\_\_. “Laporan Tahunan Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama”. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Serang, 2011 (Belum diterbitkan).



- Burcaw, G. Ellis. "Introduction to Museum Work" . Nashville: The American Association for state and Local History,1984.
- Baxi, Smita J ed. "Modern Museum Organisation and Practice in India", Abhinav. New Delhi, 1973.
- Direktorat Permuseuman. "Pedoman Tata Pameran di Museum". Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997/1998.
- Direktorat Museum. "Pedoman Museum Indonesia". Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, 2008.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Prov. Banten. "Kajian Perencanaan Pengelolaan Museum Negeri Provinsi Banten". Banten, 2008.
- Djuwita, Wiwin dan Raharjo Supradikus. "Kota Banten Sebagai Bandar Dagang di Jalur Sutra". Jakarta: Departemn Pendidikan dan Kebudayaan, 1994.
- David, Peter. " Place Exploration: Museum, Identity, Community". *Museum and Their Communities*. Ed. Sheila Watson. New York: Routledge, 2007. 53-73.
- Edson, Gary and Dean, David. "Museum Education". *The Handbook For Museum*. London and New York, 1996.
- Effendi, Onong Uchjana. "Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi". Bandung: Penerbit PT Citra Aditya , 1993.
- Falk, Jhon H dan Dierkling, Lynn D. "Lessons Without Limit How Free-Choice Learning is transforming Education". Altamira, New York:2002.
- Hooper-Greenhill, Eilean. "The Educational Role of the Museum. 2<sup>nd</sup> edition". London: Routledge, 1994.
- \_\_\_\_\_. "Museum and Their Visitor" . London dan New York: Routledge, 1996.
- \_\_\_\_\_. "Museum and Education: Purpose, Pedagogy, Performance". USA dan Canada: Rouletge, 2007.
- Hamalik, Oemar . "Proses Belajar Mengajar". PT Bumi Aksara. Jakarta, 2005.
- Hauenschild, Andrea. "Claim and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, The United States and Mexico". Paris: ICOM, 1988.

- Hein, George E. "Learning in the Museum". London: Routledge, 1998.
- Hein, George E dan Alexander." Museum Place of Learning", AAM. Washington DC: 1998.
- Hermawan, Iwan. " Museum dan Pendidikan". *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman*, Vol III No.3 Juli 2009. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- ICOM. "ICOM Code of Ethics for Museum". Prancis: ICOM, 2006.
- Kelly, Lynda . " Visitors and Learning:adult museum visitors' learning identities". *Museum Revolutions : How Museums Change and are Changed*. Routledge, New York, 2007.
- Kompas. "Standar Pendidikan Belum Menasional." Rabu, 23 Desember 2009, hal 6.
- Kompas. " Revolusi Biru Mengubah Wawasan, Membangun Kelautan." Selasa, 8 Februari 2011, hal. 1.
- Liliweri, Alo." Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya" . Yogyakarta:Lkis, 2007.
- Lord, Barry and Barry Lord Gail Dexter." Manual of Museum Exhibition". AltaMira Press, 2002.
- Ma'mur. " Strategi Penyajian Tata Pameran dalam Upaya Meningkatkan Keefektipan Pemahaman Informasi Terhadap Pengunjung". *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman*, Vol III No.3 Juli 2009. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Magetsari, Noerhadi. "Filsafat Museologi" dalam *Museografi* Vol. II No. 2 Oktober (2008): hlm 5-15. Jakarta: Direktorat Museum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- \_\_\_\_\_. "Pemaknaan Museum untuk Masa Kini". Makalah disampaikan dalam "*Diskusi dan Komunikasi Museum*", di Jambi tanggal 4-7 Mei 2009. Tidak terbit.
- Ongkhodarma, Herijanti. "Pemanfaatan Sumberdaya Lingkungan di Bandar Banten". Banten Kota Pelabuhan Jalan Sutra. Jakarta: CV Putra Sejati Raya, 1997.
- Perdana, Andini. "Museum La Galigo sebagai Media Komunikasi Identitas Budaya Sulawesi Selatan". Tesis Program Magister Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2010.
- Pramono, Djoko. "Budaya Bahari". Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.

- Raswaty, Retno. "Konsep Museum Situs dan Open-Air Museum: Tinjauan Kasus pada Taman Arkeologi Onrust, Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama, dan Taman Mini Indonesia Indah". Tesis Program Magister Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2009.
- Roman, Lorena San. "Politic and Museum 1, Politics and the Role of Museums in the Rescue of identity". *Museum 2000*. Ed. Patrick J. Boylan. London: Routledge, 1992. 25-40.
- Rouette, George. "Exhibitions: A Practical Guide for Small Museum and Galleries". National Library of Australia Cataloguing in Publication, 2007.
- Satiadinata, Ii Suchriah. "Pemanfaatan Museum Bagi Siswa dan Mahasiswa". *Museografia*, Jilid XXII, No.1, Th. 1992/1993. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992.
- \_\_\_\_\_. "Pendidikan di Museum". *Museografia: Majalah Ilmu Permuseum*, Vol III No.3 Juli 2009. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Sedyawati, Edy. "Budaya Indonesia Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah". Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa, 2006.
- \_\_\_\_\_. "Museum dan Intangible Heritage". *Museografia Majalah Permuseum*. Vol III, No.3 Juli 2009:11-13.
- Sedyawati, Edy dan A.B. Lopian. "Peranan Politik Bandar Cirebon". Cirebon: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek IDSN, 1995.
- Stam, Deirdre C. "The Informed Muse The Implications of the New Museology for Museum Practice". *Heritage, Museums, and Galleries*. Ed. Gerard Corsane. New York: Routledge, 2005. 54-70.
- Sulistyowati, Dian. "Strategi Edukasi Museum dan Pemasarannya: Studi Kasus Museum Sejarah Jakarta". Tesis Program Magister Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2009.
- Susanto, Mikke. "Menimbang Ruang dan Menata Rupa: Wajah dan Tata Pameran Seni Rupa". Yogyakarta: Galang Press, 2004.
- Sumadio, Bambang. "Bunga Rampai Permuseum". Jakarta: Direktorat Permuseum Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1996.

- \_\_\_\_\_. "Museum Sebagai Komunikator". *Bunga Rampai Permuseuman*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Permuseuman, 1996/1997.
- Susilawati, Ayu. "Peranan Museum Nusa Tenggara Timur dalam Pembelajaran dan Pelestarian Tenun". Tesis Program Magister Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2010.
- Supratikno dkk. "Pengembangan Model Penanganan Konflik Untuk Pemanfaatan Situs Arkeologi: Kasus Situs Arkeologi Banten Lama". *Laporan Akhir Penelitian Hibah sesuai Prioritas Nasional. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya*. Depok: 2009 (Belum diterbitkan).
- Supriyanto, Budi. "Museum Negeri Provinsi Lampung Sebagai Institusi Pendidikan Informal Pendukung Pembelajaran IPS Tingkat SMP". Tesis Program Magister Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2009.
- Slametmuljana. "Dari Holotan ke Jayakarta". Jakarta: Yayasan Idayu, 1980.
- Sulistyowati, Dian. "Strategi Edukasi dan Pemasarannya di Museum Sejarah Jakarta." *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman*, Vol IV No.5 Juli 2010. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Suzuki, Midori. "Toward Enhanced Learning of Science: An Educational Scheme for Informal Science Institution". Disertasi untuk Doctor of Philosophy pada North Carolina State University, 2005.
- Tjandrasasmita, Uka. "Banten Sebagai Pusat Kekuasaan dan Niaga Antar Bangsa". *Kumpulan Makalah Diskusi, Banten Kota Pelabuhan Jalan Sutra*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia. 1987.
- \_\_\_\_\_. "Arkeologi Islam Indonesia". Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2009.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ongkhodarma, Herijanti. "Dapatkah Kesultanan Banten Disebut Negeri Bahari?: Pandangan terhadap Teori Mahan". Makalah dalam *Seminar Sehari Membangun Kembali Peradaban Bahari*. Depok: Jurusan Sejarah FSUI, 1994.
- Yunan T.M. "Museum sebagai Tempat Pendidikan Non Formal". *Bulletin Rumah Aceh*. Banda Aceh: Museum Negeri Propinsi Daerah Istimewa Aceh, 1998.

Wahyono, SK. "Indonesia Negara Maritim". Jakarta: Penerbit Teraju, 2009.

Weedon, Christ. "Identity and Culture, Narrative of Difference and Belonging". England: Open University Press, 2004.

Wibisono, Soni Ch. "Kegiatan Perdagangan di Bandar Banten dalam Lalu Lintas Perdagangan Jalur Sutra.1997:9-11.

Wangania, Jopie. "Teknologi Pada Masa Kesultanan Banten 1527-1813". Banten Kota Pelabuhan Jalan Sutra. Jakarta: CV Putra Sejati Raya, 1997.

### **Internet**

(<http://www.bps.go.id/hasilSP2010/banten/3600.pdf>), diunduh tanggal 30 Juni 2011, pukul 10.00 WIB.

(<http://banten.dapodik.org/sekolah.php>), diunduh tanggal 30 Juni 2011, pukul 10.00 WIB.

