

REVITALISASI MUSEUM MANUSIA PURBA GILIMANUK

Revitalization of Ancient Man Museum of Gilimanuk

Ida Ayu Gede Megasuari Indria

Balai Arkeologi Bali

Jl. Raya Sesetan No. 80, Denpasar 80223

Email: dayugekmega@gmail.com

Naskah diterima: 20-01-2017; direvisi: 24-03-2017; disetujui: 07-04-2017

Abstract

Revitalization of the Ancient Man Museum of Gilimanuk is very important to do as a first step to establish better communication between the museum and the community it serves. This study aims to describe the revitalization performed at the Ancient Man Museum of Gilimanuk and its relation to the strengthening of national identity. Data collection was conducted through observation, interview, and literature study. Data analysis in this research was conducted using qualitative analysis through descriptive technique and philosophical approach. The result shows that the revitalization performed at the Ancient Man Museum of Gilimanuk includes updating the interior of the main exhibit hall and also a site museum arrangement in accordance with the concept of the new museum. The revitalization at the Ancient Man Museum of Gilimanuk can increase the public awareness of their cultural identity.

Keywords: museum, revitalization, cultural identity.

Abstrak

Revitalisasi sangat penting dilakukan sebagai langkah awal untuk membangun komunikasi yang lebih baik antara Museum Manusia Purba Gilimanuk dan masyarakat yang dilayani. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan revitalisasi yang dilakukan di Museum Manusia Purba Gilimanuk dan kaitannya dengan penguatan identitas bangsa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dengan teknik deskriptif dan pendekatan filosofis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa revitalisasi yang dilakukan di Museum Manusia Purba Gilimanuk meliputi pembaharuan interior ruang pameran utama dan juga penataan ruang site-museum sesuai dengan konsep new museum. Adanya revitalisasi di Museum Manusia Purba Gilimanuk dapat berpengaruh pada meningkatnya kesadaran masyarakat akan identitas budayanya.

Kata kunci: museum, revitalisasi, identitas budaya.

PENDAHULUAN

Museum merupakan sarana untuk mengembangkan budaya dan peradaban manusia yang tidak hanya bergerak di sektor budaya, melainkan juga di sektor ekonomi, politik, sosial, dan lain-lain. Selain itu, museum merupakan wahana yang memiliki peranan strategis terhadap penguatan identitas bangsa termasuk masyarakat di sekitar museum. Para ahli kebudayaan meletakkan

museum sebagai bagian dari pranata sosial dan sebagai wahana untuk memberikan gambaran dan mendidik perkembangan alam dan budaya manusia kepada komunitas dan publik. Menurut *Museums Association (MA) United Kingdom* museum bertugas untuk mengoleksi, mendokumentasikan, melindungi, memamerkan, dan menginterpretasikan bukti-bukti material dan informasi yang terkandung di dalamnya untuk melayani kebutuhan

masyarakat (Gurian 2002, 77). Berdasarkan definisi tersebut, peranan museum sangat diharapkan untuk mengumpulkan, merawat, dan mengkomunikasikan benda-benda yang merupakan bukti konkret dari proses pengembangan kebudayaan.

Pada umumnya masyarakat masih memandang museum sebagai suatu tempat bersuasana statis, berpandangan konservatif atau kuno, dan hanya mengurus benda-benda kuno milik masyarakat kalangan atas untuk kebanggaan dan kekaguman semata. Bangunan museum memang terkesan menyeramkan karena identik dengan barang-barang kuno, sunyi, dan terkadang kurang terurus. Seharusnya hal ini tidak menjadi halangan bagi masyarakat untuk mengunjungi museum karena dibalik kekakuannya, museum juga memperkenalkan proses perkembangan sosial budaya dari suatu lingkungan kepada masyarakat. Masyarakat dapat menggunakan museum sebagai media pembelajaran dan sekaligus sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan sehingga benda-benda koleksi yang dipamerkan harus dirancang sedemikian rupa termasuk memanfaatkan teknologi terkini yang terintegrasi dengan fakta sejarah.

Agar dapat menjalankan fungsinya sebagai media pembelajaran, tentunya museum harus berhasil mengkomunikasikan informasi yang terdapat dalam sebuah koleksi kepada masyarakat yang dilayaninya. Proses komunikasi antara museum dan masyarakat dapat ditempuh dengan beberapa cara antara lain melalui ekshibisi. Melalui ekshibisi, masyarakat berkesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan koleksi museum (Dean 1996, 6). Interaksi antara masyarakat dan koleksi dapat berperan penting dalam memberikan pemahaman tentang identitas kepada masyarakat. Pemahaman tentang identitas dapat diterima oleh masyarakat berdasarkan cara penyajian materi ekshibisinya. Berdasarkan jenisnya ekshibisi dibagi menjadi ekshibisi tetap, temporer, dan keliling. Museum Manusia Purba Gilimanuk adalah museum yang

memiliki ekshibisi tetap yang memamerkan rangka manusia purba yang ditemukan melalui penelitian arkeologi di Situs Gilimanuk dan juga benda-benda lain yang memiliki konteks dengan rangka tersebut.

Museum Manusia Purba Gilimanuk didirikan pada tahun 1992 oleh pemerintahan Kabupaten Jembrana bekerja sama dengan Pusat Penelitian Arkeologi Nasional, Balai Arkeologi Bali, dan Museum Bali. Pendirian museum ini didasarkan atas studi kelayakan warisan budaya dan hasil penelitian di Situs Gilimanuk yang sangat banyak. Situs Gilimanuk adalah situs kubur prasejarah yang terletak di ujung barat Pulau Bali. Penelitian Situs Gilimanuk dirintis oleh (Alm) Soejono pada tahun 1963. Penelitian pada saat itu berhasil menemukan kubur tanpa wadah dan sebuah kubur dengan wadah tempayan bertumpuk. Selain itu, juga ditemukan banyak pecahan gerabah, kulit kerang, dan siput laut yang mengindikasikan bahwa Situs Gilimanuk pernah dipergunakan sebagai permukiman sekaligus tempat penguburan di masa lalu. Adanya temuan yang signifikan pada penelitian tahun 1963 tersebut, mendorong dilaksanakannya penelitian lanjutan secara besar-besaran pada tahun 1994. Penelitian tersebut melibatkan mahasiswa arkeologi dari Universitas Indonesia, Universitas Gajah Mada, dan Universitas Udayana. Penelitian di Situs Gilimanuk berikutnya terlaksana pada tahun 1973 oleh Pusat Penelitian Arkeologi Nasional dan kemudian dilanjutkan oleh Balai Arkeologi Bali hingga tahun 2016 yang lalu.

Penelitian di Situs Gilimanuk telah dilakukan selama hampir 50 tahun dan hanya sebagian kecil yang dapat digali. Meskipun demikian secara keseluruhan penggalian ini telah berhasil menemukan bukti-bukti kehidupan yang signifikan dari komunitas nelayan Gilimanuk yang hidup sekitar 2000 tahun silam (Sutaba 2016, 2). Sejak penelitian tahun 1963 hingga 2016, telah ditemukan 152 rangka manusia. Selain itu terdapat temuan lain berupa artefak seperti gerabah dengan berbagai bentuk dan pola hiasnya, manik-manik dari

berbagai bahan, perhiasan, tajak, beliung dan lain-lain juga ditemukan dalam jumlah yang cukup banyak. Menurut Jacob, penduduk Gilimanuk didominasi oleh ras Mongoloid dengan ciri-ciri Melanesoid yang sangat jelas merupakan penutur Austronesia yang berasal dari Asia Tenggara (Sutaba 2016, 2).

Pembangunan Museum Manusia Purba Gilimanuk bertujuan untuk menyelamatkan dan melestarikan artefak yang ditemukan di Situs Gilimanuk yang merupakan salah satu identitas budaya bangsa. Artefak-artefak ini memiliki nilai-nilai sosial budaya yang sangat penting, sehingga pembangunan museum ini berfungsi multidimensional yaitu sebagai pusat dokumentasi budaya, pusat penelitian arkeologi, media pendidikan dan rekreasi. Menurut Museum Australia, museum membantu masyarakat untuk mengetahui fenomena-fenomena yang ada di dunia melalui benda dan juga ide-ide untuk menginterpretasikan masa lalu dan masa sekarang, serta mengeksplorasi masa depan. Museum bertugas untuk merawat koleksi dan melakukan penelitian koleksi sehingga informasinya dapat diakses dengan mudah. Museum didirikan di tengah-tengah masyarakat sebagai lembaga tetap yang tidak mencari keuntungan dengan tujuan untuk menyajikan nilai-nilai budaya dalam masyarakat itu sendiri (Gurian 2002,77).

Saat ini sebagian besar museum di Indonesia, termasuk Museum Manusia Purba Gilimanuk menghadapi berbagai permasalahan yang dilatarbelakangi oleh kurangnya pendanaan. Seperti museum milik negara pada umumnya, Museum Manusia Purba Gilimanuk cenderung pasif dengan mengandalkan anggaran pemerintah yang tentu saja terbatas pada kewajiban terhadap perawatan dan penyimpanan koleksi berupa tinggalan materi yang memiliki nilai budaya atau identitas bangsa sesuai dengan UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Adanya keterbatasan ini memunculkan kesan membosankan sehingga museum selalu tampak sepi pengunjung. Mengingat pentingnya fungsi

Museum Manusia Purba Gilimanuk yaitu agar masyarakat mengetahui dan memperkuat identitasnya, serta menumbuhkan rasa percaya diri masyarakat untuk pengembangan identitas bangsa, maka perlu dilakukan revitalisasi untuk memperbaharui konsep tata pameran Museum Manusia Purba Gilimanuk sehingga museum tidak terbengkalai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses revitalisasi yang dilakukan di Museum Manusia Purba Gilimanuk dan kaitannya dengan penguatan identitas bangsa. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam membangun pandangan baru tentang Museum Manusia Purba Gilimanuk bagi masyarakat. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi pengenalan identitas budaya terutama koleksi yang merupakan hasil-hasil penelitian arkeologi yang disimpan di Museum Manusia Purba Gilimanuk.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Pariwisata No. PM 45/UM.001/MKP/2009 tentang Pedoman Permuseuman, koleksi museum adalah benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Magetsari berpendapat bahwa koleksi museum dipandang sebagai representasi dari identitas akar budaya, sehingga ahli museologi harus terlebih dahulu mengungkapkan identitas, akar budaya, dan makna koleksi (Magetsari 2009, 8). Museum dapat berperan penting untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang identitasnya. Pemahaman tentang identitas ditentukan oleh bagaimana museum menyajikan materi ekshibisinya dan apakah pengunjung menerima informasi yang disampaikan oleh museum (Perdana 2010, 7).

Setiap benda memiliki dua dimensi yakni dimensi fisik (*tangible*) seperti ukuran dan bentuk serta dimensi kognitif (*intangible*) yaitu makna yang menghubungkan antara masa lalu dan masa kini. Museum pada awalnya

berfokus pada preservasi dan konservasi koleksi (*tangible heritage*). Hal ini didasarkan pada fungsi museum untuk mengumpulkan, merawat, mempelajari, menginterpretasi, dan memamerkan *tangible evidence* (Harrison 2005, 38). Akan tetapi, saat ini fokus museum berkembang ke arah *intangible heritage*. Menurut Blake, nilai yang terkandung (*intangible*) dalam sebuah benda tersebutlah yang kemudian disebut sebagai identitas, karena *intangible heritage* sendiri penting untuk membentuk dan memelihara budaya suatu kelompok (Blake 2009, 48).

Hal ini mendukung konsep *new museum* yang menekankan pada tujuan dan prinsip dasar museum yang harus relevan dan berorientasi pada masyarakat, tidak hanya berorientasi pada koleksi seperti tujuan dan prinsip *traditional museum*. Dalam konsep tersebut dijelaskan bahwa museum sebagai institusi pendidikan berperan untuk membuat masyarakat peduli akan identitasnya, bangga akan identitasnya, memperkuat identitasnya, serta menimbulkan rasa percaya diri akan potensinya.

Andrea Hauenschild menyimpulkan bahwaterdapat lima perbedaan antara *traditional* dan *new museum*. Perbedaan pertama terletak pada orientasi museum. *Traditional museum* berorientasi pada pengamanan dan perawatan hasil kebudayaan material manusia sedangkan *new museum* berorientasi pada perkembangan sosial masyarakat dan kehidupan sehari-harinya. Perbedaan kedua adalah prinsip dasar. Prinsip dasar *traditional museum* adalah pada pengamanan koleksi sedangkan prinsip dasar *new museum* masyarakat secara luas dan radikal. Perbedaan prinsip dasar ini terlihat jelas dalam ekshibisinya, dimana *tradisional museum* yang lebih berfokus pada koleksi dibandingkan masyarakat. Demikian pula sebaliknya, *new museum* lebih berfokus pada pelayanan masyarakat. Perbedaan ketiga terletak pada struktur dan organisasi. Struktur organisasi museum bersifat institusional dengan struktur hierarki dengan pendanaan penuh dari pemerintah. Struktur organisasi merupakan

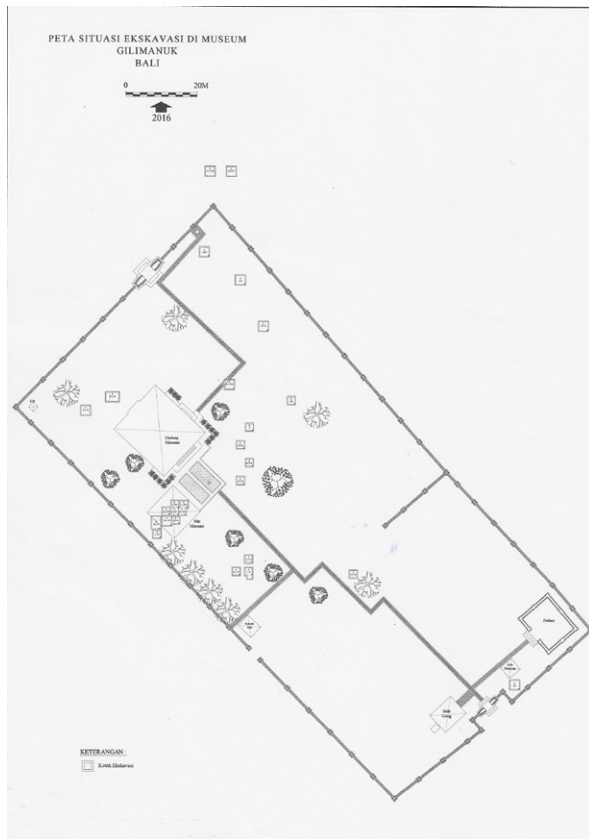
salah satu bagian dari proses perencanaan ekshibisi. Perbedaan keempat terletak pada pendekatan yang digunakan, khususnya dalam ekshibisi. Perbedaan kelima terletak pada tugas (Hauenschild 1988, 10). *New museum* juga bertugas untuk merawat koleksi yang merupakan elemen atau representasi dari identitas, karena identitas sulit untuk dijelaskan tanpa adanya koleksi yang menceritakan tentang identitas (*intangible*) tersebut (Davis 2007, 54; Perdana 2010, 21).

Koleksi dapat disebut sebagai representasi identitas masyarakat jika koleksi tersebut menonjolkan ciri-ciri kedaerahan yang terkait dengan masyarakat. Koleksi museum dapat berupa benda milik perseorangan maupun kelompok, baik itu benda material maupun non material. Koleksi yang bersifat kedaerahan tersebut disebut *living heritage* yang disajikan dari sisi ilmiah maupun dari sisi masyarakat, sehingga konservasi koleksi tidak hanya mencakup *living heritage* tersebut namun semua pengetahuan, cerita-cerita sejarah dan persepsi sosial atau memori kolektif. Asumsinya bahwa objek tanpa memori kolektif di dalamnya akan menjadi tidak berguna, sehingga setiap informasi didasarkan atas memori kolektif masyarakat di daerah tersebut, yang saat ini hidup di memori manusia, signifikan dan berguna untuk masa sekarang (Hauenschild 1988, 8-9; Perdana 2010, 21-22).

METODE

Penelitian ini merupakan rangkaian dari kegiatan Rumah Peradaban di Situs Gilimanuk dengan agenda revitalisasi pameran Museum Manusia Purba Gilimanuk. Museum ini terletak di Kelurahan Gilimanuk, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali tepatnya pada posisi 8°12'30" Lintang Selatan dan 7°42'30" Bujur Timur dengan ketinggian 5 meter di atas permukaan laut. Museum Manusia Purba Gilimanuk terletak kurang lebih 1 kilometer dari Pelabuhan Gilimanuk. Rumah Peradaban Gilimanuk merupakan program unggulan dari Pusat Penelitian

Arkeologi Nasional yang dilaksanakan oleh Balai Arkeologi Bali dan bekerja sama dengan Pemerintah Kabupaten Jembrana. Kegiatan ini dilaksanakan dari tanggal 10 Juli sampai 16 Juli 2016 (gambar 1).



Gambar. 1 Peta lokasi penelitian.
(Sumber: Dokumen Balai Arkeologi Bali)

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan filosofis yaitu sebuah pendekatan yang menyatakan bahwa museum harus lebih berperan dalam masyarakat (Perdana 2010, 11). Data yang dikumpulkan adalah data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan di Museum Manusia Purba Gilimanuk. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data berkaitan hasil revitalisasi yang telah dilakukan di Museum Manusia Purba Gilimanuk. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terbuka dengan beberapa narasumber yang dianggap relevan yaitu staf Museum Manusia Purba Gilimanuk. Wawancara

tersebut dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai proses revitalisasi yang telah dilakukan di Museum Manusia Purba Gilimanuk. Data-data sekunder meliputi hasil-hasil penelitian terdahulu dikumpulkan melalui studi pustaka yang mendukung untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Data yang didapat diolah dengan analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Revitalisasi Ekshibisi Museum Manusia Purba Gilimanuk

Pada tahun 1992 Pemerintah Kabupaten Jembrana telah membangun Museum Manusia Purba Gilimanuk sebagai salah satu upaya untuk melestarikan dan memamerkan benda-benda arkeologis yang ditemukan di Situs Gilimanuk dan sebagai objek wisata di Kabupaten Jembrana (gambar 2). Museum ini berdiri di atas lahan



Gambar 2. Tampak depan Museum Manusia Purba Gilimanuk.
(Sumber: Dokumen Balai Arkeologi Bali)

seluas 5 hektar yang keseluruhannya merupakan areal Situs Gilimanuk. Prinsip dasar Museum Manusia Purba Gilimanuk adalah menyimpan, melindungi, dan merawat koleksi museum. Dalam penjelasan pasal 18 ayat 3 UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, disebutkan bahwa koleksi museum adalah benda-benda bukti material hasil budaya, termasuk naskah kuno, serta material alam dan lingkungannya yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan atau pariwisata (Direktorat PCBM 2012, 9).

Museum Manusia Purba Gilimanuk memiliki 210 koleksi berupa model penguburan di Situs Gilimanuk, rangka manusia purba, sarkofagus sebagai media penguburan, alat-alat logam, perhiasan, manik-manik, peralatan dari tanah liat, dan alat batu. Keseluruhan koleksi tersebut dipajang dalam ruang pameran tetap museum yang memiliki tiga lantai. Penyajian koleksi Museum Manusia Purba Gilimanuk menggunakan pendekatan kronologi dan taksonomi. Pendekatan kronologi lebih menekankan pada penyajian koleksi secara 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 2011, 6).

Pada lantai satu terdapat empat buah sarkofagus dan lima kerangka manusia purba yang sudah teridentifikasi jenis kelamin, tinggi badan, dan umurnya. Kelima kerangka tersebut digolongkan ras Mongoloid. Tiga dari empat kerangka tersebut berada dalam posisi terlipat menyerupai posisi bayi dalam kandungan. Sementara satu buah kerangka berada dalam posisi membujur.

Selain kerangka manusia purba, di lantai satu juga terdapat koleksi alat-alat logam seperti tajak perunggu yang merupakan alat bercocok tanam pada masa perundagian (gambar 3).



Gambar 3. Koleksi Museum Manusia Purba Gilimanuk di lantai satu.
(Sumber: Dokumen Balai Arkeologi Bali)

Di lantai satu juga terdapat koleksi perhiasan yang pernah digunakan oleh manusia purba Gilimanuk yang terdiri atas anting dan gelang dari perunggu serta gelang tangan dari tanah liat dan kaca. Sebagai masyarakat maritim, kehidupan manusia purba Gilimanuk sangat bergantung pada hasil laut sehingga temuan beragam jenis kerang yang diduga sebagai sisa-sisa makanan manusia purba Gilimanuk sangat banyak jumlahnya. Di lantai satu ini terdapat pula koleksi kulit kerang dan tulang binatang sisa-sisa makanan manusia purba Gilimanuk.

Ruangekshibisi di lantai dua menampilkan peralatan dari tanah liat dalam beragam bentuk dan ukuran. Peralatan dari tanah liat sudah mulai dipergunakan pada masa bercocok tanam sebagai alat rumahtangga seperti anglo, pedupaan, piring, mangkuk, cawan, cobek, dan periuk. Berdasarkan ornamennya, peralatan dari tanah liat ini dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni berhias dan polos. Pola hias yang muncul antara lain pola hias geometris yaitu pola hias berupa goresan sederhana pada bagian badan dan tepiannya. Sedangkan peralatan yang polos tidak menggunakan hiasan dengan tampilan permukaan yang rata dan halus. Menurut Soejono, peralatan tanah liat di Gilimanuk dibuat dengan teknik tatap batu (Soejono 2008, 135). Peralatan dari tanah liat merupakan alat penting bagi masyarakat Gilimanuk mengingat keperluan akan gerabah yang sangat banyak ketika melakukan penangkapan ikan atau pelayaran di laut (gambar 4).



Gambar 4. Koleksi peralatan tanah liat di lantai dua.
(Sumber: Dokumen Balai Arkeologi Bali)

Pada lantai tiga, terdapat koleksi alat batu berupa kapak dan alat tulang. Kapak batu merupakan peralatan yang digunakan manusia purba masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana. Kapak ini dibuat dari batu alam, yang dibentuk dengan cara membentur-benturkan dua buah batu sehingga terbentuk salah satu sisi yang tajam. Bagian inilah yang digunakan untuk memotong, menetak, ataupun menguliti hasil buruan (gambar 5). Kapak batu terdiri dari berbagai



Gambar 5. Beberapa koleksi alat batu dan alat tulang di lantai tiga.

(Sumber: Dokumen Balai Arkeologi Bali)

jenis antara lain kapak genggam, kapak penetak, dan kapak perimbas. Kapak genggam adalah batu yang menyerupai kapak namun tidak memiliki tangkai sehingga penggunaannya harus menggenggam batu tersebut. Kapak genggam digunakan untuk menumbuk biji-bijian, membuat serat dari pepohonan, membunuh binatang buruan, dan alat mempertahankan diri dari lawan. Bahan baku pembuatan kapak tersebut kebanyakan adalah batu gamping. Sedangkan kapak perimbas adalah sejenis kapak yang digenggam dan berbentuk masif. Perkembangannya di Indonesia dimulai pada kira-kira akhir Pleistocen Tengah sampai kira-kira permulaan Holocen (Poesponegoro dan Notosusanto 1984, 85). Kapak ini berfungsi untuk merimbas kayu, memahat tulang dan juga sebagai senjata.

Pada dasarnya revitalisasi adalah upaya untuk menata kembali suatu wilayah melalui

peningkatan kualitas fisik dengan menyuntikkan sesuatu yang baru (aktivitas dan bangunan) pada suatu kawasan (Mubarak 2011, 1-2). Pada konteks Museum Manusia Purba Gilimanuk, revitalisasi yang dimaksud adalah pembaharuan aspek fisik dan non fisik dari Museum Manusia Purba Gilimanuk dengan tujuan menjadi *new museum* yang pelayanannya lebih berorientasi pada masyarakat. Berdasarkan konsep revitalisasi, tata ruang bangunan museum sudah selayaknya ditata kembali sesuai dengan paradigma museum yang baru dan rencana program revitalisasi museum ke depan. Penataan yang perlu dilakukan pada bangunan museum adalah tampak tampilan muka atau pada fasade bangunan dan ruang masuk bangunan (*entrance building*). Konsep penataan dengan minimal dua variabel ini bertujuan untuk memberi citra museum yang lebih menarik, ramah terhadap lingkungan sekitar dan berorientasi kepada publik. Penataan ulang diperlukan apabila bangunan museum sekarang merupakan bangunan lama yang fungsi awalnya berbeda dengan fungsi saat ini.

Penataan-rehabilitasi fisik bangunan perlu juga dilakukan dengan prioritas pada ruang-ruang publik, ruang pameran dan penyimpanan, seperti bagian atap, penataan kembali sistem mekanikal, elektrikal, utilitas, keselamatan, dan keamanan (Direktorat PCBM 2015). Program revitalisasi fisik memberi prioritas utama kepada penataan kembali interior museum, khususnya penataan interior ruang pameran tetap.

Pada Museum Manusia Purba Gilimanuk, revitalisasi fisik bangunan dilakukan secara bertahap yakni pada tahun 2014 dan pada tahun 2016. Revitalisasi yang telah dilakukan pada tahun 2014 mencakup pada renovasi bangunan pameran tetap museum dan pembangunan yang merupakan gedung pameran *site museum*. Pada tahun 2016, revitalisasi di Museum Manusia Purba Gilimanuk difokuskan pada penataan interior museum khususnya ruang pameran. Revitalisasi dilakukan dengan menata kembali koleksi dalam vitrin sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik bagi pengunjung. Sebelum

direvitalisasi, tampilan ruang pameran Museum Manusia Purba Gilimanuk terkesan seperti gudang penyimpanan yang gelap dan kuno. Hal ini disebabkan oleh tampilan vitrin koleksi yang didominasi warna putih kecoklatan yang terlihat monoton dan kurang menarik.

Masing-masing warna memiliki asosiasi dan interpretasi yang berbeda-beda di beberapa belahan dunia (Dean 1996, 35). Pada kepercayaan tertentu warna putih dianggap sebagai lambang kesucian, kematian dan mengandung nilai magis. Secara tidak langsung hal ini ikut menimbulkan kesan dingin dan menyeramkan pada tampilan koleksi di Museum Manusia Purba Gilimanuk. Kendala ini diatasi dengan mengimbangi warna putih yang mendominasi tersebut dengan warna merah dan hitam. Pemilihan warna hitam dilakukan atas dasar pertimbangan warna hitam memberikan kesan netral sehingga pengunjung berfokus kepada koleksi museum. Sedangkan warna merah dianggap sebagai warna yang memiliki spektrum hangat dan memberikan kesan bersemangat yang bertujuan untuk menarik minat pengunjung untuk melihat koleksi museum.

Selain itu, dilakukan juga penggantian label koleksi dan penambahan maket situasi situs Gilimanuk. Namun, penggantian label informasi belum optimal karena informasi yang ditampilkan pada label masih terbatas informasi teknis yang seharusnya merupakan keterangan inventarisasi koleksi museum. Penempatan label koleksi tersebut juga kurang mendukung sisi ergonomis sudut pandang pengunjung sehingga timbul rasa tidak nyaman pada saat membaca label informasi tersebut. Secara keseluruhan label informasi yang ditampilkan belum mampu membuat koleksi tersebut bercerita lebih banyak kepada pengunjung.

Selain ruang pameran tetap, Museum Manusia Purba Gilimanuk juga memiliki ruang *site museum*. Ruangan ini baru dibangun pada tahun 2014. Pembangunan *site museum* ini juga merupakan bagian dari revitalisasi yang pertama kali dilakukan di Museum Manusia

Purba Gilimanuk. Pembangunan *site museum* ini terlaksana atas kerjasama antara Pemerintah Kabupaten Jember dengan Balai Arkeologi Denpasar yang sudah dirintis pada tahun 2014. Revitalisasi yang dilakukan pada gedung *site museum* ini antara lain penataan ruang pameran yang terkesan kosong dan kurang komunikatif. Selain itu juga dilakukan penataan koleksi yang akan ditampilkan yakni kotak ekskavasi lengkap dengan temuan di dalamnya. Menurut Küsel, definisi *site museum* adalah sebagai berikut.

“The site museum, on the other hand preserves and interprets the remains of cultural history or natural history phenomena on a site where these have been preserved in situ or reconstructed. A site museum also has like any other museum, the function of conservation, documentation, research, and interpretation” (Moolman 1996, 387).

Berdasarkan definisi tersebut, *site museum* adalah museum yang menampilkan koleksi asli sesuai dengan tempat penemuannya (in situ). Penataan awal yang dilakukan pada ruang pameran ini adalah membuka kotak ekskavasi untuk menampilkan tipe kubur Gilimanuk lengkap dengan rangka manusia dan bekal kuburnya.

Pada ruang pameran *site museum* yang berada di dalam areal Museum Manusia Purba Gilimanuk, terdapat 3 kotak ekskavasi yakni kotak XCIV, XCV, dan XCVI. Dari ketiga kotak tersebut hanya satu buah kotak yang memiliki rangka manusia yaitu kotak XCIV. Pada sektor ini ditemukan dua buah individu rangka manusia dengan diberi nomor berlanjut dari penelitian tahun-tahun terdahulu yaitu R. (rangka) CLVII dan R. CLVIII (Juliawati 2016, 10).

Kondisi kedua rangka tersebut sudah tidak utuh dan teraduk. Kedua rahang bawah rangka ditemukan dalam posisi yang berdekatan. Bagian yang masih bisa diamati dari rangka R. CLVII adalah tulang lengan, tangan dan kaki, sedangkan tulang tempurung

kepala, tulang rusuk, tulang belikat, dan tulang belakang tidak dapat ditemukan. Terdapat pula bekal kubur berupa pedupaan dan pasu dalam keadaan pecah.

Rangka R. CLVIII posisinya lebih dalam daripada R. CLVII. Bagian yang dapat diamati dari rangka ini adalah rahang atas dan bawah dengan gigi bagian atas yang masih utuh. Bagian tempurung kepala dan anggota badan belum tampak sedangkan bagian kaki sedikit tertutupi oleh bagian kaki R. CLVII. Terdapat bekal kubur berupa satu buah pasu yang menempel pada dinding utara kotak, dua buah periuk yang menempel di dinding timur kotak, dan dua buah gelang perunggu yang terdapat di sisi timur. Berdasarkan struktur tulangnya, diduga kedua rangka ini adalah rangka dewasa dengan orientasi arah hadap penguburan utara-selatan dengan bagian kepala di arah selatan. Berdasarkan kerangka yang berada dalam posisi teraduk diduga bahwa ini merupakan penguburan sekunder (penguburan kedua). Jenis kelaminnya tidak dapat diidentifikasi karena bagian tulang tempurung kepala dan bagian pinggul tidak ditemukan.

Pembangunan *site museum* ini bertujuan agar pengunjung yang datang ke Museum Manusia Purba Gilimanuk merasakan pengalaman melihat koleksi dengan cara yang berbeda. Dean mengemukakan bahwa ada tiga media yang digunakan manusia untuk mengumpulkan, memproses, dan menyimpan informasi. Media pertama adalah bahasa, baik yang dibaca maupun didengar adalah media paling esensial dalam menyerap informasi. Media kedua adalah sensasi baik rasa, sentuhan, bau, dan pendengaran. Media ini memberi informasi langsung dan asosiatif. Media ketiga adalah pencitraan, yaitu stimulasi visual yang memberikan kesan paling kuat dari ketiga metode tersebut (Dean 1996, 26).

Dengan model *site museum*, penyampaian informasi melalui ketiga media tersebut dapat dicapai dengan lebih optimal. Pada *site museum*, pengunjung akan melihat langsung situasi kotak ekskavasi yang merupakan kuburan manusia

purba Gilimanuk. Pengunjung mendapat penjelasan langsung dari petugas museum mengenai proses ekskavasi yang dilakukan untuk mendapatkan temuan rangka tersebut. Pemberian informasi ini juga dibarengi dengan pemberian katalog yang memuat tentang sistem penguburan manusia Gilimanuk.

Selain itu, pada keempat sisi dinding tersebut juga terdapat foto-foto dan wallpaper yang memuat informasi tentang lingkungan Situs Gilimanuk dan sejarah penemuan situs Gilimanuk sebagai pendukung media visual. Adanya *site museum* yang memamerkan koleksi rangka manusia purba dalam keadaan *in situ*, merupakan satu kesatuan yang mampu membangun memori kolektif yang lebih kuat bagi pengunjung. Hal ini membuat pengunjung merasa ikut memiliki tinggalan budaya tersebut sebagai identitas budayanya.

Museum Manusia Purba Gilimanuk sebagai Media Pembelajaran Identitas Budaya

Salah satu cara untuk mengetahui gambaran kebudayaan masyarakat di suatu tempat adalah dengan mengunjungi museum. Hal ini karena museum pada dasarnya memvisualisasikan wujud peradaban budaya daerah, baik sejak masa purbakala maupun di masa modern. Saat ini, museum masih dianggap sebagai tempat yang hanya digunakan untuk menyimpan benda sejarah dan purbakala, padahal museum merupakan sarana untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban manusia. Museum memiliki manfaat yang sangat besar bagi masyarakat pendukungnya terutama dalam pengembangan identitas budaya (Ambrose dan Paine 1993, 9).

Museum dan identitas budaya merupakan dua sisi yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini karena salah satu fungsi museum adalah mengkomunikasikan *tangible heritage* dan *intangible heritage* yang menjadi identitas budaya masyarakat. Museum adalah mediator, karena melalui museum masyarakat dapat mengetahui tentang identitas atau jati dirinya, masyarakat dapat belajar dan menghargai

kearifan budaya lokalnya sendiri, serta masyarakat dapat menciptakan rasa bangga akan potensi lokalnya.

Penekanan identitas budaya di museum tentunya didasari oleh peran dan tanggung jawab museum sebagai institusi pendidikan yang memperkuat identitas masyarakat yang dilayaninya (Hauenschild 1988, 5; Edson 1996, 5). Pada Museum Manusia Purba Gilimanuk, identitas yang ingin disampaikan kepada masyarakat yang dilayani adalah bahwa nenek moyang masyarakat Gilimanuk adalah komunitas nelayan dengan berbagai atribut-atribut yang melekat pada mereka. Kehidupan manusia purba Gilimanuk tidak terlepas dari lingkungannya. Pada periode kehidupan tertua lingkungan geografi dengan lingkungan yang tersedia sangat mempengaruhi cara-cara hidup dan kehidupan manusia purba. Perbedaan kondisi lingkungan dan sumber daya yang tersedia mempengaruhi mata pencaharian. Pada lingkungan pesisir seperti Gilimanuk, manusia pendukungnya cenderung menangkap ikan, kerang, dan biota laut lainnya untuk bertahan hidup. Asumsi ini didukung oleh banyaknya temuan kerang laut yang memiliki asosiasi dengan peralatan merupakan bukti adanya pemanfaatan kerang sebagai bahan makanan.

Selama ini, masih banyak masyarakat Gilimanuk yang belum memahami identitas budayanyasendiri. Hal ini disebabkan oleh belum mampunya Museum Manusia Purba Gilimanuk membangun komunikasi dengan masyarakat setempat. Penguatan identitas tersebut tentu akan dicapai apabila terjadi komunikasi yang baik antara museum dan masyarakat yang dilayani. Komunikasi di museum dapat diselenggarakan melalui ekshibisi dan edukasi (Hooper-Greenhill 1996, 28). Teknik presentasi ekshibisi tersebut tentunya mengandung unsur edukasi (*educational exhibit*) karena informasi lebih diutamakan dibandingkan objek (Dean 1996, 4). *Educational exhibit* senada dengan penekanan *new museum* kepada penyajian informasi tentang identitas (Hauenschild 1988, 6; Perdana 2010, 116).

Pada *new museum*, tujuan museum tidak lagi berorientasi pada koleksi tapi bagaimana menyampaikan informasi dengan baik kepada masyarakat yang dilayani. Di era globalisasi ini, museum tentu tidak bisa bersifat pasif dan menutup mata terhadap perkembangan arus teknologi. Sebaliknya museum harus aktif membangun citra yang baru di masyarakat dengan memanfaatkan media-media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dalam penyajian ekshibisinya. Ekshibisi museum dapat didukung oleh berbagai teknik agar dapat bersifat *edutainment* yaitu label, *graphic* (seperti *display screens*, *panel* dan foto), tiga dimensi (seperti *room settings*, *tableau*, *people-movers*), *audio visual*, dan manusia (seperti *guided tour*, diskusi (*talking to a group*), kuliah, demonstrator, dan pameran) (Ambrose dan Paine 1993, 81-90). Penggunaan teknik tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengunjung sehingga proses pemahaman informasi yang ingin disampaikan museum menjadi lebih mudah.

Melalui revitalisasi yang dilakukan, Museum Manusia Purba Gilimanuk mulai menerapkan teknik-teknik tersebut misalnya dengan memanfaatkan audio visual dalam penyampaian informasi kepada pengunjung. Pengunjung yang datang diberikan katalog yang berisi tentang materi ekshibisi secara detail sesuai dengan *storyline* Museum Manusia Purba Gilimanuk. Beberapa kegiatan *edutainment* juga mulai dilaksanakan di Museum Manusia Purba Gilimanuk misalnya *fieldschool* arkeologi yang melibatkan peserta dari siswa sekolah yang berada di lingkungan Gilimanuk. Dengan adanya kegiatan *fieldschool* ini, masyarakat yang diwakili oleh siswa-siswa sekolah akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan langsung dengan identitas yang ingin disampaikan oleh Museum Manusia Purba Gilimanuk.

Pengunjung lebih suka melakukan sesuatu dibandingkan hanya membaca dan mendengar, oleh karena itu pameran harus dapat memanfaatkan cara pengunjung untuk merekam

informasi, yaitu dengan kata-kata (bahasa dengan membaca dan mendengar), indera (perasa, peraba, penciuman, dan pendengaran), dan gambar (secara visual). Dengan kata lain, museum bukan hanya memberikan pemahaman kepada pengunjung melalui membaca, namun melalui gambar dan indera. Dengan memanfaatkan ketiganya, maka komunikasi antara museum dan pengunjung akan lebih efektif (Edson 1996, 178; Perdana 2010, 117). Melalui ekshibisi yang dibuat secara interaktif pengunjung dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, identitas, dan pengetahuan sesuai dengan pesan yang disampaikan oleh museum dan pengalaman pribadinya (Fraser 2007, 294-296; Perdana 2010, 118).

KESIMPULAN

Pelaksanaan revitalisasi Museum Manusia Purba Gilimanuk belum dilakukan secara holistik. Hal ini tercermin dari masih kurangnya cara-cara penyampaian informasi yang atraktif oleh Museum Manusia Purba Gilimanuk. Namun demikian, melalui revitalisasi yang telah dilakukan secara bertahap, Museum Manusia Purba Gilimanuk sudah menjalankan fungsinya dengan lebih baik meskipun belum optimal. Untuk dapat memperkuat identitas bangsa, Museum Manusia Purba Gilimanuk masih perlu berbenah dalam hal penyajian ekshibisinya berdasarkan konsep *new museum* yang berorientasi pada masyarakat.

Melalui penyelenggaraan ekshibisi yang interaktif, pengunjung dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, identitas, dan pengetahuan sesuai dengan pesan yang disampaikan oleh museum lewat benda yang dipamerkan sebagai instrumen memahami identitas masyarakat pendukungnya.

SARAN

Dalam upaya untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum, Pemerintah Kabupaten Jembrana selaku pengelola Museum Manusia Purba Gilimanuk harus meningkatkan promosi melalui media

yang mudah diakses kapan saja misalnya website resmi Museum Manusia Purba Gilimanuk. Selain itu pengelola museum harus dapat mengembangkan atraksi menarik yang sesuai untuk pengunjung di segala usia. Di masa mendatang, pemerintah dituntut untuk memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan revitalisasi di Museum Manusia Purba Gilimanuk agar revitalisasi dapat mencakup keseluruhan aspek baik fisik maupun ekshibisi. Dengan adanya revitalisasi, diharapkan minat masyarakat dalam skala lokal dan internasional untuk mengunjungi Museum Manusia Purba Gilimanuk dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Timothy dan Crispin Paine. 1993. *Museum Basics*. New York: Routledge.
- Blake, Janet. 2009. "UNESCO's 2003 Convention on Intangible Cultural Heritage, The Implications of Community Involvement in 'Safeguarding'." Dalam *Intangible Heritage*, disunting oleh Laurajane Smith dan Natsuko Akagawa, 45-73. London: Routledge.
- Davis, Peter. 2007. "Place Exploration: Museum, Identity, Community." Dalam *Museum and Their Communities*, disunting oleh Sheil Watson, 53-75. New York: Routledge.
- Dean, David. 1996. *Museum Exhibition Theory and Practice*. London: Routledge.
- Direktorat PCBM (Pelestarian Cagar Budaya dan Museum). 2012. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat PCBM (Pelestarian Cagar Budaya dan Museum). 2015. "Konsep Revitalisasi Museum." Artikel dalam website Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Museum. Dipublikasikan 25 Agustus 2015. <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbmd/2015/08/25/konsep-revitalisasi-museum/>.
- Edson, Gary dan David Dean. 1996. *The Handbook for Museums*. New York: Routledge.
- Fraser, Jem. 2007. "Museums-Drama, Ritual and Power." Dalam *Museum Revolution*, disunting oleh Simon J. Knell, Suzanne MacLeod, dan Sheila Watson, 291-302. New York: Routledge.

- Gurian, Elaine Heuman. 2002. "Choosing Among the Option: An Opinion About Museum Definition." *Curator: The Museum Journal* 45 (2): 75-88.
- Harrison, Julia D. 2005. "Idea of Museum in the 1990s." Dalam *Heritage, Museums, and Galleries*, disunting oleh Gerard Corsane, 38-53. New York: Routledge.
- Hauenschild, Andrea. 1988. "Claims and Reality of New Museology: Case Studies in Canada, The United States, and Mexico." Disertasi, Hamburg University.
- Hooper-Greenhill, Eilean. 1996. *Museums and Their Visitors*. London: Routledge.
- Juliawati, Ni Putu Eka. 2016. "Ekskavasi Situs Gilimanuk Tahap XVIII Desa Gilimanuk Kecamatan Melaya Jembrana." Laporan Penelitian Arkeologi, Balai Arkeologi Denpasar, Denpasar.
- Magetsari, Noerhadi. 2009. "Pemaknaan Museum Untuk Masa Kini." Makalah disampaikan dalam Diskusi dan Komunikasi Museum, Jambi.
- Mubarak, Hafidz Al. 2011. "Revitalisasi Museum Radya Pustaka Dengan Pendekatan Konsep Arsitektur Kontekstual." Tesis, Universitas Sebelas Maret.
- Moolman, Hermanus Johannes. 1996. "Site Museum: Their Origins, Definition, Categorization." *Museum Management and Curatorship* 15 (4): 387-400.
- Perdana, Andini. 2010. "Museum La Galigo Sebagai Media Komunikasi Identitas Budaya Sulawesi Selatan." Tesis, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- Poesponegoro, Marwati Djoened dan Nugroho Notosusanto. 1984. *Sejarah Nasional Indonesia I*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rouette, Georgia. 2007. *Exhibitions: Practical Guide for Small Museum and Galleries*. Australia: Museums Australia.
- Seoejono. RP. 2008. *Sistem-Sistem Penguburan Pada Akhir Masa Prasejarah di Bali*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Sutaba, I Made. 2016. *Mengungkap Manusia Purba Gilimanuk untuk Penguatan Karakter Bangsa*. Denpasar: Balai Arkeologi Denpasar.