

Modul Bimbingan Teknis
Bidang Permuseum
Tingkat Dasar

BUKU 3

PENYAJIAN KOLEKSI

irektorat
dayaan

Koordinator Kegiatan: R. Tjahjopurnomo

Tim Penulis:

Ketua : Aris Ibnu Darodjad

Anggota :

1. Andini Perdana
2. Annissa M. Gultom

Penyelaras Akhir: Agus Aris Munandar

Diterbitkan oleh:

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman

Direktorat Jenderal Kebudayaan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jakarta,

cetakan pertama, 2012

ISBN 978-979-8250-44-6

069-5 ARI P

PERPUSTAKAAN
DIREKTORAT PENINGGALAN PURBAKALA
DIREKTORAT JENDERAL SEJARAH DAN PURBAKALA
DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA

PERPUSTAKAAN
DIREKTORAT PENINGGALAN PURBAKALA
Nomor Induk : 12258
Tanggal : 22 JUL 1988

BUKU 3 PENYAJIAN KOLEKSI



Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

KATA PENGANTAR

Pada 2012 Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman menyusun dan menerbitkan modul diklat, di antaranya tentang Penyajian Koleksi Museum. Modul Diklat Penyajian Koleksi Museum disusun untuk menunjang materi bimbingan teknis tentang Penyajian Koleksi Museum, khususnya bidang pameran museum. Adapun isi materinya disesuaikan dengan kebutuhan Diklat Bimbingan Teknis Tingkat Dasar. Dengan modul diklat ini peserta dapat mengenal dan memahami teknis penyajian koleksi sehingga dapat memperluas wawasan dan meningkatkan apresiasinya di bidang pameran. Diharapkan peserta diklat dapat mempelajari modul ini secara mandiri sekaligus mempraktekannya.

Modul ini disusun oleh tim yang terdiri atas para ahli yang berpengalaman dalam bidang penyajian koleksi museum. Adapun penyusunan modul ini berdasarkan kajian dan observasi tentang perkembangan penataan masa kini. Melalui modul ini diharapkan para pembaca akan lebih giat dan bersemangat dalam menekuni pekerjaan di bidang penyajian koleksi museum khususnya pameran. Kami menyadari modul ini masih jauh dari sempurna. Segala kritik dan saran demi perbaikan modul ini sangat kami harapkan.

Kepada Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, kami mengucapkan terima kasih atas saran-saran dan arahnya. Demikian pula kepada pihak-pihak yang membantu terselesaikannya modul ini.

Jakarta, September 2012

Tim Penyusun Modul Diklat

SAMBUTAN

Permasalahan sumber daya manusia akan senantiasa aktual apabila kita berbicara mengenai dunia permuseuman dewasa ini. Terlebih pada era informasi ini, di mana museum dituntut untuk selalu mengedepankan pelayanannya kepada masyarakat melalui berbagai aktifitas pendidikannya. Dengan kata lain penyelenggaraan dan pengelolaan museum itu harus dilakukan dengan kesungguhan hati, karena pendirian sebuah museum harus dimaknai untuk menjunjung tinggi nilai-nilai sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan.

Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman selaku Pembina di bidang permuseuman menyadari sepenuhnya permasalahan tersebut dan berbagai solusi telah dilakukan, antara lain dengan menyelenggarakan kegiatan Peningkatan Kemampuan dan Keterampilan Tenaga Museum dan terbitan-terbitan bidang permuseuman. Buku Modul Bimbingan Teknis Bidang Permuseuman Tingkat Dasar yang terdiri atas empat buku modul ini, diharapkan dapat dijadikan referensi oleh peserta Bimbingan Teknis Bidang Permuseuman Tingkat Dasar dan juga bagi fasilitatornya.

Atas diterbitkannya Buku Modul Bimbingan Teknis Bidang Permuseuman Tingkat Dasar ini, tak lupa kami mengucapkan rasa terima kasih kepada Tim Penulis, khususnya kepada Agus Aris Munandar, yang telah bersedia menjadi Penyelaras Akhir buku modul ini. Semoga ada manfaatnya bagi pengembangan permuseuman Indonesia.

Jakarta, September 2012



Surya Helmi
Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman

DAFTAR ISI

Kata Pengantar
Sambutan
Daftar Bagan
Daftar Foto
Daftar Gambar

BAB I. PENDAHULUAN	10
1.1. Latar Belakang	10
1.2. Deskripsi Singkat	11
1.3. Manfaat Bahan Ajar Bagi	12
1.4. Tujuan Pembelajaran	12
1.5. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	12
1.6. Petunjuk Belajar	13
BAB II. PENYAJIAN KOLEKSI MUSEUM	14
2.1. Komunikasi di Museum	14
2.2. Penyajian Koleksi di Museum	19
2.3. Macam-macam Penyajian koleksi	19
Rangkuman	21
Latihan	21
Bahan Pendalaman	21
BAB III. KONSEP PAMERAN DI MUSEUM	22
3.1. Definisi Pameran	22
3.2. Jenis Pameran	23
3.3. Metode dan Teknik Pameran.....	32
3.4. Prinsip Pameran	47
3.5. Kaidah Pameran	49
Rangkuman	83
Latihan	83
Bahan Pendalaman	84

BAB IV. TAHAP PENYELENGGARAAN PAMERAN DI MUSEUM	85
4.1. Tahap Persiapan (Pra-Produksi/Pra-perancangan)	87
4.2. Tahap Penyelenggaraan (Produksi)	103
4.3. Tahap Pasca Penyelenggaraan (Pasca Produksi)	107
Rangkuman	109
Latihan	110
Bahan Pendalaman	113
BAB IV. PENUTUP	114
PUSTAKA ACUAN	116

DAFTAR FOTO

Foto 3.1	Contoh pameran open storage Koleksi alat musik (Musicology), Museum Quay de Branly, Paris, Perancis	23
Foto 3.2	Contoh Penyajian Koleksi Museum Balanga, Provinsi Kalimantan Tengah, yang berorientasi pada koleksi	25
Foto 3.3	Contoh Penyajian yang berorientasi pada konsep. Konsep pameran Bangkok sebagai salah satu pusat perdagangan hasil alam yang ramai di masa lampau. Siam Museum, Bangkok, Thailand	26
Foto 3.4	Contoh pengadaan koleksi untuk mendukung konsep yang ingin ditampilkan. Koleksi hasil alam Thailand yang sejak dulu kala diperdagangkan dalam perdagangan internasional di Bangkok. Siam Museum, Bangkok, Thailand	26
Foto 3.5	Contoh fasilitas pameran <i>open air</i> dengan menggunakan semacam panggung tempat pengunjung mengamati koleksi <i>insitu</i> , Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur	28

Foto 3.6 & 3.7	Panggung didirikan di atas situs tanpa merusak situs dan memberikan jarak yang cukup bagi pengunjung untuk melihat situs. Bagian atasnya berfungsi melindungi situs dan memberikan keteduhan bagi pengunjung	29
Foto 3.8	Bagian dari situs Trowulan yang dapat dilihat dari panggung tersebut	29
Foto 3.9	Pengunjung mencoba berbagai media interaktif yang mengaplikasikan ilmu di Museum Iptek Taman Mini Indonesia Indah	30
Foto 3.10	Pengunjung sedang mencoba media interaktif yang menjelaskan prinsip fisika (depan) dan prinsip katrol (belakang), Franklin Institute, Philadelphia, PA, USA	31
Foto 3.11	Contoh penyajian dengan metode pendekatan romantis atau evokatif. Rekonstruksi rumah masa Majapahit di pameran Majapahit, 2007, Museum Nasional, Jakarta. Atas: Rekonstruksi rumah; Bawah: Sisa rumah Majapahit di situs Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur	33
Foto 3.12	Taman bagian dalam Museum Nasional	34
Foto 3.13	Contoh pendekatan simbolik: pameran rumah Ben Franklin dengan hanya membangun garis besar bentuk rumah. Pengunjung bisa membayangkan bentuk rumah yang kini hanya tersedia sisa fondasi bangunan tersebut. Philadelphia, PA, USA.	35
Foto 3.14	Contoh penyajian perkembangan tata kota Bangkok yang membangun imajinasi pengunjung dalam mewujudkan perancahan dua dimensi menjadi tiga dimensi dalam bentuk maket. Siam Museum, Bangkok, Thailand	36

Foto 3.15	Contoh penyajian dengan metode pendekatan interaktif di Museum Ethnology Osaka Jepang. Pameran ini dibentuk oleh media interaktif yang dapat memberikan informasi dari koleksi yang oleh pengunjung didekatkan pada media tersebut	37
Foto 3.16	Contoh metode pendekatan interaktif di museum anak-anak Please Touch Museum, Philadelphia, USA. Anak-anak belajar memahami sistem air dan sungai dengan koleksi yang memang harus disentuh	38
Foto 3.17	Teknik Penyajian di Museum Negeri Provinsi Kalimantan Tengah	40
Foto 3.18	Ruang Budaya Pesisir di Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan	44
Foto 3.19	Pameran dengan pendekatan kronologis di Museum Negeri Provinsi Kalimantan Selatan, memperlihatkan temuan dari masa prasejarah yang merupakan awal dari kronologi sejarah daerah provinsi Kalimantan Selatan.	46
Foto 3.20	Teknik Penyajian Museum Negeri Provinsi Lampung	46
Foto 3.21	Pemanfaatan warna pada Museum Fujiko Fujio Jepang	69
Foto 3.22	Pemanfaatan cahaya alam di Museum Affandi	73
Foto 3.23	Contoh tata cahaya ruang pameran yang redup dan memberikan fokus pada media informasi yang diposisikan pada sudut nyaman baca dari pengunjung. Siam Museum, Bangkok, Thailand	73
Foto 3.24	Contoh tata cahaya yang memberikan penekanan pada koleksi yang ditampilkan di lantai. Museum Bank Indonesia, Jakarta.	74
Foto 3.25	Contoh desain Pencahayaan di Museum Kebangkitan	74
Foto 3.26	Contoh Teks Group	78
Foto 3.27	Contoh Teks Individual	78

Foto 3.28	Contoh <i>Signage</i> di Museum Bank Indonesia	81
Foto 3.29	Contoh pembuatan maket	82
Foto 3.30	Contoh maket sederhana	82
Foto 3.31	Contoh maket yang lebih kompleks	82
Foto 4.1	Contoh penanda Alur Cerita di Museum Gunung Merapi Yogyakarta	99
Foto 4.2	Pameran <i>Making Things Public: Atmospheres of Democracy</i> dengan menggunakan media interaktif	105
Foto 4.3	Pameran di Swiss National Museum, Zurich Tahun 2002	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Contoh rancangan panil pameran dari sebuah peristiwa. Pameran Perjanjian Linggarjati, Museum Linggarjati, Kuningan, Jawa Barat	27
Gambar 3.2	Ukuran vitrin menyesuaikan kenyamanan pengunjung	49
Gambar 3.3	Peletakan objek dalam vitrin disesuaikan dengan sudut pandang	50
Gambar 3.4	Contoh vitrin tunggal dan vitrin ganda	51
Gambar 3.5	Contoh vitrin tengah	51
Gambar 3.6	Contoh penggabungan berbagai bentuk vitrin	52
Gambar 3.7	Contoh panil	53
Gambar 3.8	Contoh konstruksi panil agar tetap tegak lurus 90 derajat	54
Gambar 3.9	Contoh konstruksi panil yang bisa dibongkar pasang	55
Gambar 3.10	Kombinasi panil dengan alas koleksi	56

Gambar 3.11	Contoh gambar panil	57
Gambar 3.12	Contoh gambar panil	57
Gambar 3.13	Peletakan objek pameran pada panil disesuaikan dengan tinggi pandang	58
Gambar 3.14	Contoh desain panil	59
Gambar 3.15	Contoh bentuk alas koleksi	59
Gambar 3.16	Contoh meletakkan koleksi pada alas koleksi mempertimbangkan segi pengamanan koleksi	60
Gambar 3.17	Konstruksi alas koleksi dapat dikemas untuk pameran keliling	61
Gambar 3.18	Contoh rancangan gambar alas koleksi	62
Gambar 3.19	Contoh rancangan alas koleksi dengan koleksi yang berputar pelan	63
Gambar 3.20	Kombinasi alas koleksi dan panil	63
Gambar 3.21	Rancangan sketsa	64
Gambar 3.22	Contoh denah ruang pameran	65
Gambar 3.23	Denah di Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara	66
Gambar 3.24	Prilaku pengunjung jika aspek ergonomik tidak diperhatikan dalam penyajian pameran	67
Gambar 3.25	Kaitan letak benda pameran dengan ergonomik	68
Gambar 3.26	Contoh pencahayaan dalam penataan pameran	71
Gambar 3.27	Contoh tata cahaya dalam ruang pameran	72
Gambar 3.28	Desain Pencahayaan di Museum Kebangkitan Nasional	65
Gambar 3.28	Contoh Teks Judul	76
Gambar 3.29	Contoh Teks Pendahuluan	77
Gambar 3.30	Contoh Teks Individual pada kumpulan koleksi	79
Gambar 3.31	Contoh Teks Penutup	79
Gambar 3.32	Contoh alas label	80

Bagan 2.3	Model Komunikasi di Museum	17
Bagan 2.4	Model Komunikasi di Museum	18
Bagan 3.1	Skala Isi Pameran	43
Bagan 4.1	Tahapan Penyelenggaraan Pameran	86
Bagan 4.2	Peran dan Tanggung Jawab dalam Perencanaan Pameran	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perbandingan tiga kelompok ragam metode pendekatan pameran.....	42
Tabel 3.2	Kecenderungan fokus dari setiap metode pendekatan pameran Tahapan Penyelenggaraan Pameran	43
Tabel 4.1	Tahapan Penyelenggaraan Pameran	86
Tabel 4.2	Penyelenggaraan Pameran	88
Tabel 4.3	Contoh formulir perencanaan survei pengunjung Getty Museum yang sudah diisi	111

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Tiga fungsi museum.....	15
Bagan 2.2	Fungsi Objek Museum (koleksi) sebagai Informasi, Dokumentasi dan juga bagian dari Proses Komunikasi	16
Bagan 2.3	Model Komunikasi di Museum	17
Bagan 2.4	Contoh Model Komunikasi di Museum	18
Bagan 3.1	Skala Isi Pameran	43
Bagan 4.1	Tahapan Penyelenggaraan Pameran.....	86
Bagan 4.2	Peran dan Tanggung Jawab dalam Perencanaan Pameran	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Presiden Republik Indonesia menetapkan program prioritas nasional melalui Inpres nomor 1 tahun 2010 tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan yang salah satunya adalah Revitalisasi Museum. Berdasarkan hal tersebut, Revitalisasi Museum menjadi salah satu Program Unggulan yang tertuang dalam Rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata 2010-2014. Revitalisasi museum adalah upaya untuk meningkatkan kualitas museum dalam melayani masyarakat sesuai dengan fungsinya, sehingga museum dapat menjadi tempat yang dirasakan sebagai kebutuhan untuk dikunjungi. Revitalisasi museum ini terdiri atas enam aspek, yaitu fisik, manajemen, jejaring, program, kebijakan, dan pencitraan.

Aspek manajemen terdiri atas manajemen sumber daya manusia, koleksi, layanan pengunjung, dan keuangan. Salah satu aktivitas dalam manajemen adalah Peningkatan Sumber Daya Manusia dengan melakukan Bimbingan Teknis Permuseuman. Bimbingan Teknis (Bimtek) tersebut meliputi tiga tingkatan, yaitu tingkat dasar, tingkat menengah, dan tingkat lanjut. Pada pelaksanaan bimbingan teknis tersebut dibutuhkan modul diklat yang ditujukan bagi peserta bimbingan teknis.

Modul bimbingan teknis tersebut dibagi dalam empat buku, yang masing-masing membahas tentang Manajemen Museum, Pengelolaan Koleksi, Penyajian Koleksi, dan Bimbingan Edukasi di Museum. Modul Buku 3 membahas tentang penyajian koleksi, khususnya pameran sebagai salah satu media komunikasi museum kepada pengunjungnya. Diharapkan dengan modul ini, peserta bimtek dapat mengenal dan memahami tentang teknis penyajian koleksi museum.

Perlunya pemahaman tentang penyajian koleksi sebagai media komunikasi

museum kepada pengunjungnya karena terjadinya perubahan paradigma museum dari *object oriented* menjadi *public oriented*. Museum pada awalnya merupakan kumpulan koleksi milik para bangsawan, pecinta seni yang kaya raya. Mereka pergi sendiri ke tempat-tempat yang jauh atau menggunakan utusan untuk mengumpulkan benda-benda kesayangannya itu. Koleksi tersebut jarang diperlihatkan pada khalayak umum, hanya ditunjukkan kepada relasi-relasinya secara terbatas. Saat ini, definisi museum pun semakin berkembang yang menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum adalah:

- Sebuah institusi nirlaba yang didirikan untuk perkembangan masyarakat.
- Sebuah institusi yang mengoleksi warisan budaya manusia yang benda (*tangible*) dan tak benda (*intangible*) beserta lingkungannya.
- Sebuah institusi yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan koleksi sejarah budaya. Juga untuk memanfaatkan koleksi tersebut untuk pendidikan, pembelajaran, dan rekreasi.

Penyajian koleksi di museum merupakan kegiatan inti suatu museum dan menjadi lemari pajang terdepan dari museum tersebut sebagai sebuah institusi dan organisasi. Penyajian koleksi pun terdiri atas berbagai media, yang salah satunya adalah pameran yang akan menjadi fokus pada modul ini.

1.2 Deskripsi Singkat

Penyajian koleksi museum merupakan media komunikasi dan bentuk pelayanan museum kepada masyarakat. Salah satu media penyajian koleksi adalah pameran. Pameran adalah salah satu cara museum untuk mengomunikasikan pengetahuan dan informasi yang terkandung dalam koleksi museum. Kualitas sebuah pameran dapat menjadi tolok ukur dalam tingkat keberhasilan museum tersebut.

Membahas pameran di museum, hal yang perlu diketahui setidaknya adalah definisi dan jenis pameran, metode dan teknik pameran, prinsip dan aturan pameran, serta tahap penyelenggaraan pameran. Modul ini akan membahas tentang hal tersebut di atas.

1.3 Manfaat Bahan Ajar

- a. Membantu peserta diklat dalam memahami bahan ajar secara holistik.
- b. Membantu peserta diklat mempersiapkan diri berinteraksi dalam proses belajar-mengajar.
- c. Memudahkan peserta diklat untuk mempelajari bahan ajar kapan dan dimana saja, serta atas usahanya sendiri, peserta diklat dapat memperkaya pengetahuan dan pengalamannya.
- d. Membantu peserta diklat mempersiapkan diri lebih baik untuk kegiatan praktek dan berbagai jenis evaluasi hasil belajar.
- e. Membantu peserta diklat dalam meningkatkan kemampuan di bidang ini dengan baik dan efektif dalam proses belajar-mengajar.

1.4 Tujuan Pembelajaran

- a. Kompetensi Dasar
Agar membimbing petugas teknis museum sehingga dapat mengenal dan memahami dengan sendirinya tentang teknis penyajian koleksi museum.
- b. Indikator Keberhasilan
Setelah mengikuti pelajaran ini peserta dapat:
 - 1) Memahami penyajian koleksi di museum mulai dari komunikasi di museum, penyajian koleksi di museum, serta macam-macam penyajian koleksi.
 - 2) Mampu menjelaskan dan menguasai konsep dasar pameran di museum, yaitu definisi pameran, jenis pameran, metode dan teknik pameran, prinsip pameran di museum, dan kaidah pameran.
 - 3) Mampu mengenal dan memahami penyelenggaraan sebuah pameran di museum dengan tahapan persiapan, penyelenggaraan, dan pasca penyelenggaraan.

1.5 Materi Pokok dan Submateri Pokok

Terbagi dalam bab-bab yang di dalamnya terdapat sub-sub bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Deskripsi Singkat
- 1.3 Manfaat Bahan Ajar Bagi Peserta
- 1.4 Tujuan Pembelajaran
- 1.5 Materi Pokok dan Sub Materi Pokok
- 1.6 Petunjuk Belajar

BAB II PENGADAAN KOLEKSI

- 2.1 Pengertian Pengadaan Koleksi
- 2.2 Prinsip, Kriteria, dan Prosedur Pengadaan Koleksi
- 2.3 Cara Pengadaan

BAB III REGISTRASI, INVENTARISASI, KATALOGISASI, DOKUMENTASI, DAN PENGHAPUSAN KOLEKSI

- 3.1 Registrasi
- 3.2 Inventarisasi
- 3.3 Katalogisasi
- 3.4 Dokumentasi
- 3.5 Penghapusan

BAB IV PENYIMPANAN KONSERVASI DAN PENGAMANAN KOLEKSI

- 4.1. Penyimpanan Koleksi
- 4.2 Konservasi Koleksi
- 4.3 Pengamanan Koleksi

BAB V PENELITIAN

- 5.1. Pengertian Koleksi Berbasis Museum
- 5.2. Mekanisme dan Struktur Organisasi Museum
- 5.3. Identifikasi Koleksi Berbasis Museum dan Klasifikasi
- 5.4. Cara Pengumpulan, Pemeliharaan, dan Penghapusan

BAB VI PENUTUP

1.6 Petunjuk Bahan Ajar

Modul penyajian koleksi museum ini disertai bahan pendalaman pada setiap bab

BAB II PENYAJIAN KOLEKSI DI MUSEUM

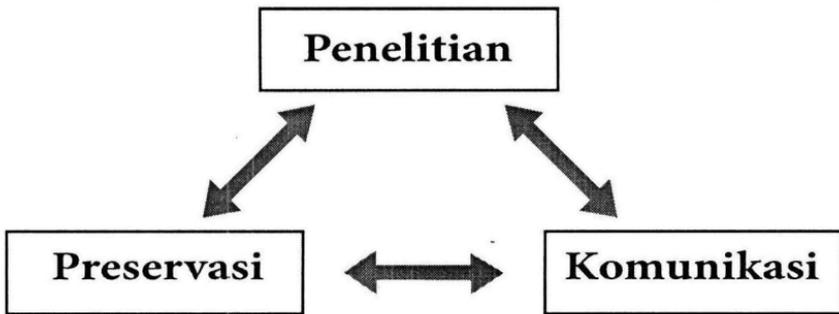
2.1 Komunikasi di Museum

Definisi museum menurut *ICOM Statutes, 22nd 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, mengomunikasikan, serta memamerkan warisan benda dan tak benda dari manusia dan lingkungannya untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, dan hiburan. Definisi ini menunjukkan bahwa museum bertugas untuk mengomunikasikan dan memamerkan koleksi (*tangible*) dan cerita atau pengetahuan di balik koleksi (*intangible*).

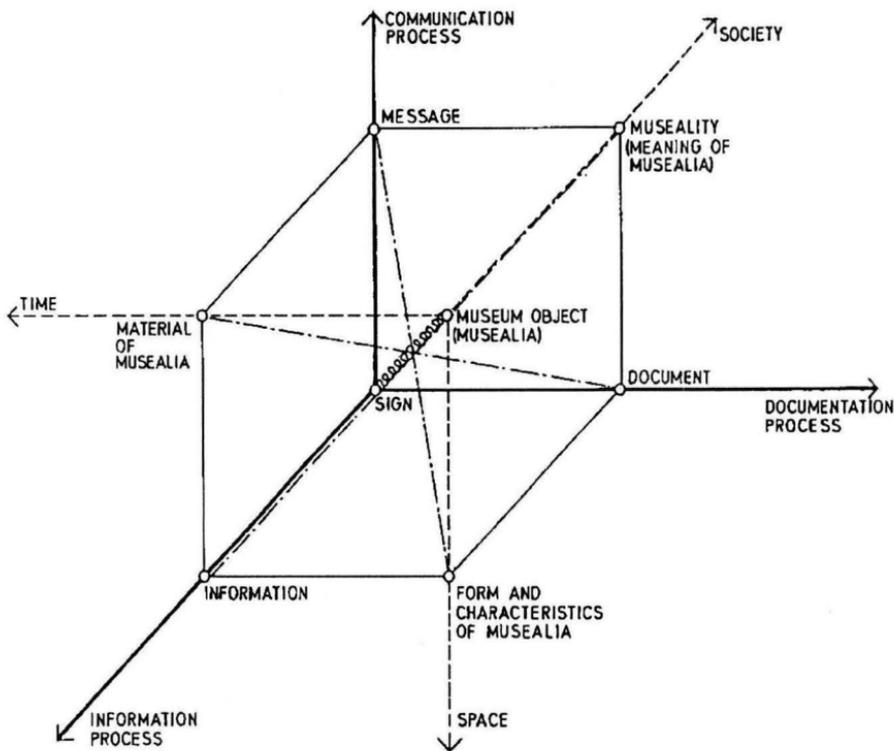
Definisi tersebut menunjukkan bahwa salah satu fungsi museum adalah komunikasi. Senada dengan Van Mensch (2003) seperti yang dikutip oleh Magetsari (2008:13) dinyatakan bahwa museum pada dasarnya memiliki tiga fungsi, yaitu penelitian, preservasi, dan komunikasi. Penelitian mencakup penelitian koleksi dan pengunjung. Preservasi mencakup pemeliharaan fisik dan administrasi koleksi, termasuk di dalamnya manajemen koleksi. Sementara komunikasi mencakup kegiatan penyebarluasan hasil penelitian berupa pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk pameran dan program publik/edukasi.



Bagan 2.1 Tiga Fungsi Museum
(Van Mensch, 2003 dalam Magetsari, 2008:13)

Komunikasi memiliki dua model, yaitu *natural communication* atau disebut sebagai komunikasi tatap muka (*face to face*) dan *unnatural communication* atau disebut sebagai komunikasi massa (Hooper-Greenhill, 1994:36-7). Pada komunikasi tatap muka pengunjung dapat secara langsung berinteraksi dengan pengelola museum. Sedangkan pada komunikasi massa pengunjung tidak dapat melakukan hal tersebut, sehingga terkadang terjadi distorsi terhadap pesan yang ingin disampaikan jika metode komunikasi yang dipakai kurang tepat.

Dengan menyimpan koleksi, museum juga menyimpan informasi dan pengetahuan yang dikandung oleh koleksi tersebut. Maka, museum berlaku seperti arsip yang menyimpan dokumentasi. Tetapi, museum berbeda dengan arsip yang secara pasif memiliki akses terbatas terhadap pengetahuan yang dimiliki dengan peran aktif dari masyarakat. Museum adalah lembaga aktif yang mengomunikasikan pengetahuan yang dikandung dalam koleksi yang dimilikinya. Jadi selain sebagai pusat informasi dan dokumentasi, museum juga berperan sebagai komunikator yang menyampaikan isi dari koleksi kepada masyarakat.



Bagan 2.2 Fungsi Objek Museum (koleksi) sebagai (1) Informasi; (2) Dokumentasi; dan juga bagian dari (3) Proses Komunikasi (Sumber Tudman, 1983:72 dalam Maroević, 1995)

Pada kenyataannya, dalam proses komunikasi sering terjadi kesalahpahaman atau distorsi karena setiap orang memiliki perbedaan dalam sejumlah hal, misalnya pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu museum harus dapat menyampaikan pesan dengan cara aktif, interaktif, dan memakai metode yang tepat untuk mencapai target kelompok masyarakat tertentu. Eileen Hooper-Greenhill menyatakan bahwa pegawai museum seharusnya memiliki pengetahuan tentang komunikasi, baik secara umum maupun khusus untuk museum (Hooper Greenhill, 2004: 29). Adapun

model komunikasi menurut Shannon dan Weaver, seperti yang dikutip oleh Eileen Hooper-Greenhill, dapat dilihat pada bagan 3 berikut:



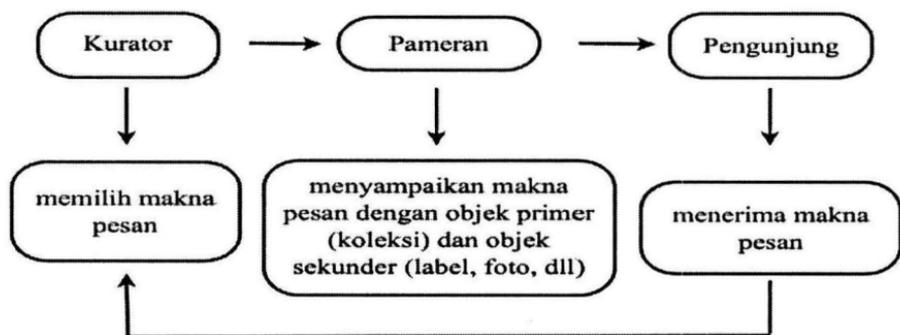
Bagan 2.3 Model Komunikasi di Museum
(Sumber: Eileen Hooper-Greenhill, 2004:32
dengan terjemahan ke dalam Bahasa Indonesia)

Bagan 2.3 menunjukkan bahwa museum sebagai sumber informasi komunikator mengomunikasikan pesan melalui pameran dengan memadukan informasi, koleksi, dan kegiatan yang menunjang pameran. Pesan diterima oleh pengunjung sebagai komunikan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman. Akan tetapi, dalam penyampaian pesan tersebut terdapat gangguan seperti penataan yang kurang menarik, kegiatan yang kurang semarak, teknologi informasi belum memadai, dan tidak adanya label atau informasi atau kurangnya kemampuan SDM dalam memberikan panduan kepada pengunjung.

Perkembangan komunikasi dalam museum dimulai dengan memahami pengunjung. Pemahaman terhadap pengunjung memberikan kemudahan bagi museum untuk memilih metode komunikasi yang akan digunakan. Maka survei pengunjung di dunia permuseuman mulai dilakukan sejak 1960-an. Survei yang diadakan merekam data, mulai dari demografi dasar seperti usia, gender, dan lokasi tempat tinggal, hingga variabel data ditambah lebih merinci untuk

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang lebih spesifik (Hooper-Greenhil, 1995). Survei pengunjung museum di Indonesia juga dimulai dengan merekam data demografi dasar dan yang paling sering adalah tanggapan pengunjung terhadap pameran yang sedang berlangsung.

Setiap komunikasi di museum memerlukan umpan balik atau tanggapan dari pengunjung, seperti yang tergambar pada bagan 3. Adapun model komunikasi yang efektif di museum menurut Eilean Hooper-Greenhill adalah sampainya pesan komunikator (kurator) kepada komunikan (pengunjung). Oleh karena itu, tanggapan yang diberikan oleh pengunjung harus diperhatikan oleh museum melalui evaluasi yang diselenggarakannya.



Bagan 2.4 Model Komunikasi di Museum
(Sumber: Eilean Hooper-Greenhill, 1996:47)

Bagan 4 menunjukkan adanya tanggapan atau komunikasi antara pengunjung dan museum. Dengan asumsi bahwa pengunjung bukanlah sekumpulan orang yang sama dan pasif melainkan aktif dalam proses *meaning making* atau proses memberikan makna dari koleksi yang ditampilkan oleh museum. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung museum lebih beragam, selektif, dan aktif

dalam kunjungannya sehingga memberikan tanggapan terhadap informasi yang diberikan (Mason, 2005:201).

Pengunjung berpartisipasi aktif dalam setiap pengalaman di museum melalui memori dan ingatan akan masa lalu, sehingga dengan memahami proses tersebut museum dapat membentuk identitas. Selain adanya tanggapan antara pengunjung dan museum, proses komunikasi juga mengacu ketika saling berbagi peta konseptual antar individu (*individual sharing conceptual maps*) tentang dunia yang terkadang sama dengan pengalaman anggota kelompok atau komunitas. Ini karena identitas bersifat dinamis sebagaimana adanya perubahan atau penyesuaian terhadap peta tersebut (Mason, 2005:206). Salah satu cara museum untuk berkomunikasi pada pengunjung adalah dengan menyajikan koleksinya.

2.2 Penyajian Koleksi di Museum

Salah satu metode komunikasi yang merupakan salah satu fungsi museum adalah dengan menyajikan koleksi. Penyajian koleksi merupakan cara-cara mengomunikasikan suatu gagasan yang berhubungan dengan koleksi museum kepada pihak lain dengan berbagai bentuk, misalnya pameran tetap atau temporer, program pemutaran film/video, seminar, bincang-bincang di museum, demonstrasi keahlian tertentu di museum, perkuliahan di museum, pertunjukan/teater di museum, kampanye museum, dan publikasi elektronik maupun cetak.

2.3 Macam-macam Penyajian Koleksi

Penyajian koleksi dapat dilakukan dengan melibatkan kehadiran koleksi secara fisik atau dalam bentuk lain, akan tetapi koleksi menjadi sumber inspirasi. Penyajian koleksi secara fisik bisa berupa:

a. Pameran

Pameran adalah suatu penataan koleksi museum yang dapat memperlihatkan koleksi yang dimiliki museum secara fisik dan sebagai media untuk menyampaikan pesan yang diinspirasi oleh koleksi.

b. Panduan atau kuliah mengenai koleksi dalam ruang pameran

Panduan atau kuliah mengenai koleksi di ruang pameran dapat dilakukan dengan menyediakan pemandu atau pemberi materi kuratorial. Pemandu dapat menyajikan informasi koleksi dengan gaya penyampaian yang disesuaikan dengan karakter pengunjung. Pemberi materi untuk kuliah koleksi di dalam ruang pameran biasanya menyajikan pengetahuan koleksi dalam konteks yang mendalam. Kuliah semacam ini biasanya diikuti oleh pengunjung dengan minat khusus.

c. *Workshop* dalam laboratorium museum (subjek konservasi koleksi)

Workshop dalam laboratorium museum adalah bentuk penyajian koleksi kepada kelompok minat yang lebih khusus. Biasanya kegiatan ini dilakukan dengan mengundang instansi atau lembaga yang memiliki ketertarikan khusus pada subjek konservasi koleksi.

Penyajian koleksi dalam bentuk lain:

- a. Penyajian dalam bentuk audio visual yang mengemas informasi yang dikandung koleksi
- b. Penyajian dalam bentuk program pendidikan yang diinspirasi oleh koleksi, misalnya kegiatan mencocokkan ragam hias yang dapat ditemukan pada koleksi.
- c. Penyajian dalam bentuk virtual yang dapat diakses melalui media *online* atau CD-ROM
- d. Penyajian dalam bentuk publikasi cetak.

Dalam modul ini, penyajian koleksi yang akan dibahas lebih lanjut adalah metode penyajian koleksi dalam bentuk pameran. Pameran adalah metode komunikasi paling mendasar yang dimiliki oleh sebuah museum. Bahkan institusi museum lahir dari perkembangan cara memamerkan koleksi pribadi dari para peminat barang antik

yang dikenal sebagai *antiquarian*. Pameran menjadi kegiatan inti sebuah museum karena pengunjung datang untuk melihat koleksi museum yang dipamerkan. Dengan memamerkan koleksi, museum dapat mempelajari metode komunikasi lebih lanjut dari interaksi yang terjadi antara museum dengan pengunjung.

Rangkuman

Catatan penting dari penyajian koleksi secara fisik terdiri atas pameran, panduan, dan *workshop*.

Latihan

1. Mengapa penyajian koleksi di museum menjadi program yang utama?
2. Sebutkan dan jelaskan keberagaman jenis penyajian koleksi yang telah diselenggarakan oleh museum Anda!

Bahan Pendalaman

**Komunikasi, Teori dan Praktek*, Onong Uchyana Effendi, PT Remaja Rosdakarya, Bandung 2007.

Bab I dalam buku ini membahas tentang Pengertian Komunikasi, Proses Komunikasi dan Komunikasi Massa.

**Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Moh. Amir Sutaarga, Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta 1983.

Bab X dalam buku ini membahas tentang pengantar, pengunjung museum, kebijakan dan perencanaan, serta penyajian.

BAB III

KONSEP PAMERAN DI MUSEUM

3.1 Definisi Pameran

Pameran (eksibisi atau *exhibition*) memiliki pengertian yang berbeda dengan *display*. *Display* adalah memajang benda sesuai dengan ketertarikan seseorang akan benda tersebut (Burcaw, 1984:5) dan juga dapat diartikan sebagai presentasi objek untuk publik tanpa adanya interpretasi (Dean, 2002:3). *Exhibit* adalah *display* yang ditambah dengan interpretasi dari benda tersebut. Dengan kata lain, *exhibit* memiliki sifat yang lebih serius, penting, dan memiliki konotasi profesional dibandingkan *display*. *Exhibit* merepresentasikan ide dengan maksud mengedukasi pengunjung (Burcaw, 1984:6). Sementara pameran menurut Edson dan Dean (2003:151) adalah komunikasi yang ditujukan kepada publik bertujuan untuk menyampaikan informasi, ide, dan emosi yang terkait dengan hasil budaya manusia dan lingkungannya secara visual dan dimensional.

Pameran dalam museum adalah kombinasi dari sosial, edukasi, dan konteks ruang lingkungannya. Pameran menunjukkan benda asli baik dalam bentuk fisiknya atau dalam bentuk representasinya. Pameran menjadi sarana untuk pengunjung agar mendapat pengalaman pribadi secara langsung mengenal koleksi museum. Pameran tidak mengajarkan pengetahuan seperti proses belajar-mengajar di institusi formal. Dalam pameran proses belajar lebih informal, diarahkan secara mandiri melalui lingkungan pendidikan yang mengundang reaksi dari panca indera (Mc Lean, 1993:150).

3.2 Jenis Pameran

Pada umumnya ada tiga jenis pameran yang sering diselenggarakan museum, yaitu:

3.2.1 Pameran Tetap atau Permanen

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pameran jenis ini adalah:

- a. Merupakan pameran yang diselenggarakan untuk jangka waktu panjang, biasanya 5-10 tahun.
- b. Bentuk pameran dapat berupa *open storage*, yaitu pameran yang merupakan ruang penyimpanan yang dapat dilihat oleh pengunjung, atau ruang pameran berfungsi ganda seperti ruang penyimpanan. Contoh Ruang Keramik Museum Nasional Jakarta; Pendopo Terbuka di Museum Situs Trowulan yang tadinya berfungsi tempat menyimpan temuan arca dari kegiatan penelitian Arkeologi di Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur; Menara kaca berisi koleksi Musicology dari Museum Quay de Branly, Paris, Perancis.

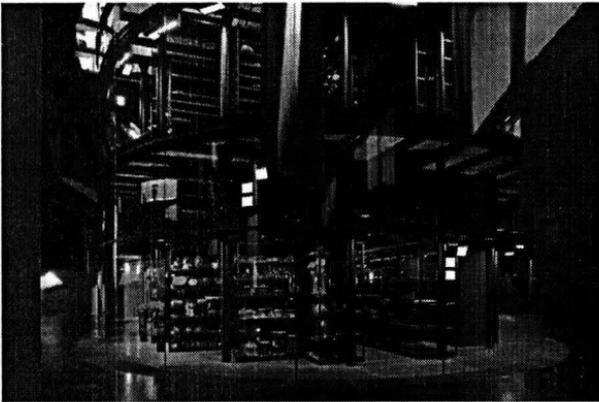


Foto 3.1 Contoh pameran open storage.
Koleksi alat musik (Musicology), Museum Quay de Branly, Paris, Perancis
(Gultom, 2009)

- c. Pergantian objek tidak mengubah subjek pameran.
- d. Ada kemungkinan penambahan ruang pameran baru dalam pameran tetap.
- e. Idealnya koleksi yang disajikan adalah 25-40 persen dari total jumlah koleksi yang dimiliki museum.
- f. Penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu, misalnya setiap dua tahun.
- g. Pameran ini akan membutuhkan perhatian untuk perawatan yang terjadwal secara teratur.

3.2.2 Pameran Temporer

- a. Dilaksanakan di ruang temporer atau ruang alternatif yang berada di lingkungan museum atau di lembaga lain yang menjadi rekan dalam pameran bersama.
- b. Mengambil tema khusus dari koleksi museum.
- c. Jangka waktu pelaksanaan 3 minggu – 3 bulan.
- d. Menjadi daya tarik yang menyegarkan untuk mengundang pengunjung lama dan baru.
- e. Pameran ini bisa juga menjadi pameran keliling.

3.2.3 Pameran Keliling

- a. Dilaksanakan di luar wilayah museum.
- b. Biasanya subjek yang dipamerkan berskala atau memiliki ruang lingkup yang luas.
- c. Jangka waktu pelaksanaan 1minggu - 1bulan.
- d. Hal penting yang harus diperhatikan adalah pengepakan dan transportasi koleksi karena kegiatan yang berpindah-pindah (McClean, 1993:30--3)

Berdasarkan medianya, pameran dibagi dalam dua jenis, yaitu:

- a. Pameran Statis: keadaan yang tidak berubah dan tidak ada gerakan.

- b. Pameran Dinamis: menunjukkan adanya perubahan dan gerakan. Kedinamisan media terdapat tiga macam:
1. Otomatis dinamis: berlangsung terus menerus, contohnya pemutaran film.
 2. Operatif dinamis: diaktifkan oleh pengunjung dengan menekan tombol.
 3. Interaktif dinamis: melibatkan pengunjung dalam sebuah dialog, misalnya dengan penggunaan multimedia dan layar sentuh.

Berdasarkan orientasi fokus temanya, pameran dibagi menjadi:

1. *Object oriented*, berorientasi pada objek, pusat perhatian adalah koleksinya, dan informasi edukatifnya dibatasi. Pembuat pameran memfokuskan langsung pada keindahan atau klasifikasi untuk menyajikan pameran.



Foto 3.2 Contoh Penyajian yang berorientasi pada koleksi di salah satu bagian ruang pamer koleksi Museum Balanga, Kalimantan Tengah (Andini, 2011)

2. *Concept oriented*, berorientasi pada konsep dengan pusat perhatian pada kesan dan penyampaian informasi koleksi. Tujuannya adalah untuk menyampaikan suatu pesan tanpa menghiraukan apakah koleksi tersedia untuk menunjang cerita atau untuk ilustrasi. Untuk menunjang cerita media lain diadakan representasi pengganti bentuk asli koleksi lain

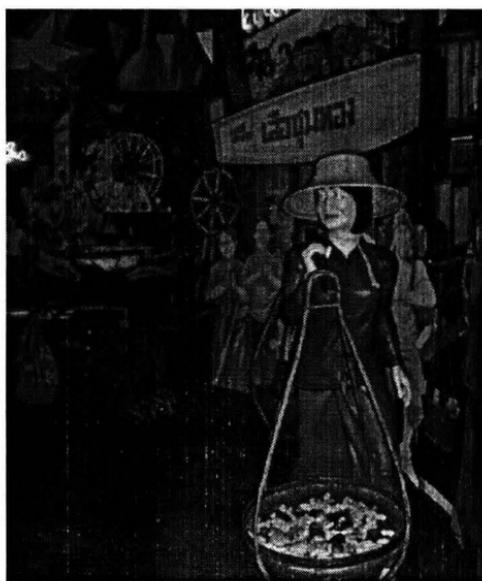


Foto 3.3 Contoh penyajian yang berorientasi pada konsep. Konsep pameran Bangkok sebagai salah satu pusat perdagangan hasil alam yang ramai di masa lampau. Lokasi Siam Museum, Bangkok, Thailand (Gultom, 2010).

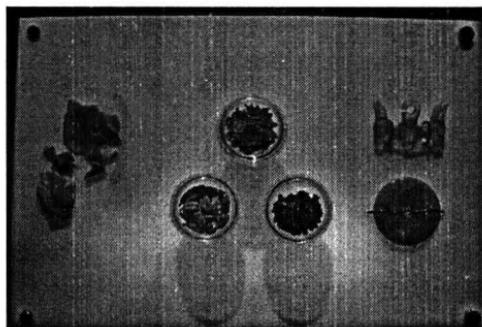
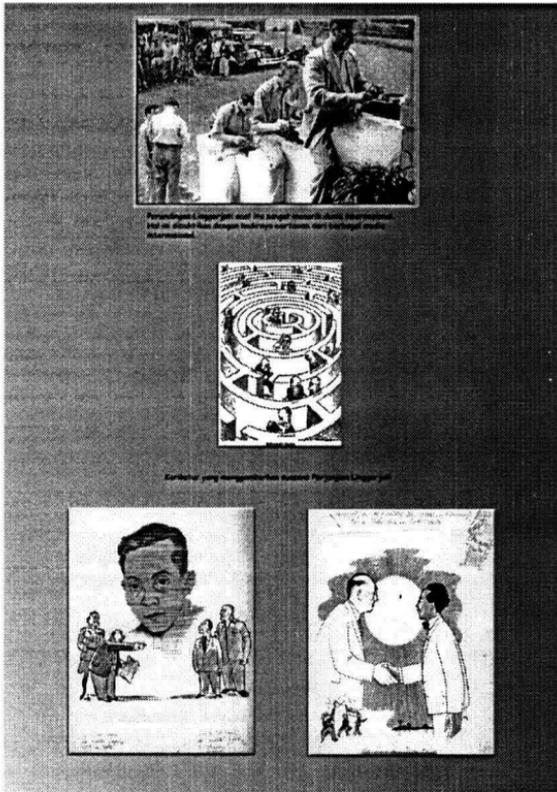


Foto 3.4 Contoh pengadaan koleksi untuk mendukung konsep yang ingin ditampilkan. Koleksi hasil alam Thailand yang sejak dulu kala diperdagangkan dalam perdagangan internasional di Bangkok. Siam Museum, Bangkok, Thailand (Gultom, 2010).

3. *Event oriented*, berorientasi pada penggambaran suatu peristiwa atau suatu gambaran kehidupan di suatu tempat atau ruang waktu. Dalam pameran macam ini, diorama sering digunakan untuk merekonstruksi peristiwa tersebut. Selain diorama, dokumentasi peristiwa dalam bentuk foto, video, sketsa, lukisan, atau liputan berita, menjadi bagian penting dalam pameran jenis ini.



Gambar 3.1 Contoh panil pameran dari sebuah peristiwa. Pameran Perjanjian Linggarjati, Museum Linggarjati, Kuningan, Jawa Barat (Andini, 2008)

Jenis pameran lain, yaitu:

1. *Open air*, dilaksanakan di area terbuka/*open air/outdoor*, contoh di situs, monumen, taman, bawah air, dan yang mulai banyak ditemui sekarang pameran di sarana atau ruang publik yang tidak biasanya dijadikan ruang pameran. Bagian inti dari pameran jenis ini adalah lingkungan atau konteks suatu kawasan yang merupakan satu konsep pengetahuan atau cerita. Contoh kawasan situs urban Trowulan di Mojokerto, Jawa Timur dan *open air museum* di lokasi tragedi peledakan bom atom di Hiroshima, Jepang. Pameran semacam ini juga diadakan di lokasi yang tidak umum, seperti stasiun kereta api. Biasanya yang dipamerkan adalah koleksi instalasi seni kontemporer.

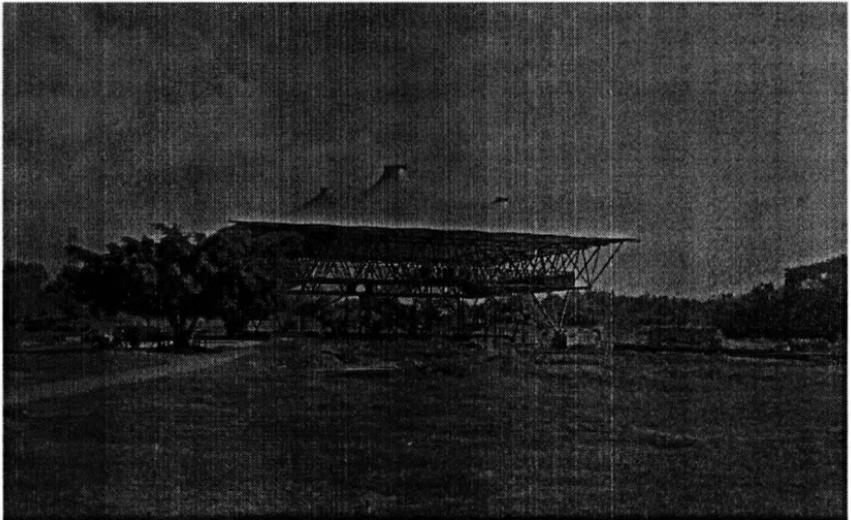


Foto 3.5 Contoh fasilitas pameran *open air* dengan menggunakan semacam panggung tempat pengunjung mengamati koleksi *insitu*, Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur (Gultom, 2012)

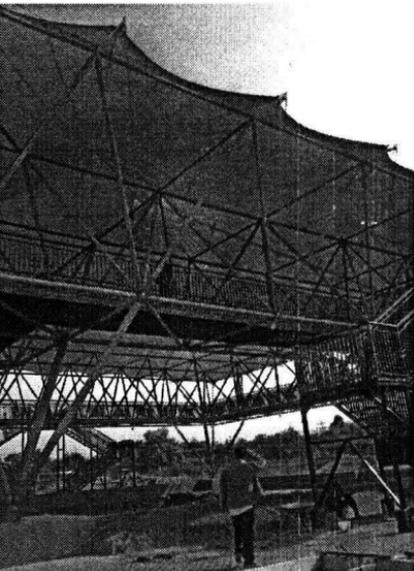
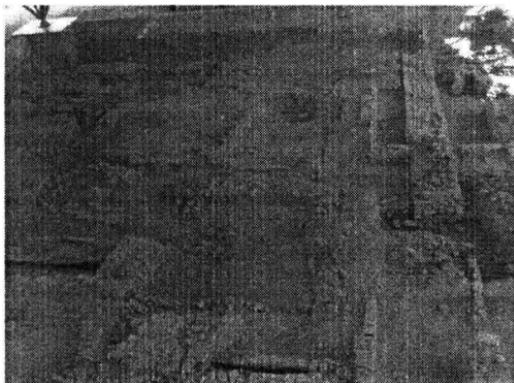


Foto 3.6 & 3.7 Panggung didirikan di atas situs tanpa merusak situs dan memberikan jarak yang cukup bagi pengunjung untuk melihat situs. Bagian atapnya berfungsi melindungi situs dan memberikan keteduhan bagi pengunjung (Gultom, 2012)

Foto 3.8 Bagian dari situs Trowulan yang dapat dilihat dari panggung (Gultom, 2012)



2. *Hands on*, pameran yang tujuan utamanya mengundang pengunjung untuk menggunakan sistem motorik untuk mengerti apa yang ingin disampaikan melalui media atau susunan struktur yang disediakan. Contoh pameran di Museum Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Atau di museum-museum pusat sains di Amerika, seperti di *the Franklin Institute* (Museum Ben Franklin yang merupakan bapak ilmu pengetahuan dan inovasi di Amerika)

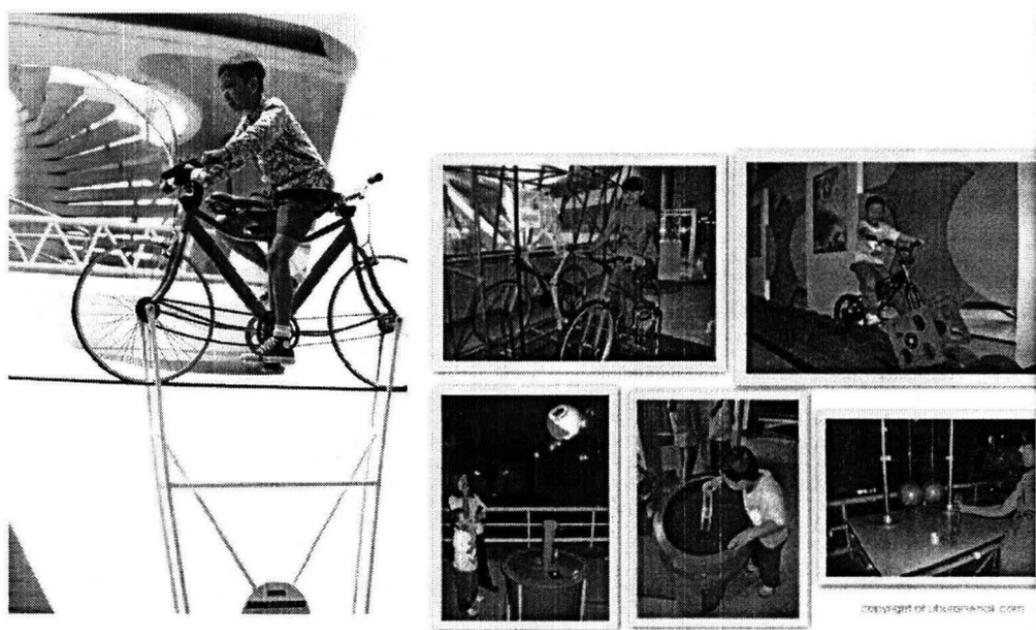


Foto 3.9 Pengunjung mencoba berbagai media interaktif yang mengaplikasikan ilmu di Museum Iptek Taman Mini Indonesia Indah (Sumber: Internet)



Foto 3.10 Pengunjung sedang mencoba media interaktif yang menjelaskan prinsip fisika (depan) dan prinsip katrol (belakang), Franklin Institute, Philadelphia, PA, USA (Gultom, 2009)

3.3 Metode dan Teknik Pameran

3.3.1 Metode Pameran

Metode pameran dengan menggunakan sudut pandang sebagai teknologi pendidikan dapat dibagi dalam dua kategori, yakni metode pameran diartikan sebagai sebuah komunikasi dan metode pameran diartikan sebagai sebuah pengalaman. Pada modul tingkat dasar ini, metode pameran yang dipelajari adalah pameran sebagai sebuah komunikasi. Beberapa ahli tata pameran menguraikan beragam macam metode pendekatan dalam pengolahan isi pameran. Dalam modul ini, akan dijelaskan ragam menurut:

- a. Metode Pendekatan Reaktif, yaitu pendekatan yang dipilih untuk reaksi tertentu dari pengunjung.
- b. Metode Pendekatan yang diuraikan oleh Ellis G Burcaw (*Intoduction to Museum Work*, 1984:121--2) dan Graham Black (*The Engaging Museum: Developing Museums for Visitors Involvement*, 2005:275).
- c. Metode Pendekatan yang diuraikan dalam empat model menurut Barry Lord dan Gail Dexter Lord.

a. Metode Pendekatan Reaktif

1. Metode pendekatan **intelektual**, adalah cerita penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang teknologi, guna, dan arti dari benda koleksi museum. Metode ini bertujuan meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap sifat fisik koleksi dan konteksnya.
2. Metode pendekatan **romantik (evokatif)**, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang memperlihatkan konteks dan hubungan antara benda-benda yang dipamerkan.

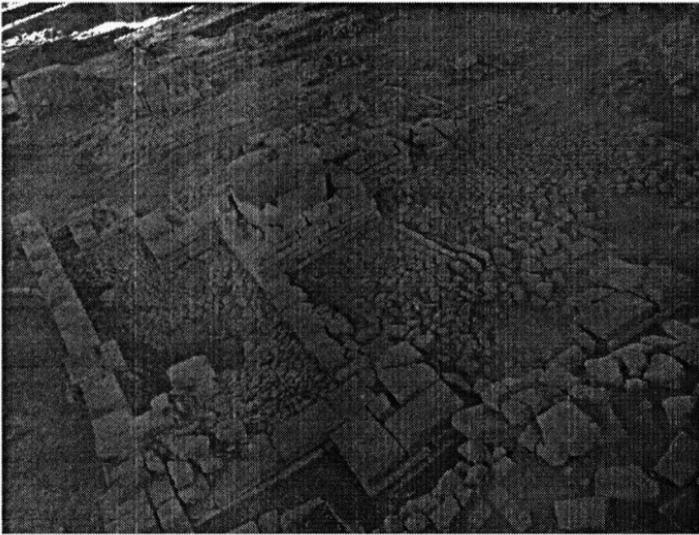
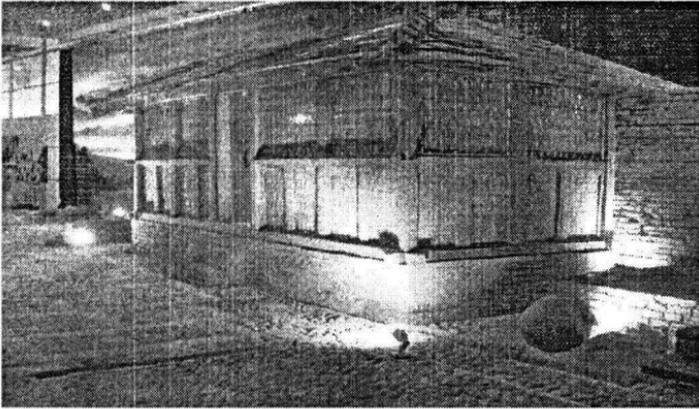


Foto 3.11 Contoh penyajian dengan metode pendekatan romantis atau evokatif. Rekonstruksi rumah masa Majapahit di pameran Majapahit, 2007, Museum Nasional, Jakarta. Atas: Rekonstruksi rumah; Bawah: Sisa rumah Majapahit di situs Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur (Gultom, 2007 dan 2012)

3. Metode pendekatan **estetik**, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum. Contoh penataan koleksi arca batu di halaman dalam Museum Nasional. Penataan yang ditetapkan sejak zaman Belanda tersebut, tidak didasari nilai lain selain estetika penataan sebuah taman.



Foto 3.12 Taman bagian dalam Museum Nasional
(Sumber: Museum Nasional)

4. Metode pendekatan **simbolik**, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

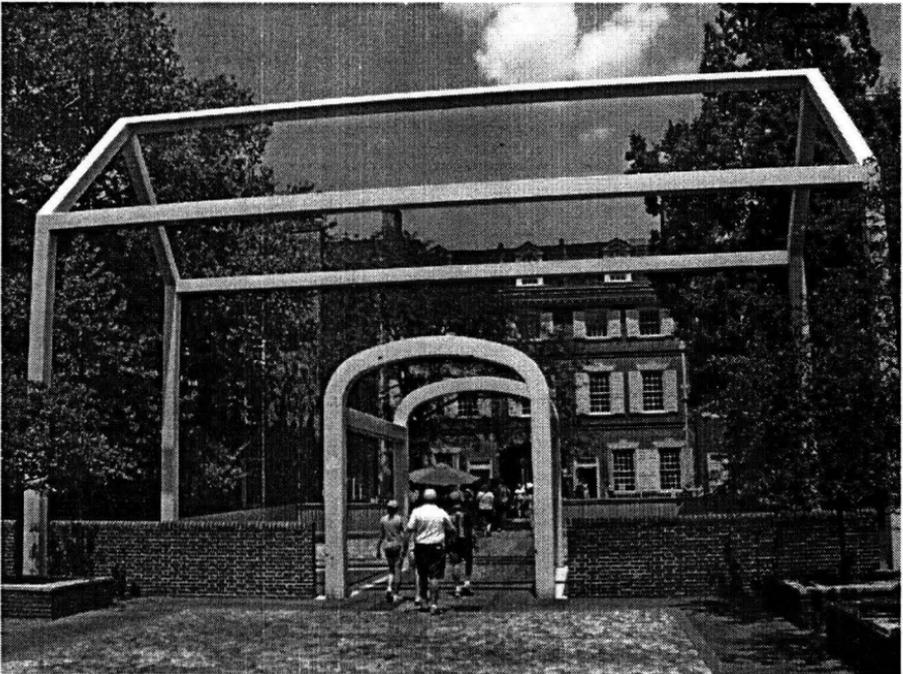


Foto 3.13 Contoh pendekatan simbolik: pameran rumah Ben Franklin dengan hanya membangun garis besar bentuk rumah. Philadelphia, PA, USA.
(Sumber: Internet)

5. Metode pendekatan **kontemplatif**, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

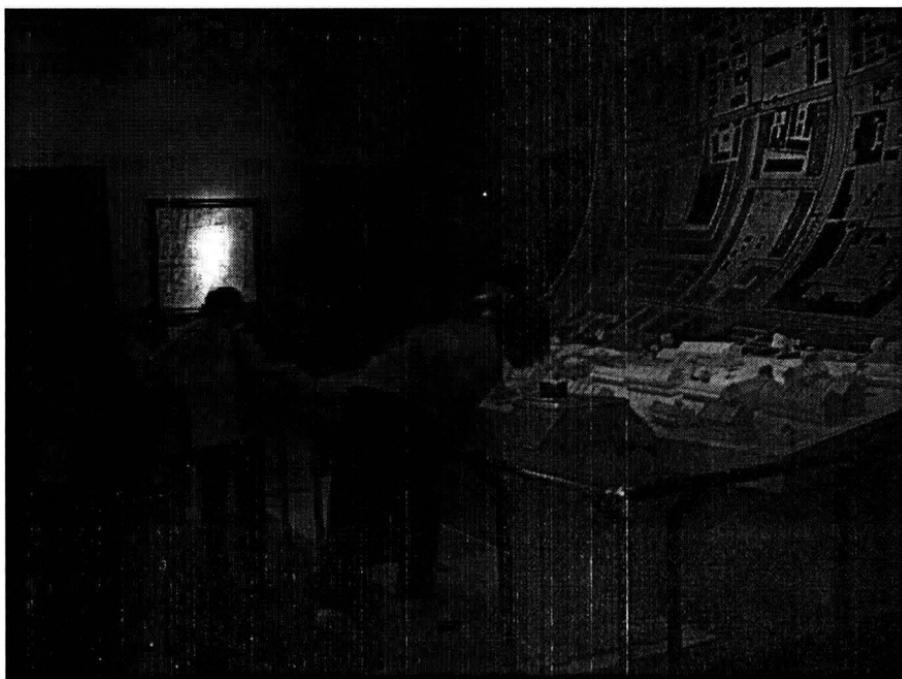


Foto 3.14 Contoh penyajian perkembangan tata kota Bangkok yang membangun imajinasi pengunjung dalam mewujudkan perancah dua dimensi menjadi tiga dimensi dalam bentuk maket. Siam Museum, Bangkok, Thailand (Sumber: Gultom, 2010)

6. Metode pendekatan **interaktif**, adalah cara penyajian koleksi di museum di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan atau dengan media interaktif yang disediakan untuk membantu proses pemahaman pengunjung. Ada juga museum yang memang menyediakan pameran yang dirancang untuk disentuh oleh pengunjung, seperti di Museum untuk anak-anak *Please Touch Museum* (Museum Silakan Sentuh), Philadelphia.



Foto 3.15 Contoh penyajian dengan metode pendekatan interaktif di Museum Ethnology Osaka Jepang. Pameran ini dibantu oleh media interaktif yang dapat memberikan informasi dari koleksi yang oleh pengunjung didekatkan pada media tersebut. (Sumber: Internet)

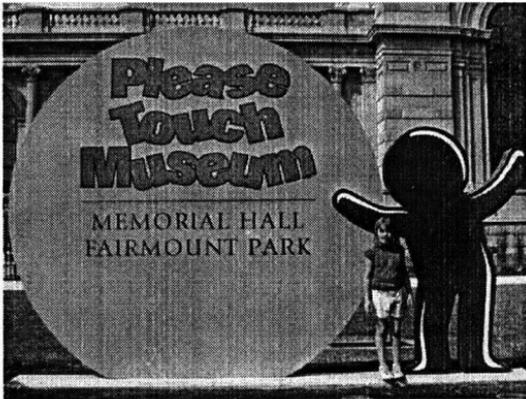


Foto 3.16 Contoh metode pendekatan interaktif di museum anak-anak Please Touch Museum, Philadelphia, USA. Anak-anak belajar memahami sistem air dan sungai dengan koleksi yang memang harus disentuh. (Sumber: Internet)

b. Metode Pendekatan yang diuraikan Burcaw dan Black

- 1) 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. Teknik tata pameran memperlihatkan berbagai macam koleksi dengan informasi yang minim. Teknik ini untuk memperlihatkan pada masyarakat akses visual pada koleksi yang biasanya disimpan dalam ruang penyimpanan museum.

- 2) Pendekatan **objek** (*object display*), yaitu penyajian koleksi yang berfokus pada daya tarik intrinsik yang dimiliki benda tersebut. Objek dikumpulkan terlebih dulu sebelum memperoleh 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 dipamerkan tanpa informasi di dalamnya. Pendekatan ini lebih memusatkan perhatian pada koleksi dibandingkan informasi. Nilai-nilai di balik benda tidak diperhatikan, karena difokuskan pada pendekatan estetik dan klasifikasi objek. Contoh ruang khasanah emas di Museum Nasional.

- 3) Pendekatan **ide** yaitu museum memutuskan ide/cerita yang akan disampaikan, merumuskan di mana cerita tersebut digunakan, memilih objek yang dibutuhkan dari koleksi, dan mengumpulkannya untuk pameran. Tujuan utama pendekatan adalah edukasi, sehingga lebih memusatkan perhatian pada informasi dibandingkan koleksi. Hal ini dimaksudkan untuk mengomunikasikan pesan, baik melalui koleksi maupun melalui teks, seni grafis, foto, dan materi lainnya.

- 4) Pendekatan **konseptual**, yaitu teknik tata pameran yang menyajikan koleksi sebagai benda pendukung saja. Perhatian pengunjung berfokus pada pesan atau informasi tanpa memperhatikan apakah koleksi yang berkaitan tersedia atau koleksi yang tersedia berkaitan. Jika koleksi yang berkaitan tidak tersedia bentuk aslinya, bisa digantikan dengan media yang menggambarkan koleksi seperti sketsa, foto, video, atau animasi.
- 5) Pendekatan **pembelajaran**, yaitu penyajian berfokus pada pembelajaran dalam pameran yang didampingi informasi atau interpretasi pendukung.
- 6) Pendekatan **kombinasi** (*combined*), yaitu museum memilih objek dan ide dalam waktu yang bersamaan berdasarkan signifikansi koleksi dan ide dalam mencapai tujuan museum.

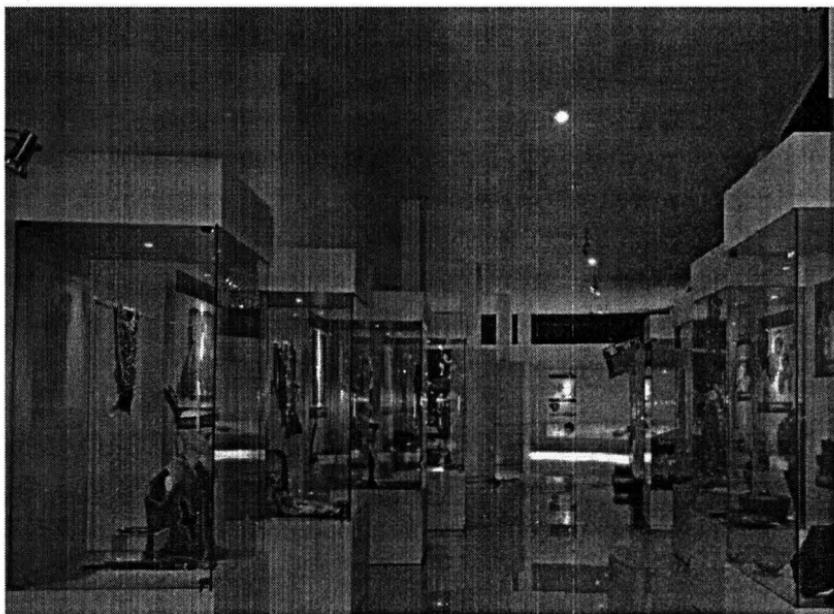


Foto 3.17 Teknik Penyajian di Museum Negeri Provinsi Kalimantan Tengah
(Sumber: laporan UKP4 revitalisasi museum 2011)

c. **Metode Pendekatan Lord dan Lord**

- 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, sehingga pengunjung cenderung pasif.
- 2) **Komprensensi** (pemahaman). Model ini lebih menekankan pengelompokan koleksi berdasarkan tema tertentu atau sesuai dengan konteksnya dan tidak berdiri sendiri. Media exhibisi yang digunakan misalnya diorama dan berbagai jenis gambar. 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) **Penemuan** atau *Discovery*, 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 (*touchscreen computer*). Selain itu, pada pendekatan ini pengunjung dapat belajar melalui pengalaman fisik terhadap koleksi. Oleh karena itu, pada pendekatan ini replika koleksi diperlukan untuk memberikan pengalaman fisik tersebut kepada pengunjung (Lord dan Lord, 2002:19-21).

Ketiga kelompok tersebut menyebutkan beberapa metode yang pada prinsipnya sama, tetapi sekaligus menambahkan ragam metode pendekatan. Secara sederhana, tiga kelompok uraian ragam metode pendekatan dalam pameran adalah sebagai berikut:

No	Metode	Reaktif	Burcaw & Black	Lord & Lord
1	Intelektual/Pembelajaran	v	v	v
2	Evokatif	v		
3	Estetik	v		
4	Simbolik	v		
5	Kontemplatif	v		v
6	Interaktif	v		v
7	Open Storage/Discovery/Visible Storage/Object Display		v	
8	Ide/Konseptual/Simbolik		v	
9	Penemuan/Discovery			v
10	Kombinasi		v	

Tabel 3.1 Perbandingan tiga kelompok ragam metode pendekatan pameran

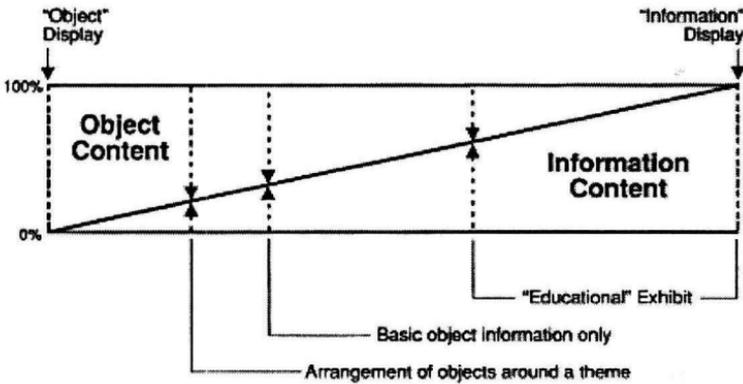
Berdasarkan berbagai metode pendekatan yang telah dijelaskan sebelumnya, secara garis besar museum dapat merumuskan apakah pameran akan lebih berfokus pada objek atau informasi. Lihat tabel berikut:

No	Metode	Reaktif	Burcaw & Black	Lord & Lord	Objek/ Informasi ?
1	Intelektual/Pembelajaran	v	v	v	Informasi
2	Evokatif	v			Objek
3	Estetik	v			Objek

4	Simbolik	v			Informasi
5	Kontemplatif	v		v	Informasi
6	Interaktif	v		v	Informasi
7	Open Storage/Discovery/ Visible Storage/Object Display		v		Objek
8	Ide/Konseptual/Simbolik		v		Informasi
9	Penemuan/Discovery			v	Objek
10	Kombinasi		v		Objek + Informasi

Tabel 3.2 Kecenderungan fokus dari setiap metode pendekatan pameran

Pameran yang lebih berfokus pada objek didominasi oleh tata pameran koleksi mengikuti sebuah tema dengan hanya dilengkapi informasi dasar. Sedangkan pameran yang lebih berfokus pada informasi dikemas dalam penataan yang sesuai dengan metode edukasi. Koleksi berfungsi lebih sekadar pelengkap, bukan fokus utama. Hal ini terlihat pada bagan 4.



Bagan 3.1 Skala Isi Pameran
(Sumber: David Dean. 1996:4)

3.3.2 Teknik Pameran

Teknik pameran adalah strategi penataan yang dapat diterapkan untuk metode pendekatan yang sudah dipilih. Terdapat tiga macam teknik pameran:

- 1) Menyajikan koleksi museum secara **tematik** dengan metode pendekatan intelektual. Misalnya pameran dengan tema batik, isi materi pamerannya diawali dengan menceritakan sejarah batik. Selanjutnya jenis batik menurut proses warna (klasik, colet/warna-warni, kelengan, laseman) dan jenis batik menurut teknis pembuatan (tulis, lukis, printing/sablon). Selain itu disajikan batik untuk dekorasi dan *fashion*. Dalam pameran ini pengunjung memperoleh informasi melalui bagan, table, dan pengalaman dari bentuk penyajian model-model (*fashion*) yang bergerak melalui sarana komputer (*multimedia*).

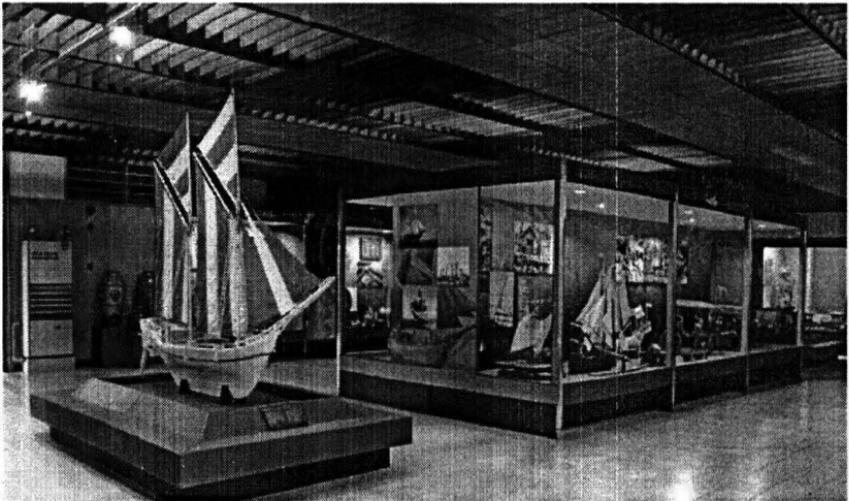


Foto 3.18 Ruang Budaya Pesisir di Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan (Andini, 2012)

- 2) Menyajikan koleksi yang didesain secara **taksonomik** dengan metode pendekatan intelektual, estetis, dan evokatif. Pada pameran gerabah, dipamerkan gerabah baik sebagai peralatan rumah tangga maupun untuk perlengkapan penguburan. Juga diinformasikan gerabah dari segi sejarahnya, tahapan proses pembuatannya, sampai kepada sistem pengelolaan dan pemasaran. Dalam pameran ini pengunjung mendapatkan informasi dari teks, peta, bagan, tabel, grafis, penataan evokatif, dan pengalaman melalui gambar (film). Anak sekolah bisa mencoba roda pemutar dalam proses pembuatan gerabah. Selain itu bisa juga diadakan aktivitas mewarnai gerabah atau tembikar. Remaja dan dewasa yang menyukai kerajinan tangan pasti juga akan menikmati asyiknya mewarnai gerabah dengan warna yang sesuai dengan imajinasi masing-masing.

- 3) Menyajikan koleksi secara **kronologis** dengan metode pendekatan romantik, diorama. Misalnya untuk menyajikan tinggalan budaya masa lalu secara berurutan, dapat ditata menurut urutan pembagian zamannya, yaitu Zaman Prasejarah, Zaman Purba, Zaman Madya, dan Zaman Baru atau Zaman Modern. Penyajian dengan metode pendekatan kronologis diwakili penggambaran kehidupan manusia Zaman Prasejarah dan tinggalan budayanya. Bentuk penyajiannya dapat berupa penataan evokatif atau diorama. Dalam pameran ini pengunjung bisa mengalami peristiwa masa lalu.

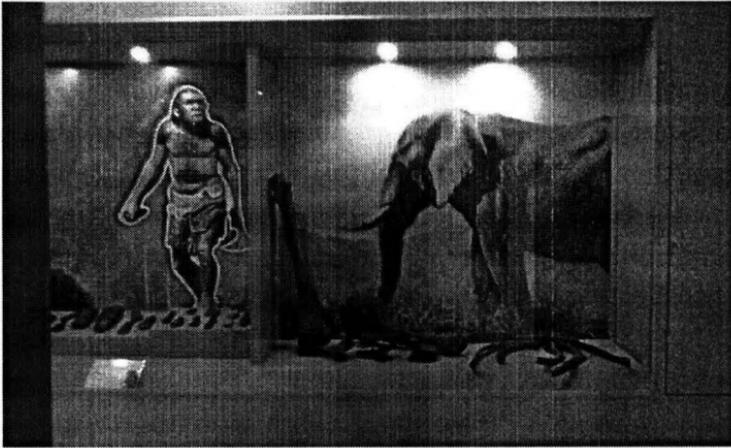


Foto 3.19 Pameran dengan pendekatan kronologis di Museum Negeri Provinsi Kalimantan Selatan, memperlihatkan temuan dari masa prasejarah yang merupakan awal dari kronologi sejarah daerah provinsi Kalimantan Selatan. (Andini, 2011)

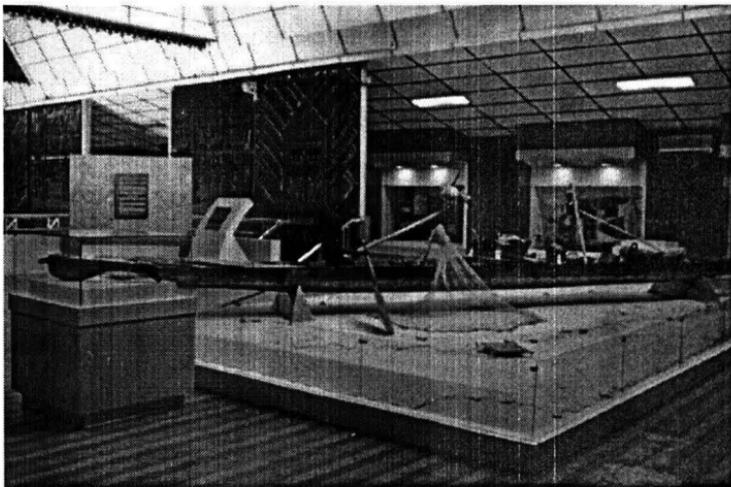


Foto 3.20 Teknik Penyajian Museum Negeri Provinsi Lampung
(Sumber: laporan UKP4 revitalisasi museum 2011)

3.4 Prinsip Pameran

Setidaknya pameran telah memiliki:

1. Skenario atau alur cerita pameran, sangat diperlukan dalam penyajian koleksi di ruang pameran, karena akan mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi koleksi museum kepada pengunjung.
2. Koleksi yang mendukung alur cerita, yang disajikan di ruang pameran harus dipersiapkan sebelumnya, agar sajian koleksi memperlihatkan hubungan dan keterkaitan yang jelas antar isi materi pameran.
3. Teknik dan metode pameran yang akan dipakai.
4. Sarana, prasarana, dan dana yang diperlukan.

Pada intinya prinsip pelaksanaan pameran di museum adalah:

1. **Tujuan pameran museum adalah untuk memamerkan koleksi, ide, dan misi museum.**

Tujuan diadakan pameran adalah untuk memamerkan sesuatu, baik dalam bentuk koleksi museum atau penggambaran sebuah prinsip maupun komponen multimedia atau penggambaran suatu fenomena.

Pameran museum tidak menyusun letak koleksi saja, walaupun koleksi tersebut dapat disajikan menurut bahannya, fungsinya, asalnya, dan jenisnya. Penyusunan koleksi tanpa keterangan akan menyesatkan pengunjung dalam menafsirkannya. Penggunaan informasi yang berlebihan atau dalam jumlah yang terlalu banyak juga akan tidak tepat diterapkan dalam suatu pameran. Koleksi yang ditampilkan dalam pameran hendaknya kontekstual. Ada kaitan cerita antara satu koleksi dengan koleksi lain yang ditata. Oleh karena itu dalam merancang suatu pameran museum perlu disusun berdasarkan ide atau gagasan. Pameran yang disusun berdasarkan ide inilah yang membedakan dengan pameran yang disusun berdasarkan objek. Untuk pameran yang bersifat pendidikan, informasi yang disampaikan dibandingkan dengan objek

yang dipamerkan adalah 60% dan 40%. Gagasan pameran tersebut disusun menjadi skenario pameran. Darimana ide itu berasal? Bisa dari dalam museum atau di luar museum, yang penting masih berkaitan dengan visi dan misi museum.

2. Pameran adalah komunikasi yang menghubungkan museum dan pengunjungnya.

Pameran adalah media komunikasi ide, informasi, gagasan, perasaan, dan nilai. Diharapkan informasi yang ingin dikomunikasikan museum kepada pengunjung dapat diterima dan dimengerti oleh pengunjung. Untuk itu harus ada “pengertian” yang dapat dipahami bersama. Pesan yang diterima oleh pengunjung diharapkan juga dapat memberikan umpan balik. Keberhasilan komunikasi dapat diketahui setelah diadakan evaluasi terhadap pengunjung museum. Agar pameran berkomunikasi, mesti ada pesan atau cerita yang disampaikan dalam bahasa yang dipakai oleh pengunjung, berupa ragam bahasa dan gaya bahasa.

Museum dapat memilih topik yang diambil dari misi museum tersebut. Koleksi yang dimilikinya merupakan sumber topik pameran. Kesempatan memperoleh koleksi baru baik melalui pemberian atau peminjaman dapat menjadi topik dari suatu pameran. Pameran sebagai media komunikasi memiliki keunggulan dan kelemahan dibandingkan media lain. Pameran menampilkan benda asli, dapat dicerna melalui berbagai indera, dapat disertai aktivitas tambahan dan pengunjung pameran dapat menentukan sendiri urutan yang disenanginya. Kelemahan pameran adalah informasi yang disampaikan sering kali tidak mendalam dan isi pameran sering bersifat statis.

3.5 Kaidah Pameran

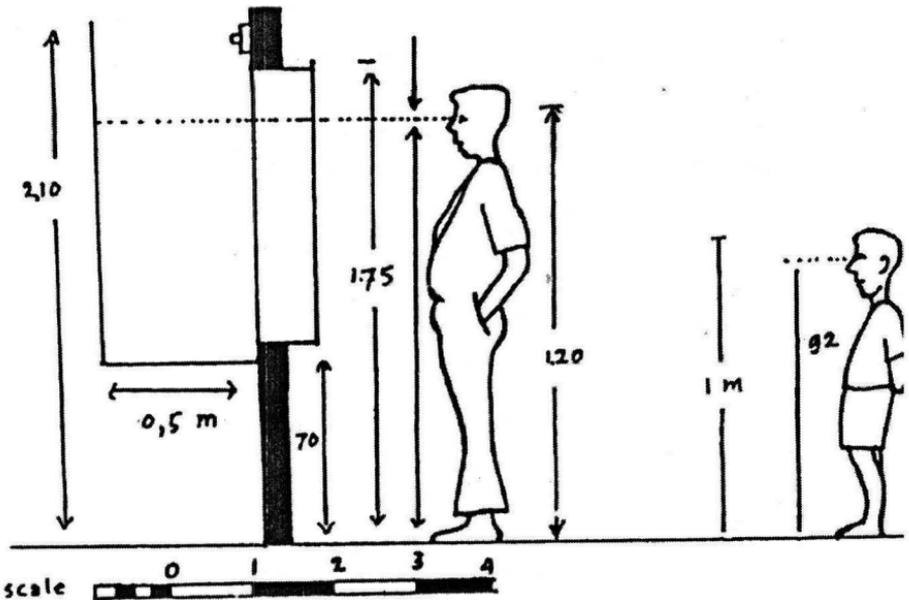
Dalam menyajikan koleksi melalui media pameran, perlu diperhatikan beberapa hal, yaitu:

1. Sarana

Sarana pameran meliputi:

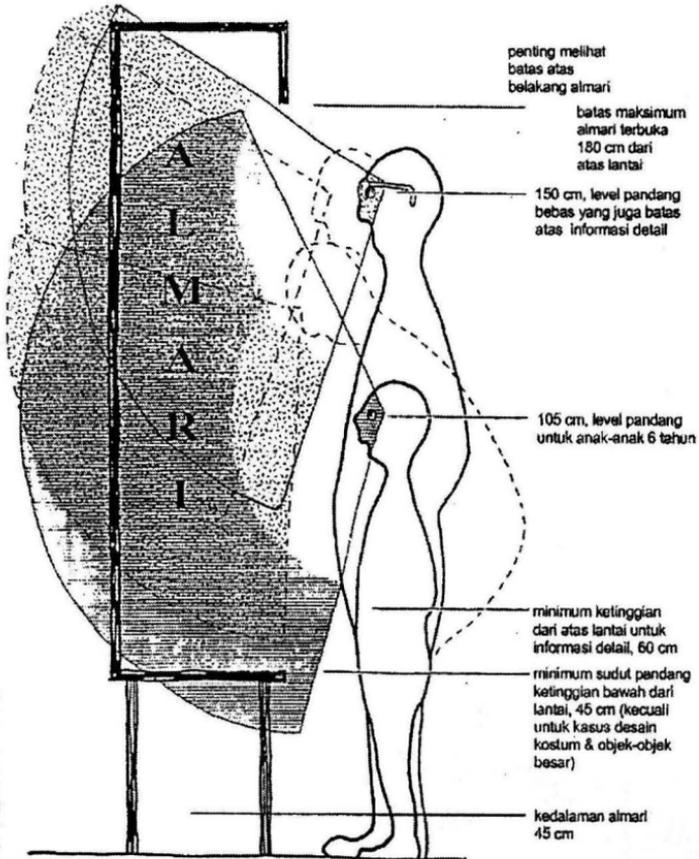
a. Vitrin

Vitrin adalah lemari pajang untuk menata benda-benda koleksi. Pada umumnya digunakan untuk memamerkan benda koleksi yang berukuran tiga dimensi, benda yang tidak boleh disentuh, benda berukuran kecil, atau benda bernilai tinggi yang dikhawatirkan bisa hilang dicuri.



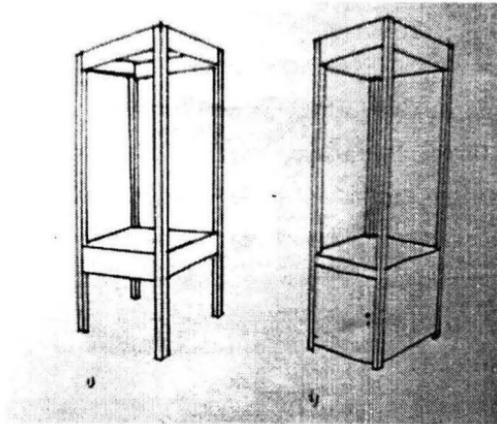
Gambar 3.2 Ukuran vitrin menyesuaikan kenyamanan pengunjung
(Sumber: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. 1997:17)

Sudut pandang penonton dan beberapa kriteria objek dalam almari

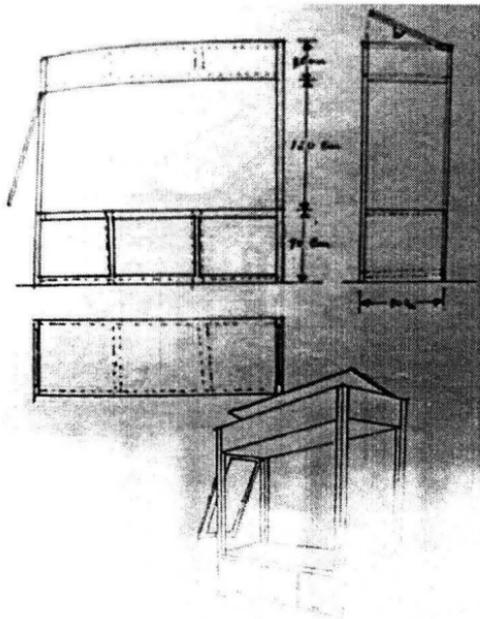


Sumber:
M. Belcher, "Orientation and Environment",
dalam *Exhibitions in Museums*, Leicester, 1991.

Gambar 3.3 Peletakan objek dalam vitrin disesuaikan dengan sudut pandang



Gambar 3.4 Contoh vitrin tunggal dan vitrin ganda
 (Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum, 1994)



Gambar 3.5 Contoh vitrin tunggal
 (Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum, 1994)

Ditinjau dari segi bentuknya, vitrin dapat berfungsi ganda, yakni untuk memamerkan dan untuk menyimpan koleksi. Selain indah bentuknya, pengerjaannya harus kuat dan kokoh. Benda yang tersimpan di dalamnya harus aman dari pencemaran dan pencurian. Konstruksinya pun harus direncanakan agar sirkulasi udara di dalamnya dapat beredar dengan baik sehingga udara di dalam vitrin tidak terlalu panas dan lembab. Agar pengunjung dapat menikmati koleksi yang berada dalam vitrin dengan leluasa, perlu ditetapkan ukuran vitrin.



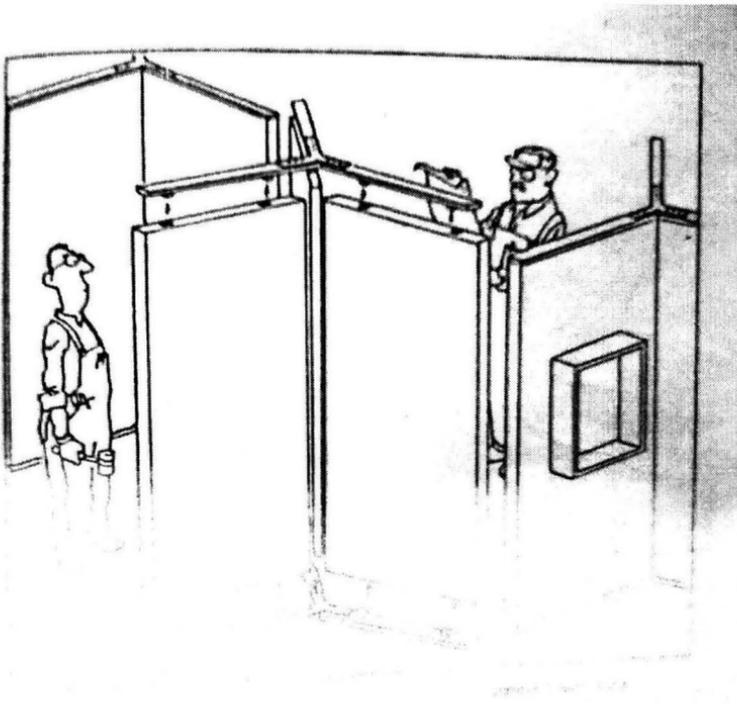
Gambar 3.6 Contoh penggabungan berbagai bentuk vitrin
(Sumber: Laporan UKP4 Revitalisasi Museum di Indonesia, 2011)

Ukuran vitrin dan panil tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah. Pedoman yang dipakai, menyesuaikan dengan tinggi rata-rata orang Indonesia. Jika tinggi rata-rata orang Indonesia kira-kira 160-170 cm dan kemampuan gerak anatomi leher manusia kira-kira 30 derajat ke atas ke bawah atau ke samping, maka tinggi vitrin seluruhnya kira-kira 210 cm dengan alas terendah 70 cm dan tebal 50 cm. Dalam merencanakan vitrin

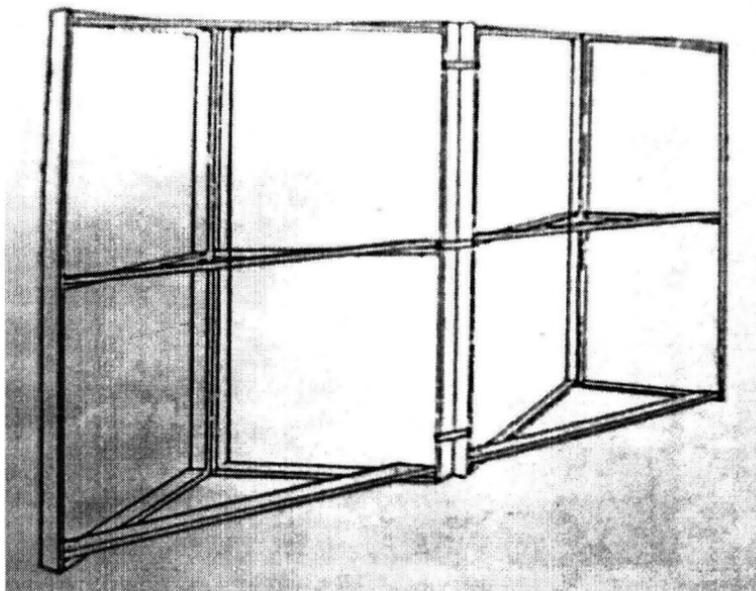
harus mempertimbangkan ruangan dan bangunan dimana vitrin tersebut akan diletakkan. Dari segi penempatannya ada beberapa jenis vitrin, yaitu vitrin dinding, vitrin tengah, vitrin sudut, vitrin lantai, dan vitrin tiang.

b. Panil

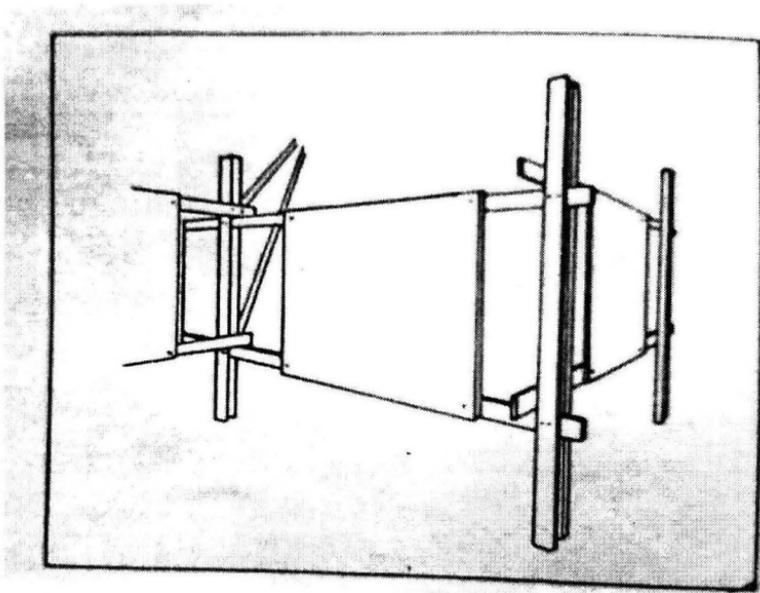
Panil berfungsi untuk meletakkan benda-benda yang bersifat dua dimensi, misalnya lukisan, foto, gambar, dan bagan. Selain itu juga dapat digunakan untuk menata benda-benda yang berbentuk pipih, seperti topeng, buku, kain, dan pedang.



Adapun panil yang digunakan dalam pameran, adalah panil biasa, panil transparan, dan panil elektronik. Panil biasa adalah bidang yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal. Ukuran panil biasanya mengikuti standar ukuran triplek, yaitu 120 cm x 240 cm. Panil transparan berbentuk kotak, di dalamnya terdapat *slide* dilapis kaca atau akrilik yang disinari lampu TL di belakangnya. Panil elektronik semacam panil transparan yang di dalamnya terdapat lampu berwarna-warni. Apabila tombol ditekan akan tampak dari luar garis atau titik-titik yang akan menjelaskan hubungan tertentu.



Gambar 3.8 Contoh konstruksi panil agar tetap tegak lurus 90 derajat

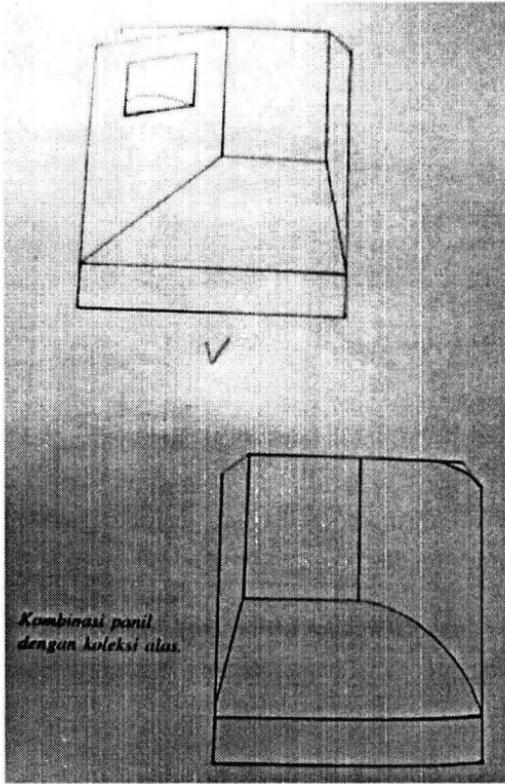


Gambar 3.9 Contoh konstruksi panil yang bisa dibongkar pasang

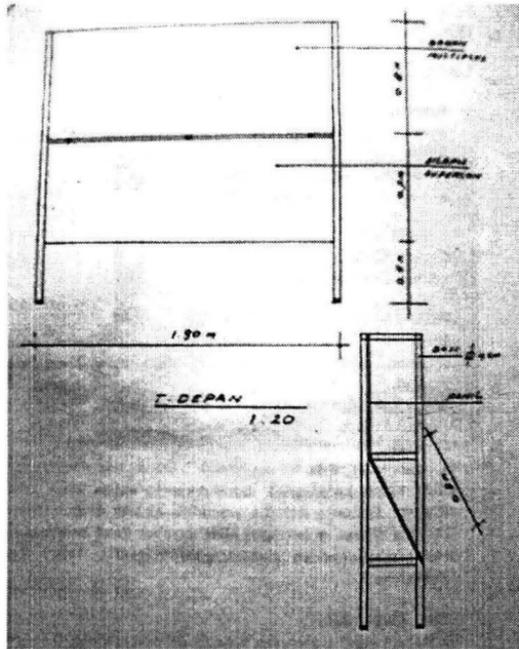
Panil informasi atau sarana pelengkap berupa teks secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- a. Teks dinding (*introductory label*) yang memuat informasi awal/pengenalan mengenai pameran yang diselenggarakan, tema dan subtema pameran, dan kelompok koleksi.
- b. Label individu yang bersisi nama dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif, dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita.

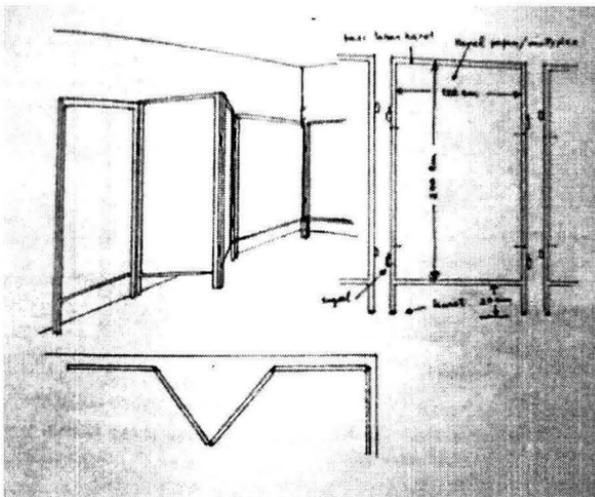
Pada prinsipnya, uraian pada label harus konsisten, jelas, ringkas, dan padat. Ukuran huruf yang digunakan harus mudah terbaca dan proporsional terhadap koleksi yang dipamerkan. Penempatan label individu berdekatan dengan koleksi, sedangkan label kelompok ditempatkan untuk membantu mengarahkan pengunjung untuk memahami isi keseluruhan pameran.



Gambar 3.10 Kombinasi panel dengan alas koleksi



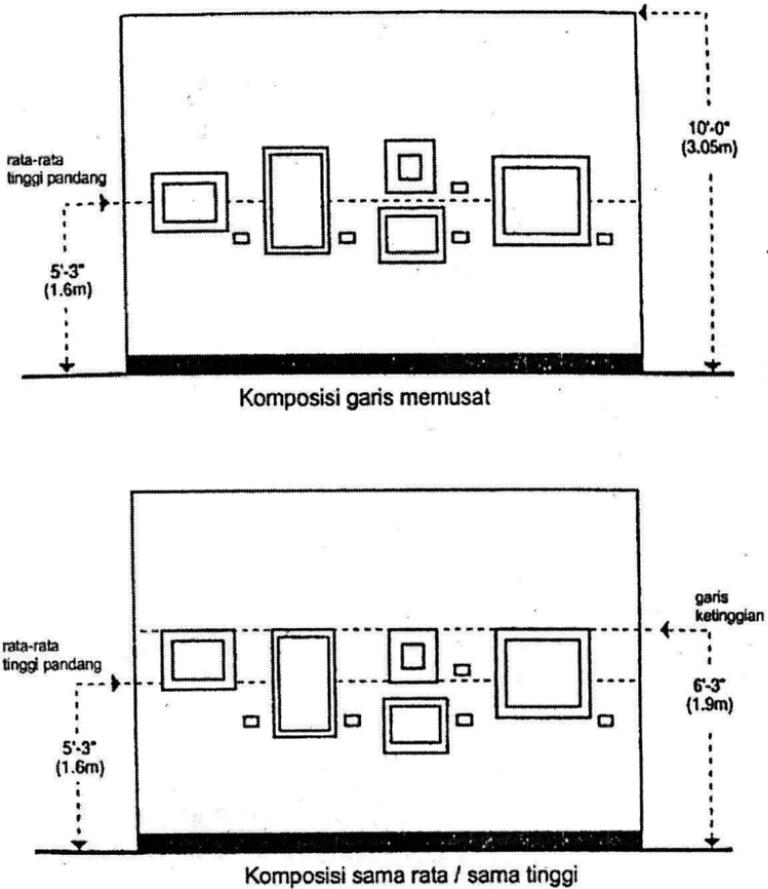
Gambar 3.11 Contoh Gambar Panil



Gambar 3.12 Contoh Gambar Panil

ARANSEMEN KARYA

Sumber: D. Dean, "Designing Exhibitions",
Museum Exhibition: Theory & Practice (1996).



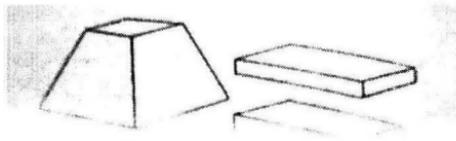
Gambar 3.13 Peletakan objek pameran pada panil disesuaikan dengan tinggi pandang



Gambar 3.14 Contoh Desain Panel
(Sumber: Laporan UKP4 Revitalisasi Museum di Indonesia, 2012)

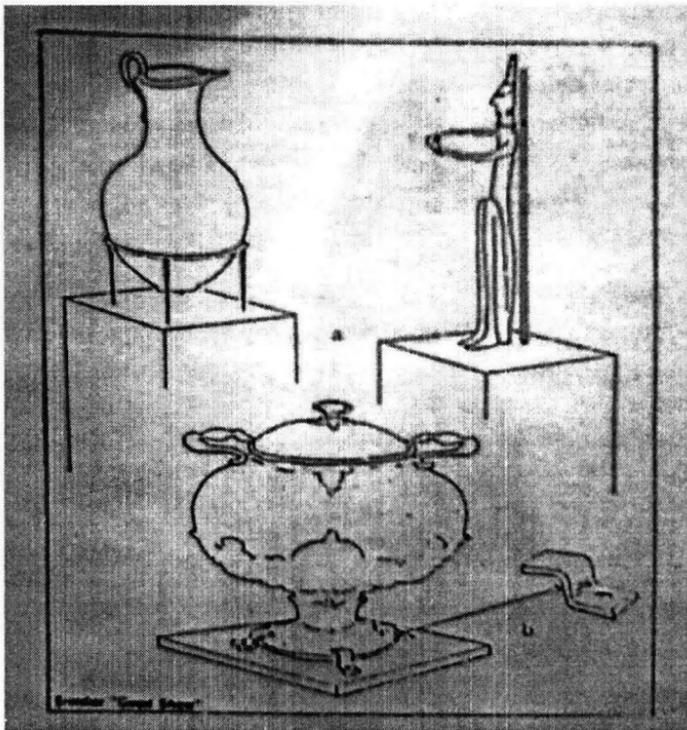
c. Alas koleksi

Alas koleksi atau pedestal, kadang-kadang disebut *base*, berupa *box standard* karena biasanya berbentuk kotak. Alas koleksi ini ada yang berbentuk kecil dan ada yang berbentuk besar. Alas koleksi yang berbentuk kecil, berguna untuk alas benda-benda koleksi yang akan dimasukkan ke dalam vitrin. Alas koleksi yang berbentuk besar untuk benda koleksi yang besar-besar yang penempatannya tersendiri.

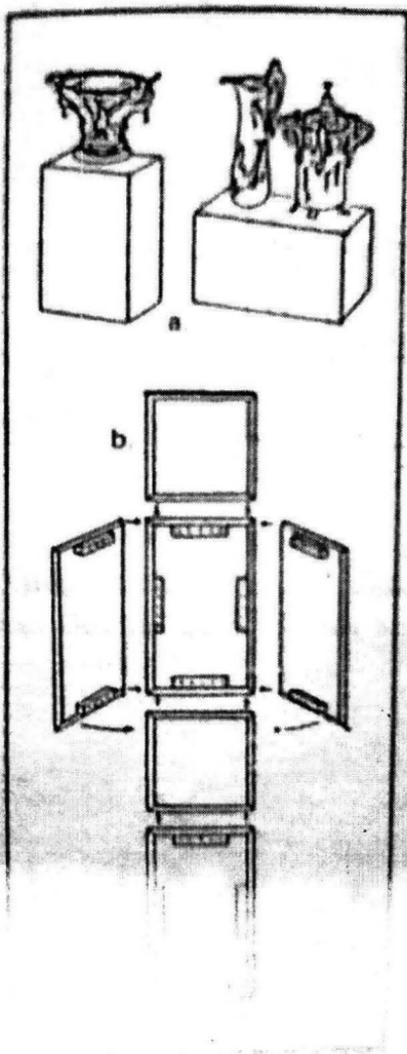


Gambar 3.15 Contoh Bentuk Alas Koleksi
(Sumber: Laporan UKP4 Revitalisasi Sarana Pameran di Museum, 1994)

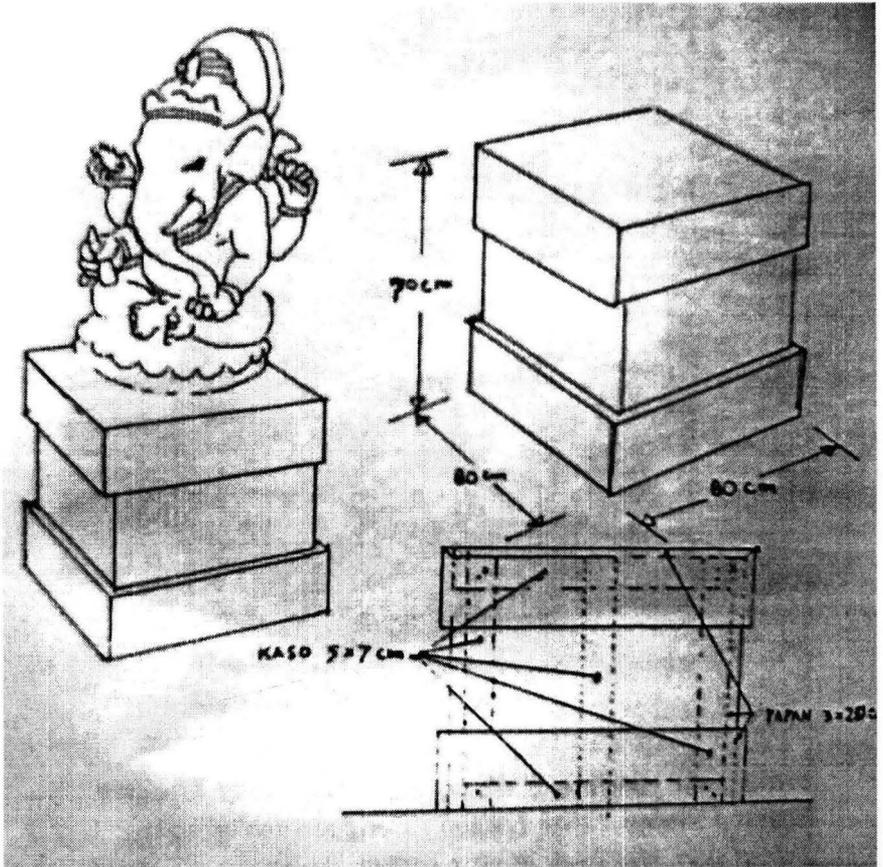
Kalau koleksi yang diletakkan di alas koleksi bernilai tinggi dan berukuran besar, maka perlu mendapat ekstra pengamanan. Paling tidak diberi jarak yang cukup aman dari jangkauan pengunjung. Ukuran tinggi rendahnya harus disesuaikan dengan besar kecilnya koleksi yang diletakkan di atasnya. Perlu diperhatikan letak benda-benda tersebut agar indah dan aman.



Gambar 3.16 Contoh meletakkan koleksi pada alas koleksi mempertimbangkan segi pengamanan koleksi
(Sumber: Witteborg, 1986)



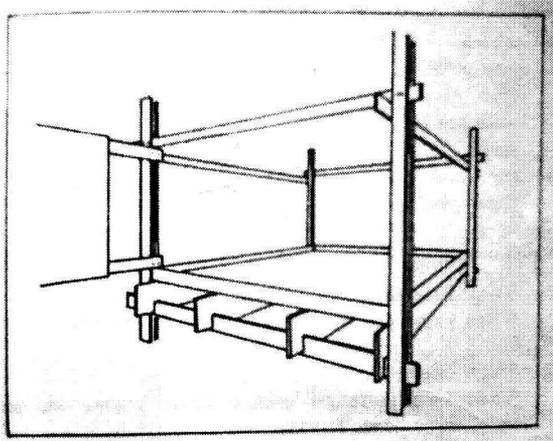
Gambar 3.17. Rangka display case yang dapat dikemas menjadi beberapa bagian (Kusnanto, 1986)



Gambar 3.18 Contoh rancangan gambar alas koleksi
 (Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum, 1994)



Gambar 3.19 Contoh rancangan alas koleksi dengan koleksi yang berputar pelan (Sumber: Witteborg, 1986)



Gambar 3.20 Kombinasi alas koleksi dan panil (Sumber: Witteborg, 1986)

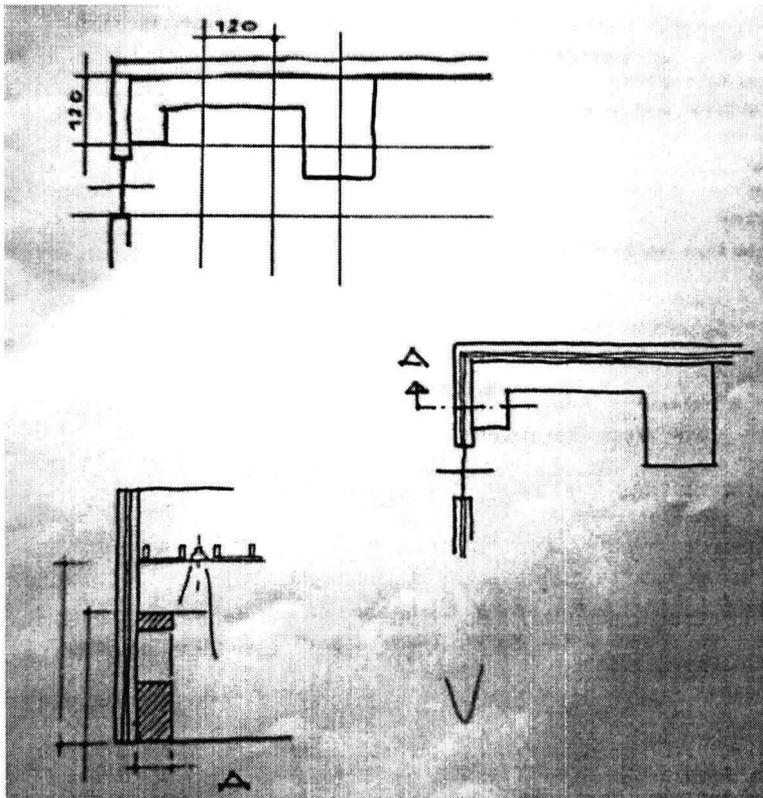
1. Denah

Denah dapat disebut desain ruang pameran yang bersifat dua dimensi. Jika skenario pameran sudah ditetapkan, kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah pembuatan denah. Pembagian denah mengacu pada model alur pengunjung yang dipilih. Pembuatan denah ini didasarkan pada sketsa dengan ukuran skala 1:50 yang pada ukuran aslinya 1 meter adalah 2 cm. Dalam menentukan denah harus diperhatikan:

- Rute yang baik
- Kelancaran gerak
- Menunjukkan dengan jelas tema utama dan subtema.

Dalam tahap ini harus pula ditetapkan perbandingan yang pantas dan seimbang

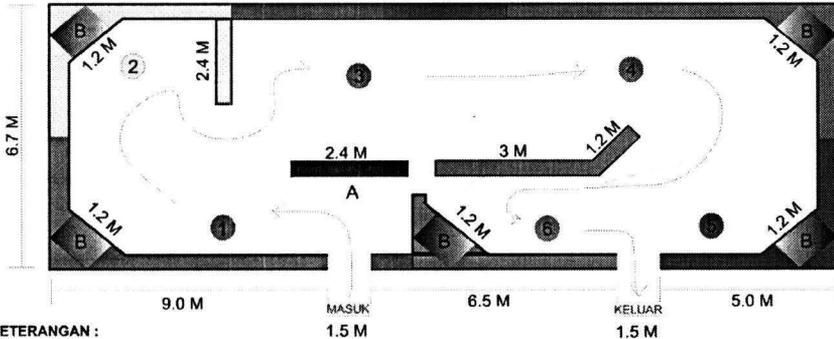
antara ruang yang tersedia untuk materi pameran dan pengunjung. Bagaimana tata letak keseluruhan sarana pameran seperti vitrin, panil dan kotak alas koleksi serta ruang evokatif, multimedia, dan sebagainya. Termasuk pintu masuk dan pintu ke luar ruang pameran.



Gambar 3.21 Rancangan sketsa
(Sumber: Pameran Model Proyek Sekolah Tinggi Kesenian
Amsterdam, 1981)

**DENAH PAMERAN SATU ABAD KEBANGKITAN NASIONAL
20 MEI 2008**

23.5 M



KETERANGAN :

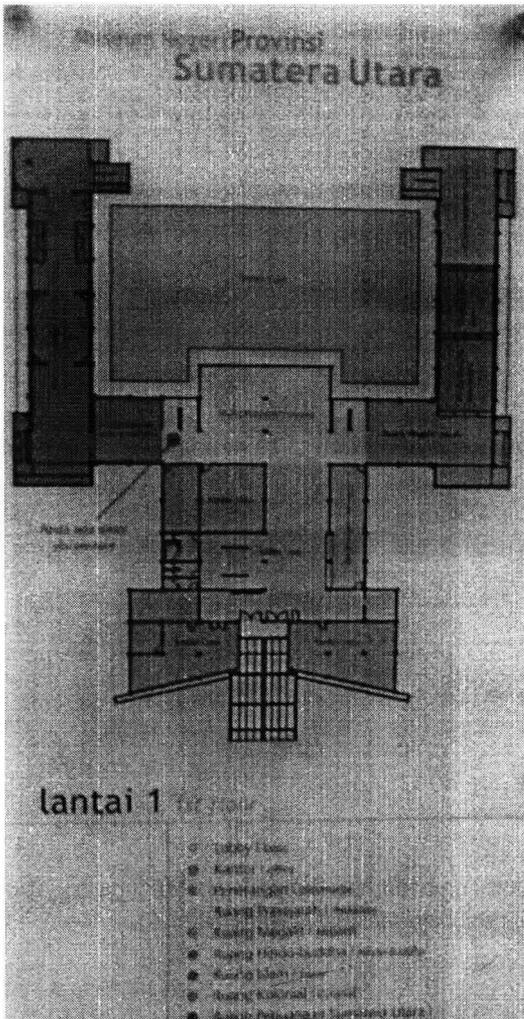
1. Masa kolonial - Dinamika Maritim dan Integrasi Bangsa
- Politik Eksploitasi Kolonial
2. Masa Perlawanan - Perlawanan fisik melawan pemberontak Belanda
- Gerakan Sosial
3. Masa Kebangkitan
4. Masa Revolusi
5. Masa Pasca Revolusi (Orde Lama)
6. Masa Orde baru hingga Reformasi

KETERANGAN :

- A. JUDUL PAMERAN**
- B. VITRIN :** Tinggi : 2.4 m
Lebar : 1 m
Tebal : 0.6 m

Gambar 3.22 Contoh denah ruang pameran. Perhatikan penggunaan kode warna untuk menandai area bagi masing-masing subtema.

Selain denah, dibuat pula gambar sarana pameran tersebut tampak depan, samping dan gambar bentuk sajiannya secara perspektif yang menjelaskan posisi benda pamer, pencahayaan serta kenyamanan sudut pandang. Adapun dalam merencanakan tata letak benda pamer, perlu mempertimbangkan segi komposisi, keseimbangan, pusat perhatian, dan *ergonomics*. Kebiasaan-kebiasaan pengunjung dalam ruang pameran juga perlu mendapat perhatian. Posisi objek pada panil paling rendah kira-kira 60 cm, sedangkan paling tinggi kira-kira 210 cm. Pengerjaan gambar ini dapat menggunakan komputer.

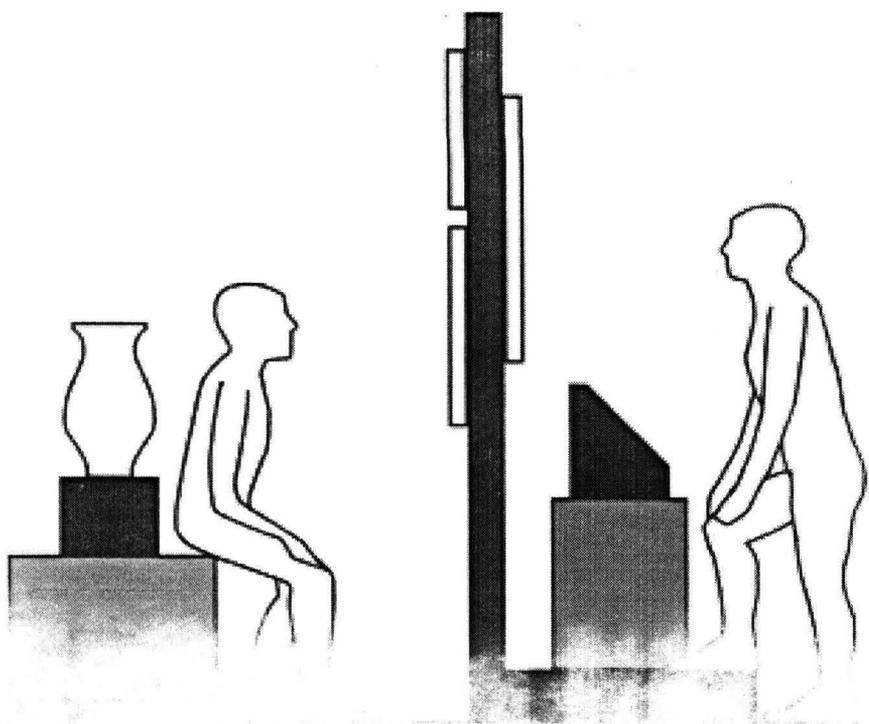


Gambar 3.23 Denah lantai 1 dari Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Selain menerangkan ruang pameran juga fasilitas pendukung yang ada.

2. Ergonomik (*Ergonomics*)

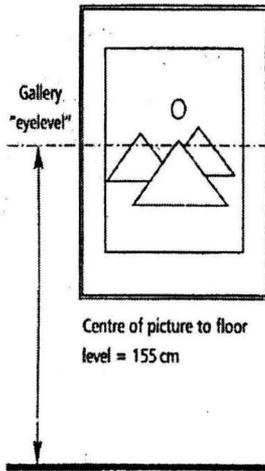
Ergonomik adalah ilmu yang mempelajari posisi tubuh yang sesuai dengan kefaalan tubuh selama melakukan aktivitas. Posisi tubuh selama berdiri, duduk, dan melakukan aktivitas dalam pameran perlu ergonomik. Kesalahan dalam posisi tubuh berpotensi menimbulkan masalah pada persendian. Lekas bungkuk, posisi tubuh tidak simetris, lekas letih, atau muncul

sakit pinggang, bagian dari kesalahan kita dalam melakukan persendian tubuh. Dalam mendesain sarana pameran perlu mempertimbangkan ergonomiknya, sehingga kenyamanan dan keamanan pengunjung selama beraktivitas di ruang pameran dapat terjaga. Jika tidak memperhatikan ergonomik, maka pengunjung dapat berperilaku seperti gambar 23.

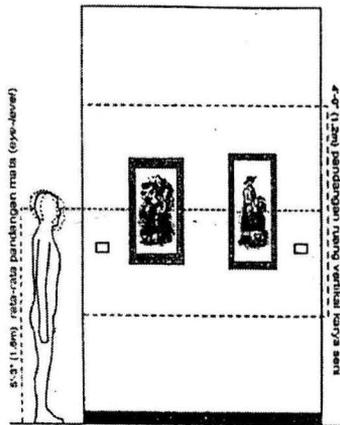


Gambar 1.1.1. Model pengunjung jilid asah, model ini tidak dapat digunakan sebagai peninjauan ke masa depan, karena hanya gambar. Data: Idris (1997)

POSISI KARYA SENI



Sumber: C. Heathcote, "Presentation ergonomics and aesthetics",
The Exhibition Handbook (1997).



Sumber: D. Dean, "Designing Exhibitions",
Museum Exhibition: Theory & Practice (1996).

Gambar 3.25 Kaitan letak benda pameran dengan ergonomik

3. Tata warna

Warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata sedangkan menurut ilmu bahan berupa pigmen. Secara umum warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan keindahan dan memberikan pengalaman keindahan. Manusia bisa menangkap warna dengan panjang gelombang berkisar antara 380-780 nanometer (nm). Warna merah memiliki panjang gelombang terpanjang sekitar 630-780 nm sangat mencuri perhatian mata. Urutan kedua warna kuning, hijau, dan biru. Menurut teori warna, biru adalah warna yang paling dingin, sedangkan merah adalah warna yang paling panas dari segala warna. Hijau akan menjadi panas apabila berubah kekuning-kuningan dan akan menjadi dingin apabila berubah agak ke biru-biruan.

Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah, sedangkan warna dingin memberikan rasa tenang. Terlalu banyak warna panas akan sangat merangsang dan menjerit, sedangkan kalau terlalu banyak warna dingin kelihatan seperti menjauh dan objeknya agak mengecil. Setiap warna adalah indah jika digunakan pada tempatnya yang tepat dan dalam jumlah yang tepat pula.



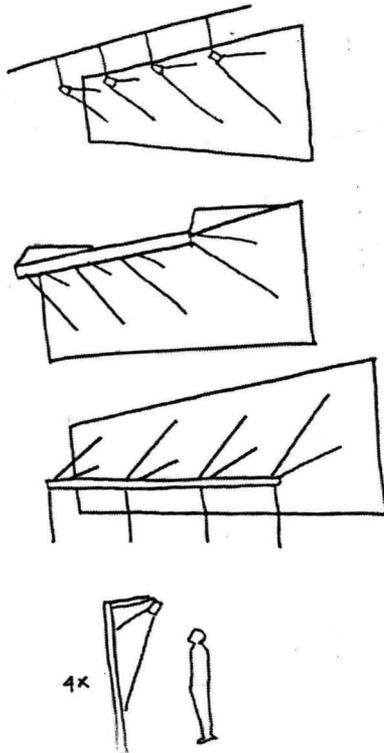
Foto 3.21 Pemanfaatan warna pada Museum Fujiko Fujio Jepang
(Sumber: Internet)

Warna dapat untuk memberikan penekanan pada bagian yang penting untuk dilihat. Warna selain bisa mempengaruhi perasaan akan situasi ruangan, juga memberikan suatu yang bersifat kejiwaan. Penggunaan warna dalam pameran dapat menunjang koleksi yang dipamerkan. Dalam memamerkan benda koleksi yang bersifat magis, misalnya tongkat upacara, benda pusaka, dan jimat, maka agar lebih dramatis vitrin dicat dengan warna gelap. Contoh lain untuk koleksi peralatan pertanian menggunakan warna hijau dan sebagainya. Ruang pameran yang dicat dengan warna dasar gelap akan kelihatan menyempit. Sebaliknya ruang pameran yang dicat dengan warna terang akan kelihatan luas.

4. Tata Cahaya

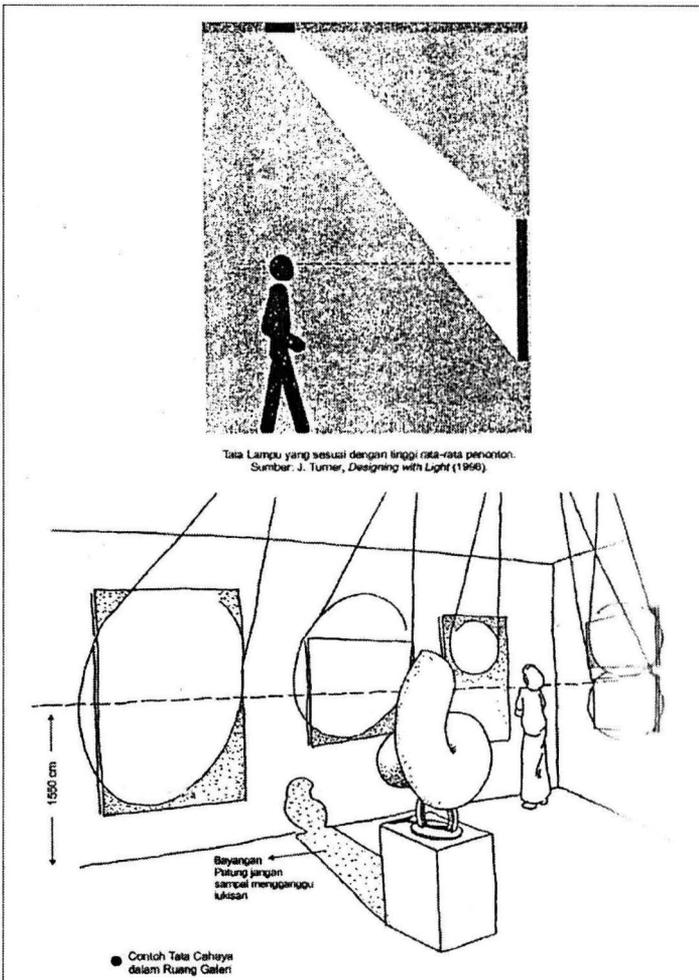
Pemanfaatan cahaya juga dapat menciptakan suasana dan dapat mempengaruhi emosi pengunjung. Cahaya yang terang dapat mengesankan suasana siang hari, sedangkan cahaya yang redup dapat mengesankan suasana senja. Cahaya yang bergerak akan menjadi perhatian pengunjung. Penggunaan cahaya, baik yang berasal dari cahaya alam maupun buatan, harus dipertimbangkan agar tidak mengganggu kondisi koleksi yang dipamerkan. Penempatan sumber cahaya harus terlindung agar tidak menyilaukan pengunjung.

Selain itu, yang harus diperhatikan dalam penataan cahaya adalah cahaya yang digunakan oleh museum tidak merusak koleksi. Sudah lama diketahui bahwa salah satu agen perusak koleksi adalah cahaya. Oleh karenanya pengaturan cahaya tata pameran harus melibatkan konservator museum yang memahami tentang kaidah pencahayaan sesuai dengan jenis koleksi yang akan dipamerkan.



Scale 1/200

At the end of the roof, the penetration is in the form of a pipe
 (see also: Appendix 1986).



Gambar 3.27 Contoh tata cahaya dalam ruang pameran
(Sumber: Susanto, 2004)



Foto 3.22 Pemanfaatan cahaya alam di Museum Affandi (Sumber: Internet)

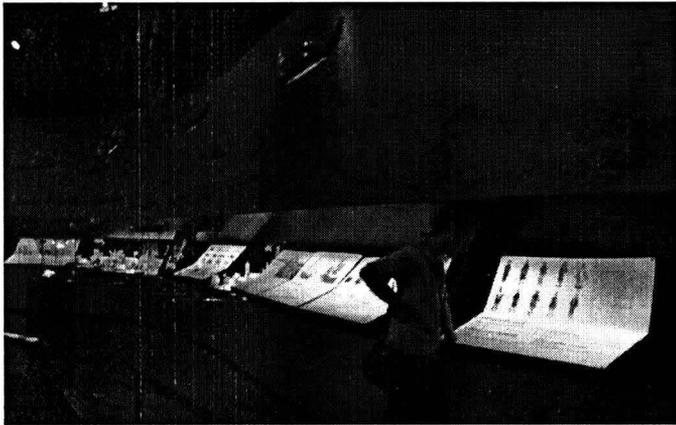


Foto 3.23 Contoh tata cahaya ruang pameran yang redup dan memberikan fokus pada media informasi yang diposisikan pada sudut nyaman baca dari pengunjung. Siam Museum, Bangkok, Thailand. (Gultom, 2010)



Foto 3.24 Contoh tata cahaya yang memberikan penekanan pada koleksi yang ditampilkan di lantai Museum Bank Indonesia, Jakarta. (Gultom, 2012)

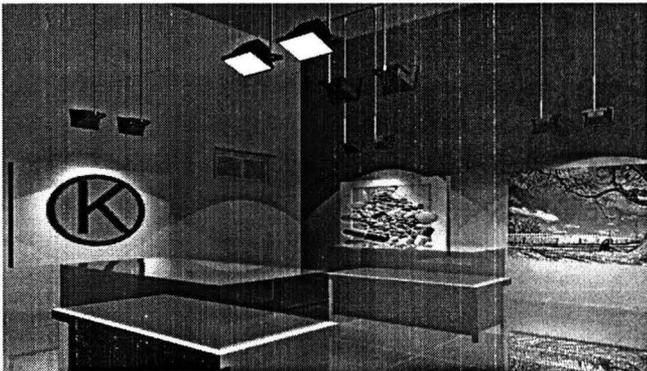


Foto 3.25 Contoh Desain Pencahayaan di Museum Kebangkitan Nasional (Sumber: Laporan UKP4 Revitalisasi Museum di Indonesia, 2011)

Pada umumnya penataan pameran di museum dapat menggunakan sistem penerangan buatan secara merata, terarah, dan setempat. Penerangan untuk koleksi yang peka cahaya tidak boleh melebihi 50 lux, sedangkan untuk koleksi yang kurang peka terhadap cahaya 150 lux. Penempatan lampu pada koleksi yang peka cahaya diletakkan paling dekat berjarak kira-kira 40 cm.

5. Labelling

Label merupakan alat komunikasi yang memberikan keterangan, pemberitahuan, dan kadang-kadang sebagai penunjuk ataupun larangan. Label dalam pameran ialah materi singkat mengenai materi pameran dan koleksinya yang disajikan dalam bentuk panil-panil informasi. Tujuannya adalah memberikan informasi yang mudah dibaca dan dipahami pengunjung.

Label penting untuk pengunjung memahami isi pameran, label seharusnya dapat:

- Menarik perhatian pembaca
- Mengantisipasi pertanyaan yang bisa muncul
- Menjadi relevan bagi pembaca, entah dalam bentuk bahasa atau bentuk kalimat
- Berbicara langsung pada pembaca
- Dimengerti dalam bahasa yang dipakai pengunjung
- Menggunakan nada bahasa yang ramah, seperti mengajak berbincang, aktif, dan bahasa yang jelas

Beberapa jenis label, yaitu:

a. Teks Judul

Teks judul sangat penting perannya, karena sangat diperlukan agar pameran lebih menarik dan memberikan informasi awal tentang tema apa yang akan dibahas. Biasanya berukuran besar dan tebal, dibuat tiga dimensi, dan menggunakan huruf-huruf singkat, kira-kira 1-10 kata.



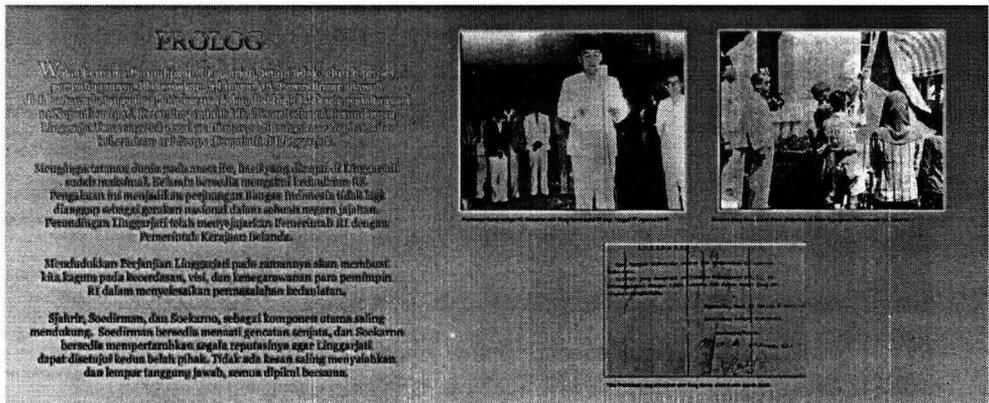
Gambar 3.28 Contoh Teks Judul (Sumber: Darojad, 2008)

b. Teks Sub Judul

Merupakan bagian kedua yang diperlukan untuk memberikan tambahan keterangan dari teks judul. Ukuran hurufnya lebih kecil dari judul, terdiri atas 10-20 kata.

c. Teks Pendahuluan

Teks ini berisi tentang penjelasan penting pada suatu pameran dan merupakan penjelasan awal dari apa-apa yang dipamerkan atau tema pameran, serta merupakan ringkasan cerita dari pameran. Teks pendahuluan terdiri atas 50-200 kata. Sebaiknya tiap paragraf kira-kira 75 kata. Biasanya diletakkan dekat pintu masuk ruang pameran.



Gambar 3.29 Contoh Teks Pendahuluan (Sumber: Darojad, 2008)

d. Teks Kelompok (Teks Group)

Merupakan pengembangan informasi yang diberikan untuk lebih menjelaskan hubungan antara benda-benda yang dipamerkan dalam suatu almari pajang (vitrin) menjadi suatu kesatuan yang utuh. Teks terdiri atas 75- 150 kata.



Foto 3.26 Contoh Teks Group (Sumber: Gultom, 2012)

e. Teks Individual

Merupakan informasi dari suatu benda yang dipamerkan, maksimal terdiri atas 75 kata.

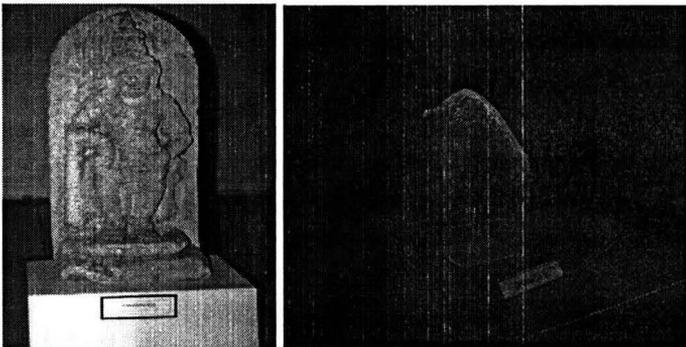
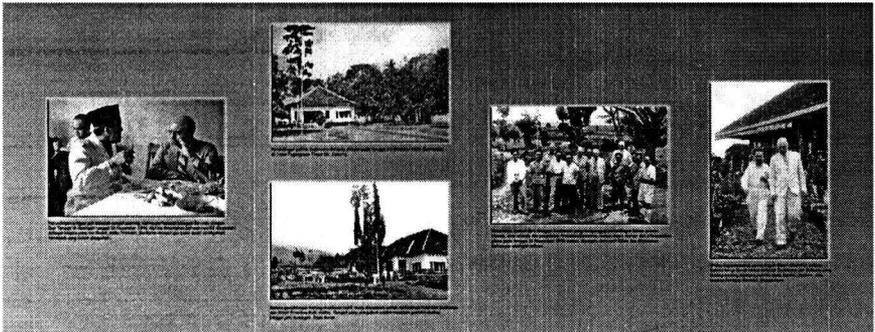


Foto 3.27 Contoh Teks Individual (Darojad, 2008 dan Gultom, 2012)



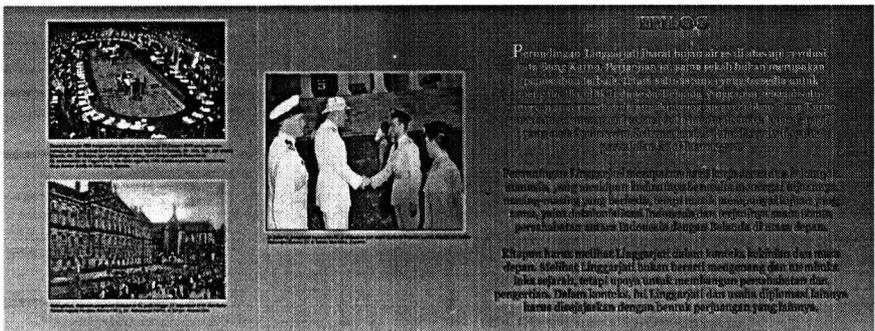
Gambar 3.30 Contoh Teks Individual pada kumpulan koleksi (Sumber: Darojad, 2008)

f. Teks Identifikasi Benda

Biasanya memberikan keterangan dasar dari fakta benda tersebut, misalnya tentang nama benda, tanggal didapat atau ditemukan (dibeli), dan nama penyumbang.

g. Teks Penutup

Berisi tentang rangkuman atau ikhtisar pameran. Biasanya dengan kalimat yang dapat memberikan embusan semangat dan segar. Teks ini mengingatkan pengunjung akan pentingnya pokok soal dan tujuan pameran. Terdiri atas 50-100 kata, diletakkan di dekat pintu keluar pameran.



Gambar 3.31 Contoh Teks Penutup (Sumber: Darojad, 2008)

Jenis huruf yang dipilih berdasarkan:

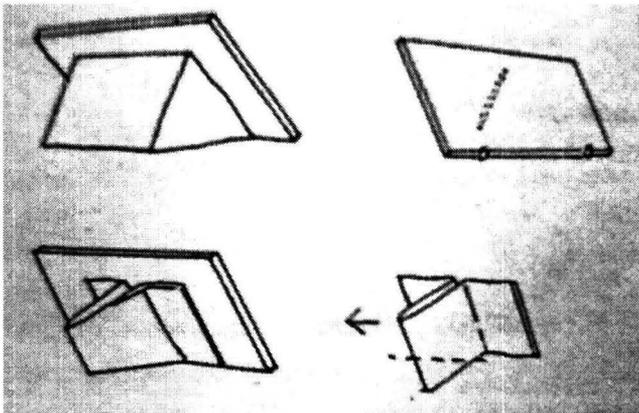
a. Jenis yang cocok dengan isi pameran.

b. Pertimbangan *ergonomic*:

- Kemudahan mata dalam mengenali tulisan
- Jarak baca
- Memperhatikan kenyamanan baca
- Kondisi penerangan ruangan
- Kontras warna terhadap latar belakang (pada huruf cetak teks, yang lebih disukai teks gelap latar belakang terang).

Dalam menyusun label perlu berpegang pada prinsip-prinsip tertentu. Prinsip-prinsip itu meliputi:

- Label harus memiliki daya tarik
- Label harus memiliki daya ikat
- Label harus membantu daya ingat pengunjung kepada sesuatu hal yang pernah dilihat atau diketahuinya
- Label harus memberikan informasi yang diperlukan oleh pengunjung
- Label siap untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang ingin diketahui pengunjung
- Label harus memberikan umpan balik



Gambar 3.32 Contoh alas label

6. Penanda (*Signage*)

Penanda merupakan penunjuk arah bagi pengunjung di museum. Penunjuk arah dalam museum bisa menunjukkan macam-macam tema yang ada atau arah menuju berbagai galeri. Tanpa adanya petunjuk arah, pengunjung akan kesulitan untuk menemukan alur cerita yang dibuat oleh museum, sehingga sering kali mereka merasa tidak dapat menemukan suatu hubungan dari koleksi yang dipamerkan antar ruangan. Selain itu penanda juga merupakan penunjuk untuk menuju suatu lokasi tertentu, misalnya pintu keluar, toilet, dan auditorium.



Foto 3.28 Contoh Signage di Museum Bank Indonesia
(Sumber: <http://www.flickr.com/photos/sigit/3278887728/sizes/m/in/photostream/>)

7. Maket

Maket dapat disebut desain ruang pameran yang berbentuk tiga dimensi. Maket ini dibuat untuk mendukung desain pameran yang dua dimensi. Dasar pertimbangan membuat maket pameran adalah tidak semua orang dapat membaca gambar. Selain itu maket bersifat konkret atau dapat dilihat secara kasat mata, sehingga dengan mudah orang dapat memperkirakan apa saja yang perlu disiapkan.

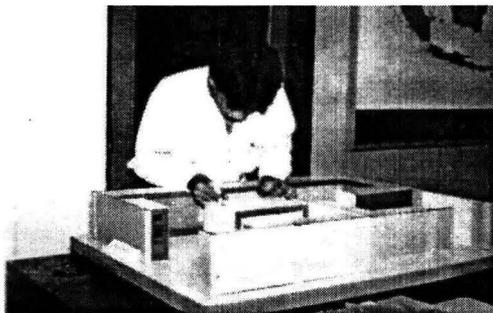


Foto 3.29 Contoh pembuatan maket

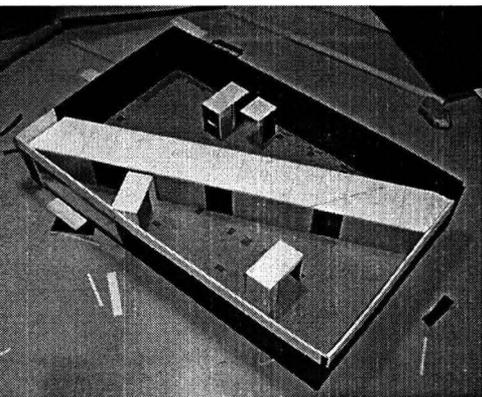


Foto 3.30 Contoh maket sederhana
(Sumber: http://www.calumstorie.com/images/exhibitions/ideas/ideas_sochist_model.jpg)

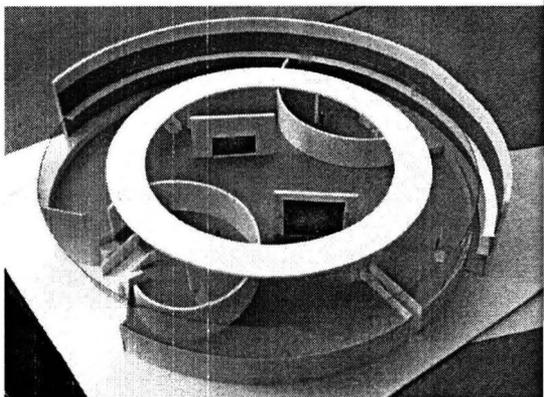


Foto 3.31 Contoh maket yang lebih kompleks
(Sumber: http://britishmuseumblog.files.wordpress.com/2012/08/5-design_model.jpg?w=544&h=395)

Sebagai acuan di dalam penataan pameran, perlu dibuatkan rancangan berupa maket pameran. Maket pameran ini dibuat berdasarkan skala yang ukurannya disesuaikan menurut kebutuhan, kira-kira 1:20 dan dibuat secara manual. Melalui maket ini eksperimen-eksperimen penataan dapat dilakukan. Pada bentuk maket yang merupakan miniatur ruang pameran yang sedang dirancang penataannya ini, dapat terlihat dengan jelas komposisi sajian benda pameran beserta ukuran-ukurannya secara keseluruhan. Bahan maket terbuat dari karton/triplek yang mudah diganti atau diubah, sehingga apabila diperlukan perubahan mengenai alur, bentuk vitrin, panil, alas koleksi, dan warna langsung dapat diterapkan.

Rangkuman

Terdapat tiga jenis pameran, yaitu pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling. Jenis pameran berdasarkan tipe medianya bisa berjenis statis atau dinamis. Pameran berdasarkan orientasi fokus tema adalah *object oriented*, *concept oriented*, dan *event oriented*. Pameran jenis lain berupa *open air* dan *hands on*.

Latihan

1. Jelaskan metode pendekatan dan teknik pameran yang telah dilakukan oleh museum Anda selama ini!
2. Bagaimana cara meningkatkan tampilan museum Anda saat ini agar menjadi mutakhir dan sesuai dengan keinginan masyarakat?

Bahan Pendalaman

**Konsep Penyajian Museum.* Direktorat Permuseuman. 2011. Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Buku ini membahas tentang arahan dan acuan kerja dalam pelaksanaan Revitalisasi Museum aspek fisik khususnya dalam penyempurnaan tata pameran. Buku ini berisi tentang konsep penyajian pameran, desain komunikasi visual dalam ruang pameran tetap, dan konsep tata ruang pameran tetap.

**Seni Tata Pameran di Museum.* Dadang Udansyah. 1987/1988. Jakarta: Proyek Pengembangan Museum Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Buku ini membahas tentang penyajian koleksi museum, dimulai dari sarana dan pameran, cahaya dan warna, label, desain grafis untuk merancang tata pameran, dan pengetahuan seni rupa dasar.

BAB IV

TAHAP PENYELENGGARAAN PAMERAN

Pameran adalah kegiatan yang merupakan suatu siklus, tidak dapat dilaksanakan hanya semalam dan dilakukan secara sembarangan. Dimulai dari gagasan kemudian mengembangkan gagasan menjadi produk. Selanjutnya pengembangan produk menuju ke tahap memfungsikan produk dan dilengkapi dengan evaluasi. Hasil dari evaluasi ini akan menjadi masukan untuk pelaksanaan pameran berikutnya. Dalam proses pameran di setiap tahapnya, diperlukan pengendalian dari aspek waktu, biaya, kualitas, informasi, dan organisasi.

Bagaimanakah pameran disusun? Dalam perencanaan pameran sebagaimana kegiatan lainnya, dimulai dengan inisiatif atau prakarsa. Sumber ide pameran bisa berasal dari mana saja, bisa dari staf museum, akademisi, pengunjung, masyarakat luas, atau dari program pendidikan nasional. Pada tahap ini diputuskan hal-hal pokok dari pameran yang akan dilaksanakan. Adapun yang perlu ditentukan adalah:

- a. Kepada siapa pameran ini ditujukan
- b. Apa tujuan dan sasaran kegiatan pameran
- c. Jenis pameran yang akan dilaksanakan

d. Tema pameran

e. Waktu pelaksanaan pameran

f. Biaya pelaksanaan pameran dan waktu yang diperlukan

Bagan 4.1 Tahapan Penyelenggaraan Sebuah Pameran



Sumber Kathleen Mclean, 1993:53-66



4.1 Tahap Persiapan (Pra-Produksi/Pra-perancangan)

Tahap ini adalah tahap ketika museum mendiskusikan secara internal pameran dan program publik lain apa yang penting atau perlu diadakan. Setiap ide pameran dan program didiskusikan dari aspek berikut:

- a. tingkat kepentingan;
- b. relevansi dengan tema museum;
- c. relevansi dengan keadaan sosial masyarakat;
- d. tingkat kemampuan museum untuk melaksanakannya.

Pada tahap ini dihasilkan ide pameran yang disepakati dengan gambaran isi pameran secara umum dan penjelasan alasan dan tujuan dari pameran.

Bagian akhir tahap ini adalah ketika tim perancangan pameran sudah dibentuk dan mulai menggodok ide pameran. Akan dihasilkan dua rancangan, yakni rancangan pendahuluan dan rancangan mendetail. Rancangan pendahuluan berisi perancangan pelaksanaan ide pameran dengan uraian yang jelas mengenai waktu, siapa, apa, dan bagaimana pameran akan dilaksanakan. Sedangkan rancangan mendetail berisi rancangan yang meliputi hal teknis sampai pada perancangan, bentuk, warna, dan perlengkapan yang akan menjadi bagian dari pameran.

Tahap persiapan pameran menurut Graham Black (2005:242), yaitu:

1. Menentukan ide pameran dari koleksi museum
2. Memahami kelompok pengunjung yang menjadi target pameran
3. Membangun tim
4. Mengembangkan tema
5. Menyusun strategi komunikasi (bentuk media komunikasi yang meliputi teks dalam label, media informasi, dan media promosi pameran)
6. Menyusun program edukasi
9. Mengembangkan rancangan

Cara yang paling mudah untuk memulai persiapan adalah dengan menciptakan formulir yang merinci proses dan bagian dari persiapan seperti berikut:

Tabel 4.2 Penyelenggaraan Pameran

Formulir Pemrograman & Perencanaan Pameran Museum NN				
Tahap 1. Inisiatif / Prakarsa				
Subjek	Keterangan	Penanggung jawab	Bagian/ institusi terkait	Data yang diperlukan / Langkah yang diambil
Target pengunjung				
Tujuan & sasaran				
Jenis pameran				
Tema pameran				
Organisasi tim pameran				
Kisaran biaya				
Lama waktu persiapan				
Lainnya?				
Tahap II: Penyusunan Konsep untuk Perancangan				
Subjek	Keterangan	Penanggung jawab	Bagian/ institusi terkait	Data yang diperlukan / Langkah yang diambil
Profil target pengunjung				
Metode pameran yang dipilih				
Sinopsis pesan pameran				
Dasar alur pameran				
Kondisi ruang pamer				
Kondisi koleksi				
Lainnya?				

Tahap III: Pembuatan Desain / Rancangan				
Subjek	Keterangan	Penanggung jawab	Bagian/ institusi terkait	Data yang diperlukan / Langkah yang diambil
Pembagian ruang sesuai alur cerita				
Pemilihan koleksi				
Desain sarana pokok & penunjang				
Desain penerangan, audio-visual dan (jika ada) <i>sound system</i>				
Desain tata koleksi dan penunjuk arah				
Desain tata pameran				
Lainnya?				
Tahap IV: Pelaksanaan				
Subjek	Keterangan	Penanggung jawab	Bagian/ institusi terkait	Data yang diperlukan / Langkah yang diambil
Persiapan ruangan				
Persiapan sarana pokok				
Persiapan sarana penunjang				
Tata pameran & tata koleksi				
Evaluasi & penyempurnaan				
Lainnya?				

Penentuan ide, maksud dan tujuan pameran

Ide dapat diperoleh dari:

- a. Trend masyarakat saat ini
- b. Hasil evaluasi pengunjung sebelum penyelenggaraan pameran
- c. Minat pengunjung tertentu
- d. Dan lain sebagainya

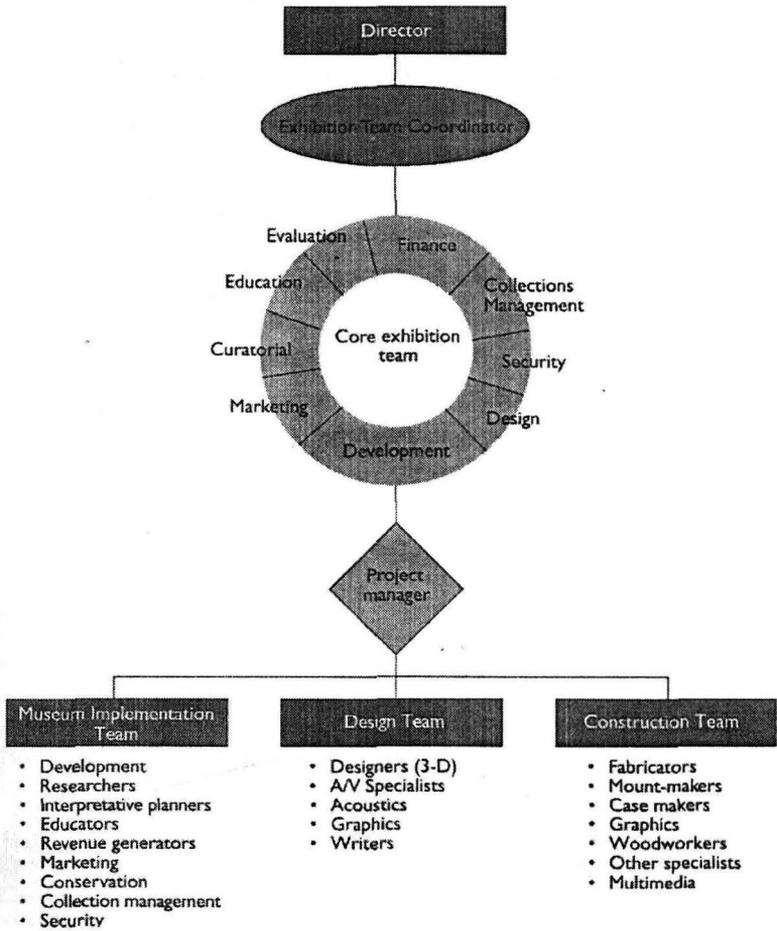
Pembentukan tim pameran

Pameran adalah salah satu fungsi museum yang tentunya di bawah tanggung jawab direktur atau kepala museum. Secara sederhana tim pelaksana pameran dipimpin oleh kepala museum dan terdiri atas unsur-unsur:

- a. Kurator yang bertugas membuat cerita (skenario pameran) dan memilih koleksi yang akan dipamerkan.
- b. Konservator bertugas mengadakan pemeriksaan terhadap koleksi yang akan dipamerkan dan dilanjutkan dengan perawatan.
- c. Preparator bertugas menyiapkan sarana pameran, membuat desain ruangan dan sarana pameran, serta menata pameran.
- d. Edukator bertugas membuat label dan memandu pengunjung untuk memahami koleksi yang dipamerkan.
- e. Tata Usaha bertugas melaksanakan urusan administrasi, kebersihan, keamanan, dan menyediakan biaya.

Tidak semua museum memiliki tenaga keahlian yang dibutuhkan. Jadi untuk kegiatan-kegiatan pameran yang berskala besar, museum dapat menggunakan tenaga-tenaga ahli dari luar yang berfungsi sebagai penasihat atau pelaksana pameran. Secara mendasar lima posisi tersebut di atas adalah pekerjaan pokok yang harus ada di dalam suatu tim pameran. Akan tetapi jika sumber daya manusia yang ada terbatas, maka beberapa pekerjaan bisa dilakukan oleh satu atau lebih sebagai sebuah tim.

Secara ideal kepala museum dibantu oleh koordinator tim pameran yang bertanggung jawab terhadap pekerjaan tim perencana dan tim pelaksana. Tim perencana tersebut setidaknya terdiri atas pengembang, desainer, pemasaran, keuangan, manajemen koleksi, edukasi, evaluasi, pengamanan, dan kuratorial. Mereka bertugas membuat konsep pameran, pendanaan, dan desain. Konsep yang telah dibuat oleh perencana, diimplementasikan oleh tim pelaksana yang dipimpin oleh seorang *project manager*, yang setidaknya terdiri atas tiga tim kecil, yaitu tim implementasi, desain, dan konstruksi seperti yang terlihat pada bagan 4.2 Selain berdasarkan kelompok kerja, organisasi museum juga dapat bersifat *bottom-up* dan pendekatan berbasis masyarakat yang mengombinasikan antara pengetahuan dan sumber daya lokal dengan profesional museum.



Bagan 4.2 Peran dan Tanggung Jawab dalam Perencanaan Pameran
(Sumber: Lord dan Lord, 2002:5)

Penelitian koleksi

Setiap penyelenggaraan pameran penting untuk selalu diawali dengan pengkajian/ penelitian terhadap gagasan yang akan dituangkan dalam pameran. Di sini peran kurator museum diperlukan untuk melakukan kajian dalam mewujudkan gagasan tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan melalui evaluasi hasil pameran sebelumnya, diskusi dengan berbagai pihak yang relevan dengan gagasan pameran, survei terhadap pemahaman masyarakat, kajian pustaka sebelum disusun menjadi sebuah proposal yang menguraikan alur cerita, tema dan subtema, serta informasi koleksi dalam label.

Selanjutnya, fokus perhatian dalam kerja kurator museum adalah:

- a. Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak (individu dan institusi) yang terkait dengan isi pameran
- b. Melakukan kunjungan/studi lapangan
- c. Identifikasi koleksi yang akan dipamerkan
- d. Membuat daftar urutan pekerjaan untuk persiapan pameran
- e. Identifikasi terhadap kebutuhan koleksi yang akan dipinjam
- f. Menentukan koleksi yang akan dimuat dalam katalog

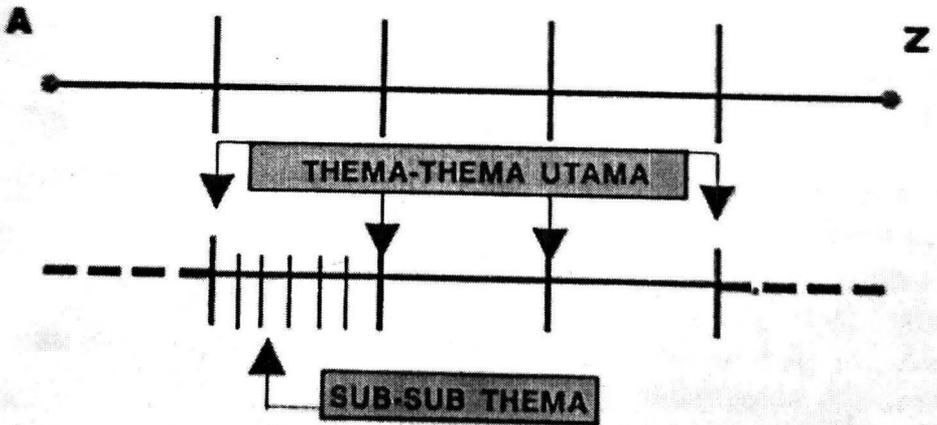
Informasi desain yang digunakan dalam pengembangan pameran di museum, diidentifikasi sebagai persyaratan kunci untuk mengoordinasikan hubungan kurator dan desainer serta disiplin ilmu lain. Di sini peranan kurator sangat besar, karena harus memiliki wawasan pengetahuan luas dan kemampuan desain visual.

Penelitian koleksi ini terbagi menjadi dua, yaitu

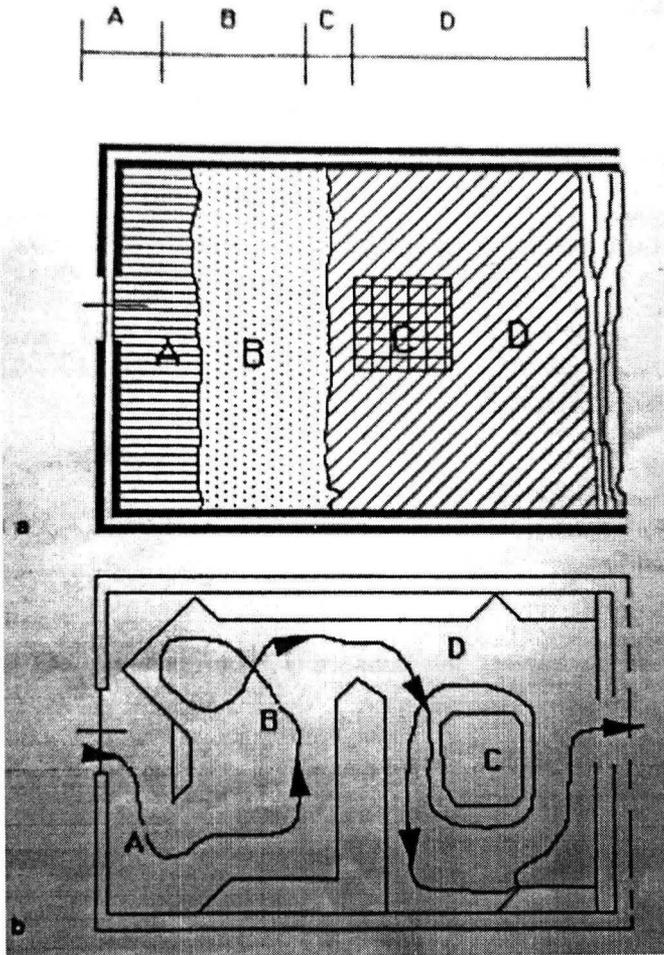
1. Penelitian koleksi yang bersifat umum, yaitu penelitian yang dilakukan oleh kurator museum untuk mengetahui koleksi yang dimiliki oleh museum, mengidentifikasi koleksi yang ada di museum, dan melakukan inventarisasi koleksi yang ada di museum.
2. Penelitian koleksi yang bersifat khusus, yaitu penelitian yang dilakukan oleh kurator museum untuk mengetahui koleksi yang akan dipamerkan, mengidentifikasi koleksi yang akan dipamerkan, dan melakukan inventarisasi koleksi yang akan dipamerkan.

Skenario Cerita Pameran (*Storyline*)

Hal yang perlu diperhatikan skenario pameran harus jelas. Pengunjung harus tahu arah pergerakan mereka, dari suatu sajian menuju sajian berikutnya, walaupun tanpa arahan dari pemandu. Untuk itu, diperlukan petunjuk arah atau orientasi bagi pengunjung. Diletakkan di dalam ruang pameran atau di bagian depan sebelum mereka memulai rute berkeliling museum. Dengan demikian kualitas objek yang didukung cara penyajian yang menarik, harus menjadi pertimbangan utama bagi museum jika pengunjung ingin tetap mengikuti skenario pameran yang telah ditetapkan.



Gambar 4.1 Konsep skenario pameran, hubungan tema-tema utama dan sub-subtema (Sumber: Veerhar, 1989)



Gambar 4.2 Pembagian skenario pameran
(Sumber: Veerhar, 1989)

Penetapan Alur

Ruangan pameran harus memberikan kebebasan bergerak bagi pengunjung pameran. Harus jelas dari mana mereka masuk dan ke luar ruang pameran. Arus lalu lintas pengunjung hendaknya diatur agar kenyamanan dan keamanan pengunjung selalu terjaga. Pemilihan alur ini tergantung pada ide pameran.

Dalam pameran di museum dikenal ada empat macam alur:

1) Alur Langsung (*Direct Plan*)

Alur sederhana ini menyediakan pilihan yang terbatas bagi pengunjung dalam menentukan arah kunjungan mereka. Alur ini hanya menyediakan satu arah untuk melihat pameran. Alur ini cocok untuk memperlihatkan suatu kronologi atau alur cerita yang berkesinambungan. Kekurangan dari alur ini adalah saat pameran sedang padat, pengunjung akan merasa seperti terdorong untuk segera menuju ke bagian akhir dari pameran.

Pada alur pameran ini pengunjung diarahkan menikmati pameran secara berurutan dalam satu alur sesuai dengan skenario pameran yang disusun penyelenggara, baik secara kronologis, tematis maupun taksonomis. Alur satu arah ini dimaksudkan untuk mengurangi minat kesempatan pengunjung untuk ke luar dari ruang pameran sebelum melihat pameran secara keseluruhan. Pemilihan alur satu arah ini cocok untuk pameran yang bertujuan untuk pendidikan. Hal ini nampak pada kaitan antar benda pameran yang satu dengan yang berikutnya mudah diikuti sehingga memberikan suatu cerita yang utuh.



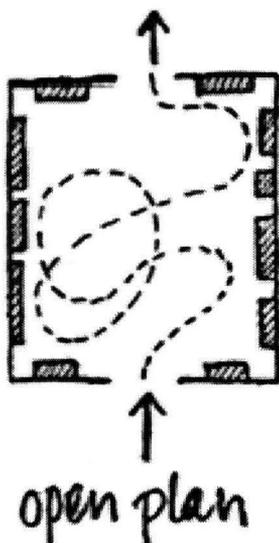
Gambar 4.3 Alur Langsung

Pada kunjungan memuncak acap kali terjadi kemacetan pada alur seperti ini. Di antaranya anak-anak sekolah ada yang ingin belajar dan memerlukan waktu yang cukup panjang di dalam ruang pameran. Akan tetapi di antara pengunjung lainnya, ada yang mencari pintu ke luar untuk meninggalkan ruang pameran museum.

2) Alur Terbuka (*Open Plan*)

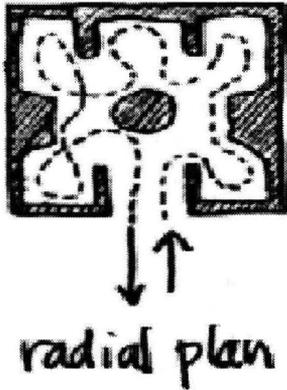
Alur Terbuka sangat efektif untuk pameran yang bertujuan agar pengunjung dapat melihat keseluruhan objek pameran dalam waktu yang bersamaan. Alur semacam ini sering ditemui di galeri lukisan yang memajang koleksi di keempat dinding ruangan tanpa ada pembatas di tengah ruangan. Kekurangan dari alur ini adalah dapat mengurangi keinginan pengunjung untuk mencari tahu lebih lanjut atau merasa terespos berlebihan terhadap subjek. Sebagian orang membutuhkan untuk melihat suatu objek tertentu dalam detail sebelum melihat subjek tersebut secara luas.

Alur pameran yang terbuka memungkinkan pengunjung bebas menentukan sendiri urutan yang disenangi. Dalam alur terbuka pengunjung dapat langsung melihat secara keseluruhan benda pameran yang dipajang dalam ruang tersebut sekaligus. Biasanya di dalam ruang pameran dengan alur terbuka seperti ini, dinding sekelilingnya dipajang lukisan-lukisan dengan pagar pengaman dalam jarak satu meter. Dengan banyaknya objek yang ditata, kadang-kadang perhatian pengunjung berkurang terhadap objek yang dipamerkan.



Gambar 4.4 Alur Terbuka

3) Alur Memutar (*Radial Plan*)



Alur memutar menyediakan ruang kunjungan yang memperbolehkan pengunjung untuk mengeksplorasi pameran dari satu pusat pameran. Kelebihan dari alur ini adalah membagi ruang pamer ke dalam area-area subtema yang jelas dengan satu fokus atau benang merah yang terletak di tengah ruangan.

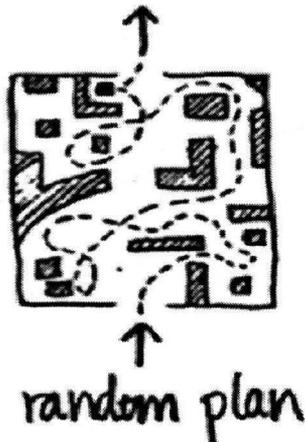
Alur pameran jenis ini mengesankan bahwa titik pusat sebagai fokus atau pusat perhatian. Pusat menjadi penting daripada sekelilingnya. Koleksi yang dipajang di pusat adalah koleksi utama, sedangkan di sekelilingnya adalah koleksi atau informasi pendukung. Ruang pameran yang hanya menggunakan satu pintu akan memudahkan pengawasan terhadap pengunjung pameran.

Gambar 4.5 Alur Memutar

4) Alur Acak (*Random Plan*)

Alur pameran seperti ini lebih cocok untuk pameran yang ditata berdasarkan objek. Bisa saja objek dikelompokkan dan diberi tema. Pengunjung masuk di dalam ruang pameran menurut kemauannya sendiri menentukan pilihan yang disenangi. Biasanya alur pameran model ini untuk menata karya-karya seni rupa yang dapat dilihat dari segala arah.

Alur ini lebih dinamis dan tidak terkendali sehingga menyediakan beragam pilihan bagi pengunjung dalam menentukan pola kunjungannya. Alur semacam ini menyediakan sudut-sudut atau bagian-bagian dari ruangan yang mengakomodasi fokus pada sub-subtema dari subjek pameran. Kelebihan dari alur ini adalah memotivasi pengunjung untuk mencari tahu lebih banyak tentang subjek yang dipamerkan.



Gambar 4.6 Alur Acak

Museum yang memiliki beberapa ruang pameran memungkinkan menggunakan alur secara bervariasi.



Foto 4.1 Contoh penanda Alur Cerita di Museum Gunung Merapi Yogyakarta

www.ko-iscy.com/files/wordpress/2011/01/14.jpg

Perencanaan Alur Cerita di Museum Gunung Merapi

Museum Gunung Merapi Yogyakarta memiliki beberapa ruang pameran yang memungkinkan menggunakan alur secara bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari penanda alur cerita yang terdapat di dalam museum. Penanda alur cerita tersebut dapat dilihat dari penanda alur cerita yang terdapat di dalam museum.

1. Kajian Kuratorial

Kajian Kuratorial adalah kajian tema pameran yang menghasilkan informasi yang menarik atau penting untuk disajikan dengan teknik penyajian yang relevan dengan keadaan masa kini. Seorang curator, selain memiliki pengetahuan tentang koleksi, juga harus memiliki sisi kreatif dalam presentasi koleksi dan memiliki pemahaman akan pengunjung. Kurator juga dapat memberikan masukan dalam penyusunan program pendidikan yang disusun oleh edukator.

2. Kajian Tema

Tema yang ditampilkan dalam suatu pameran adalah sinopsis dari cerita utuh yang digagas berdasarkan ide pameran yang disepakati. Tema tersebut dikembangkan menjadi skenario pameran yang secara fisik diperlihatkan dalam *layout* tata pameran. Perumusan tema untuk urutan alur pameran dapat disusun berdasarkan kronologi waktu, konteks ruang, dasar taksonomi atau klasifikasi suatu sifat atau atribut dari kumpulan koleksi. Dalam perumusan masalah ini perlu disertai riset pustaka, riset benda, dan juga persepsi publik terhadap koleksi tersebut. Hasil riset kemudian dipakai untuk mengembangkan ide pameran menjadi gagasan kuratorial yang disusun menjadi naskah kuratorial. Naskah ini yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk-bentuk media informasi, seperti katalog pameran; panil informasi; perangkat pemasaran dan promosi; serta bentuk lain dari pengolahan terhadap materi isi pameran.

Tema Pameran Tetap dapat juga didasarkan pada kebijakan penyelenggara museum dan misi museum masing-masing. Ada masanya pernah dilakukan pembakuan untuk urutan cerita dalam penataan pameran tetap museum provinsi di Indonesia, yakni alam, manusia, aktivitas, keluarga, seni, religi, dan sejarah. Museum *Ethnology* di Jepang membagi dua kelompok koleksi dalam menata pameran tetapnya, yaitu pameran regional (wilayah geografis) dan tematis

(berdasarkan tema). Pameran regional meliputi area geografis seperti Oseania, Amerika, Eropa, Afrika, Asia Barat, Asia Tenggara, Asia Tengah/Utara, dan Asia Timur. Sedangkan yang bersifat tematis bahasa dan musik. Kemudian untuk setiap wilayah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa subtema, Berburu dan Menangkap Ikan, Peralatan, Ritual, dan Pemandangan Urban. Contoh lain adalah penataan di Gedung B Museum Nasional yang disusun berdasarkan pada unsur-unsur kebudayaan menurut konsep antropolog Koentjaraningrat. Unsur-unsur tersebut adalah Manusia dan Lingkungannya; Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Ekonomi, Organisasi Sosial dan Pola Pemukiman, Ruang Khasanah dan Keramik. Setiap subtema tersebut dibagi lagi menjadi beberapa subtema. Misalnya tema Manusia dan Lingkungannya terdiri atas subtema Geomorfologi dan Migrasi.

3. Penentuan Koleksi

Jika skenario sudah disusun, selanjutnya kurator melakukan pengumpulan koleksi dan pemilihan koleksi. Pemilihan koleksi harus disesuaikan dengan skenario pameran. Koleksi yang tepat harus diupayakan untuk dikumpulkan, baik berupa koleksi asli, replika, atau berupa media visual. Koleksi yang sudah dipilih harus dibersihkan, dirawat, dan ada kemungkinan memerlukan perbaikan.

Penyelenggara pameran hendaknya memperhatikan perawatan koleksi yang akan dipamerkan. Tujuannya untuk pelestarian koleksi tersebut. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan koleksi ini antara lain deskripsi koleksi dan kelengkapan data koleksi, keanekaragaman dan kualitas benda, persyaratan perawatan, dan teknik perawatan. Hal-hal yang berkaitan dengan pelestarian dan perawatan koleksi antara lain pencahayaan, suhu dan kelembaban, debu dan kotoran, serta kerusakan dari faktor manusia, alam dan binatang.

4.Sasaran Pengunjung

Pengunjung museum memiliki latar belakang yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Hal ini akan menyebabkan perbedaan tingkat ketertarikan dan pemahaman pengunjung terhadap koleksi yang disajikan di ruang pameran. Oleh karena itu, perlu diperhatikan persepsi dan sikap pengunjung terhadap sajian koleksi melalui kajian dan evaluasi pengunjung pameran, sebagai acuan untuk penyelenggaraan pameran berikutnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam masalah pengunjung:

- a.Pengunjung hendaknya diberi keleluasan bergerak di ruang pameran, tidak berdesak-desakan. Dalam kondisi tertentu pengunjung diatur masuk ke dalam ruang pameran.
- b.Sirkulasi pengunjung
- c.Kenyamanan pengunjung
- d.Keamanan pengunjung

Preparator dan edukator diharapkan dapat mengkaji tentang calon pengunjung museum yang akan melihat pameran. Dari informasi calon pengunjung museum, preparator dapat merancang strategi komunikasi pameran yang dapat dipahami oleh pengunjung. Kajian terhadap calon pengunjung ini akan dijadikan bahan pertimbangan desainer untuk membuat desain pameran. Disamping itu juga untuk menentukan metode pameran yang akan digunakan.

Perancangan Desain/Layout

Dalam perancangan desain pameran, peran kurator adalah menyiapkan desain intelektual koleksi dan informasi yang dapat bercerita mengenai pokok-pokok isi dan skenario pameran yang hendak disajikan. Ada beberapa pendekatan dalam menata dan menginterpretasi koleksi. Peran kurator akan menentukan pendekatan mana yang tepat dalam menyampaikan skenario pameran. Setelah menentukan pendekatan yang akan digunakan, maka kurator selanjutnya juga menunjuk koleksi yang memiliki nilai penting dan skenario pameran yang hendak

disampaikan. Tujuannya adalah sebagai acuan pada tahapan perancangan desain pameran, terutama dalam penentuan tata cahaya, warna, dan penempatannya di ruang pamer. Kreativitas yang dihasilkan dalam pameran akan maksimal, jika terjalin kerja sama yang baik antara kurator dan desainer pameran.

Pertimbangan Konservasi

Dalam memerikan ide tema pameran dalam bentuk penataan koleksi, maka pertimbangan konservasi harus mulai dipikirkan sejak awal mengingat koleksi yang disajikan perlu dijaga kelestariannya. Pertimbangan konservasi harus diperhatikan terutama dalam tata cahaya, teknik pemajangan koleksi, serta pengaturan iklim baik dalam ruangan pameran atau dalam vitrin.

4.2 Tahap Penyelenggaraan (Produksi)

Tahap ini adalah tahap produksi ketika perancangan mendetail direalisasikan dan diinstalasi menjadi satu pameran yang lengkap. Dalam tahap ini yang dihasilkan adalah sebuah pameran. Sepanjang tahap ini, evaluasi pelaksanaan rancangan secara intensif sebaiknya dilakukan karena tidak semua yang dirancangan selalu bisa direalisasikan. Hal penting dalam tahap ini adalah kreativitas serta diskusi dengan berbagai pihak dalam menentukan materi fisik yang akan dipakai. Pilihlah materi yang terjangkau anggaran dan memiliki ketahanan yang memenuhi kebutuhan.

Pada tahap ini dilakukan pengecekan tahap akhir, pemeriksaan naskah akhir dari materi pameran, estimasi biaya dan revisi desain, konstruksi isi pameran, instalasi, evaluasi, dan pembukaan pameran. Beban kerja dalam sebuah pameran dibagi menjadi tiga pokok kelompok kerja, yaitu:

- 1) *Pelaksana teknis proyek* adalah pekerjaan yang berfokus pada kebutuhan teknis dari suatu pameran. Kebutuhan teknis bisa berupa kebutuhan lokasi, listrik, media interaktif atau prasarana pendukung lainnya.

- 2) *Interpretasi* adalah kelompok kerja yang berfokus pada pengembangan materi isi pameran. Pengembangan materi isi pameran ini yang akan menjadi alur pameran, kandungan informasi dari pameran, isi dari media cetak atau terbitan atau bagian lain dari pameran yang dikembangkan berdasarkan materi pameran.
- 3) *Operasional* adalah kelompok kerja yang mengurus pembukaan pameran, juga pengaturan jalannya pameran setelah dibuka untuk umum. Operasional ini melingkupi pengecekan keadaan dan perawatan bagian-bagian dari pameran, evaluasi pameran, serta pengaturan kunjungan terhadap pameran (Black, 2005:243-244).

Dalam menata pameran di museum, penyelenggara pameran perlu memiliki pengetahuan yang memerlukan fantasi, imajinasi, daya improvisasi, serta keterampilan teknis dan artistik. Keterampilan teknis dan artistik dapat dicapai, antara lain dengan melakukan eksperimen-eksperimen yang kreatif, yaitu mencoba sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi masyarakat.



Foto 4.2 Pameran *Making Things Public: Atmospheres of Democracy* dengan menggunakan media interaktif
(Sumber: Macdonald dan Basu, 2007: 103)

Beberapa tips untuk membentuk pameran dinamis adalah:

- Sediakanlah kegiatan atau media yang *user friendly*, yaitu yang mudah untuk dipakai atau dilakukan.
- Menyampaikan pesan atau pengetahuan secara jelas.
- Sampaikan pesan dalam bentuk kegiatan yang sesederhana mungkin. Teknologi dapat membantu, tetapi dengan kreativitas yang ada sebaiknya menyusun kegiatan yang sederhana, hemat biaya, dan membutuhkan perawatan yang minimal (McLean, 1993,1994).

Unsur-unsur yang perlu diperhatikan pada saat penyelenggaraan pameran, yaitu:

- Ruangan
- Warna
- Pencahayaan
- Narasi dalam label
- Pengunjung



Foto 4.3 Pameran di Swiss National Museum, Zurich Tahun 2002
(Sumber: Macdonald dan Basu. 2007:122)

Trik untuk menjamin keberhasilan sebuah pameran:

1. Mempersingkat tahap persiapan jika perlu dan memungkinkan
2. Biasakan untuk menginformasikan semua perkembangan kepada semua pihak yang terlibat
3. Pastikan berita tentang pameran yang akan datang tersebar secara luas baik melalui media massa atau melalui saluran jejaring media sosial
4. Mempersiapkan diri untuk menyempurnakan pameran walaupun pameran sudah dibuka untuk publik (McClean, 1993:52).

4.3 Tahap Pasca Penyelenggaraan (Pasca Produksi)

Tahap ini adalah tahap perawatan, evaluasi, dan deinstalasi.

Perawatan

Perawatan pasca pameran penting untuk mengetahui kondisi pameran, karena interaksi yang terjadi antara pameran dan pengunjung. Perawatan tidak hanya meliputi aspek-aspek pameran yang dapat disentuh, tetapi juga meliputi pengawasan keadaan koleksi dari kaca konservasi. Pada tingkat lebih lanjut, perawatan ini termasuk penyempurnaan pameran yang dihasilkan dari evaluasi tahap awal dari pengunjung.

Evaluasi

Evaluasi pameran penting untuk menjadi dasar dan masukan bagi pameran selanjutnya atau bagi perkembangan museum secara umum. Evaluasi adalah penilaian secara hati-hati dan penelitian untuk menentukan kemungkinan dan efektivitas suatu hal. Evaluasi pameran museum adalah pengumpulan secara sistematis dan interpretasi dari informasi tentang efek dari pameran dan program pengunjung, yang hasilnya kemudian menjadi dasar dalam pengambilan keputusan (McClean, 1993:70). Evaluasi sangat berguna untuk perencanaan pameran yang ingin:

- Menyusun pameran yang berorientasi pada keinginan atau kebutuhan pengunjung
- Mengidentifikasi siapakah pengunjung museum
- Mengetahui bagaimanakah cara yang paling tepat untuk berkomunikasi dengan mereka

Evaluasi bisa dilakukan secara formatif dengan menggunakan kuesioner (*Questionnaire*), hasil evaluasi yang didapat berupa data kuantitatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada saat pelaksanaan pameran. Sedangkan kuesioner adalah survei pengunjung menggunakan isian yang bisa berpilihan ganda atau dilengkapi dengan pertanyaan esei. Kuesioner dirancang sesuai dengan sifat dan hasil penelitian yang diinginkan. Kuesioner pilihan ganda dapat membantu penelitian kuantitatif yang membutuhkan data utama berupa statistik dari nilai-nilai yang ditentukan sebelumnya, misalnya tingkat pemahaman pengunjung dinilai dalam angka 1-10. Kuesioner dengan pertanyaan esei dapat membantu penelitian kualitatif yang lebih melihat pada pola yang ada di lapangan, jadi hasil penelitian bisa berupa apa saja yang ditemui di lapangan.

Kathleen Mclean (1993:76--9) dalam bukunya *Planning For People in Museum Exhibitions* menjelaskan beberapa tips untuk melakukan evaluasi pameran, yaitu:

- Mulai dari skala kecil
- Susun segala sesuatunya secara sederhana, mulai dari perencanaan, metode sampai dengan bentuk pertanyaan yang akan disampaikan
- Perjelas apa yang ingin diketahui dari evaluasi tersebut
- Jika memungkinkan, berkonsultasi dengan ahli yang kompeten dalam evaluasi museum atau ahli survei secara umum
- Lakukan!

Parameter mendasar bahwa pameran yang diselenggarakan sukses, yaitu:

- Antusiasme pengunjung yang tinggi tercermin pada jumlah pengunjung yang berkunjung
- Menjelaskan ide dengan tepat
- *Memorable* dengan menggunakan benda dan cerita pengalaman yang familiar bagi pengunjung
- Menggunakan tehnik tata pamer yang membantu pengunjung untuk memahami isi pameran (McClean, 1993:20).

Deinstalasi

Deinstalasi adalah proses membongkar pameran. Dalam proses deinstalasi, museum sebaiknya menginventarisasi:

- Koleksi yang dipakai untuk dipersiapkan pemindahan kembali ke lokasi sebelumnya
 - Koleksi pinjaman jika ada untuk dipersiapkan pemindahan ke ruang transit sebelum dikembalikan ke pemiliknya
- Bagian dari pameran yang bisa dipakai kembali seperti lemari kaca, label koleksi, poster, multimedia, dan lain-lain.

Rangkuman

Tahap Penyelenggaraan Pameran Berdiri atas:

1. *Identifikasi*
2. *Penelitian dan Pengumpulan Bahan*
3. *Penyusunan dan Pelaksanaan*
4. *Penyempurnaan*

Latihan

Latihan 1. Menyusun penataan penyajian koleksi dengan mengaplikasikan satu macam alur pengunjung. Latihan ini bisa dilakukan secara mandiri atau berkelompok.

1. Tuliskan ide pameran Satu Abad Kebangkitan Nasional sebagaimana termuat dalam modul ini!
2. Tuliskan rincian subtema dalam ide tema pameran tersebut sehingga terlihat sebuah skenario yang terdiri atas pembuka, isi (boleh lebih dari satu subtema) dan penutup!
3. Gambarkan *layout* tata pameran berskala dengan menggunakan ide pameran tersebut dan ruang pameran di museum Anda dengan memilih salah satu alur di bawah ini:
 - *Direct plan* (langsung)
 - *Open plan* (terbuka, pengunjung bebas menentukan)
 - *Radial plan* (memutar, dengan tata pameran yang memutar ruangan dengan satu lemari pajang atau benda lain yang menjadi titik pusat)
 - *Random plan* (acak, tata pameran yang lebih cenderung mempertimbangkan *layout* tematik)

Latihan 2. Evaluasi Penyajian Koleksi

Lakukan urutan kegiatan berikut:

1. Buatlah perencanaan survei pengunjung dengan mengikuti model formulir seperti yang dipakai di Getty Museum (terlampir)!
2. Susunlah esei perencanaan penelitian survei pengunjung sepanjang maksimal 1000 kata atau dua halaman A4 spasi 1,5 dengan menampilkan:
 - Latar belakang dan alasan penelitian
 - Keterangan pameran yang akan disurvei
 - Tujuan penelitian
 - Metode penelitian yang menggunakan perangkat kuesioner
 - Hasil penelitian yang ingin dicapai

3. Simulasikan survei pengunjung yang sudah Anda rencanakan kepada 10 pengunjung pameran yang Anda temui di akhir kunjungan mereka!
4. Susunlah laporan penelitian sepanjang maksimal 350 kata berisi hasil penelitian terhadap 10 pengunjung!

Latihan 3. Perencanaan Penyajian Koleksi

1. Tuliskan ide pameran yang ingin Anda tampilkan berdasarkan koleksi yang dimiliki museum Anda!
2. Tuliskan rencana pemograman dan perencanaan pameran sesuai dengan formulir yang sudah dijelaskan dalam bab ini. Silakan menambahkan subjek yang belum tercantum atau menghilangkan subjek yang tidak sesuai dengan situasi Anda!

Tabel 4.3 Contoh formulir perencanaan survei pengunjung Getty Museum yang sudah diisi

TUJUAN SURVEI: Untuk mendapatkan informasi demografik; pemahaman terhadap pola kunjung; reaksi pengunjung terhadap kualitas pelayanan dan program; untuk membantu museum merancang program yang memenuhi kebutuhan pengunjung	
Pertanyaan Umum:	Pertanyaan Khusus
Siapakah pengunjung kita?	(a) Apakah karakteristik demografik mereka?
	(b) Apa yang berbeda dibandingkan pengunjung di tahun 1984?
	(c) Apakah mereka memiliki pendidikan formal di subjek sejarah seni?
	(d) Apakah mereka datang sendiri atau berkelompok? Mana yang lebih sering?
Bagaimanakah pengunjung dapat mengetahui tentang kita?	(a)
	(b)
	(c)
	(d)

Apakah motivasi pengunjung untuk datang?	(a) Apakah mereka tertarik oleh koleksi?
	(b) Apakah mereka tertarik oleh taman?
	(c) Apakah mereka tertarik oleh area lapangan?
	(d)
Apakah pengunjung mengharapkan untuk mendapatkan sebuah pengalaman?	(a) Pelayanan informasi semacam apakah yang mereka harapkan?
	(b) Koleksi seni apakah yang mereka harapkan?
	(c) Pengalaman semacam apakah yang mereka nantikan?
	(d)
Apa yang pengunjung lakukan di museum ?	(a) Berapa lama mereka berada di dalam ruang pameran?
	(b) Apakah mereka mengetahui atau menghadiri program ceramah dan konser yang diadakan museum?
	(c) Apakah mereka menggunakan pelayanan edukasi kita?
	(d)
Informasi apa yang mereka butuhkan untuk membantu mereka menikmati seni?	(a) Apakah mereka ingin mengetahui senimannya?
	(b) Atau tentang bahan dan tehnik?
	(c) Atau tentang tema?
	(d) Atau tentang konteks sejarahnya?
Bagaimanakah pengalaman kunjung mereka?	(a) Bagaimana jika dibandingkan dengan ekspektasi mereka?
	(b) Bagaimana pengunjung menilai pelayanan museum?
	(c) Apakah kesan mereka terhadap museum?
	(d)

Bahan Pendalaman

**Pedoman Museum Indonesia.* Direktorat Museum. 2008. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Bab IV dalam buku ini membahas Pengelolaan Koleksi, di antaranya Penyajian Koleksi. Di dalamnya dijelaskan tentang prinsip-prinsip penyajian koleksi, jenis-jenis pameran, metode pameran, dan penyelenggaraan pameran.

**Pedoman Tata Pameran di Museum.* Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. 1997. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Bab III dalam buku ini membahas Proses Kegiatan Pameran, tentang proses penyelenggaraan pameran, yang terdiri atas tahap prakarsa, tahap pembuatan konsep, tahap pembuatan desain, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

BAB V

PENUTUP

Meningkatkan kemampuan dan keterampilan Sumber Daya Manusia di bidang Penyajian Koleksi Museum, khususnya pameran, dapat dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan. Guna melengkapi dan memperluas wawasan pengetahuan para peserta tentang penyajian koleksi di museum, perlu dibekali modul. Seperti yang sudah dijelaskan di awal penulisan modul ini, diharapkan peserta dapat belajar secara mandiri untuk dapat mengenal seluk beluk penyajian koleksi museum khususnya pameran. Adapun bagi peserta yang sudah berpengalaman di bidang pameran, diharapkan dapat disegarkan kembali setelah membaca modul ini.

Pameran berbeda dengan *display*. Pameran lebih mengedukasi pengunjungnya. Adapun pameran yang diselenggarakan di museum adalah pameran tetap atau permanen, pameran temporer, dan pameran keliling. Pameran ada yang bersifat statis dan bersifat dinamis. Jika ditinjau dari orientasi fokus tema terdiri atas objek *oriented*, *concept oriented*, dan *event oriented* (menggambarkan suatu peristiwa, atau gambaran kehidupan di suatu tempat ruang dan waktu). Pameran dapat juga dilaksanakan di tempat terbuka, seperti pameran lingkungan dan *hands on*. Beberapa strategi pameran atau metode desain diciptakan seperti tematis, taksonomi, dan kronologis. Hal ini dimaksudkan agar pameran lebih komunikatif dan informatif.

Sebelum melaksanakan pameran, penata pameran harus memahami prinsip dan kaidah dalam pameran. Agar pameran menjadi suatu hasil kreativitas dan inovasi yang mewakili zamannya, hendaknya ide, fantasi, daya imajinasi, dan nilai-nilai estetis dapat dimunculkan. Modul penyajian koleksi museum ini ditujukan untuk peserta Diklat Bimbingan Teknis Museum Tingkat Dasar. Selanjutnya akan disusun modul penyajian koleksi museum tingkat Menengah dan tingkat Lanjut.

Modul ini masih jauh dari sempurna. Masih banyak aspek yang berkaitan dengan pameran belum dibahas secara terinci. Kritik dan saran dari pembaca selalu kami harapkan. Latihan-latihan yang diberikan pada setiap bab berkaitan dengan penyajian koleksi museum hendaknya dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta untuk meningkatkan kualitas pameran di museum masing-masing.

PUSTAKA ACUAN

- Arbi, Yunus. 2002. *Museum dan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Black, Graham. 2005. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitors Involvement*, NY: Routledge, 2005.
- Burcaw, G.Ellis. 1984. *Introduction to Museum Work*. Nashville: The American Association for State and Local History.
- Dean, David dan Gery Edson. 1996. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge.
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Direktorat Permuseuman. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Direktorat Permuseuman. 2012. *Laporan UKP4 Revitalisasi Museum di Indonesia*. Jakarta: Tidak Terbit.
- Effendi, Onong Uchyana. 2007. *Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heathcote, C. 1997. "Presentation ergonomics and aesthetics". *The Exhibition Handbook*
- Hooper-Greenhill, Eilean. 1996. *Museums and their Visitors*. London: Routledge.
- _____. 1995. "Museums and communication: an introductory essay", dalam *Museum, Media, Message*. London: Routledge

- _____,ed. 2004. "Communication in Theory and Practice". *The Educational Role of the Museum*. New York: Routledge
- Indriati E. 2001. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Karl L. Hutterer. Erin Younger. 1998. *From the Field to The Showcase*. Surabaya: Workshop for Museum Professionals.
- Lord Barry dan Barry Lord Gail Dexter 2002. *Manual Of Museum Exhibitions*. New York: AltaMira Press.
- Mason, Rhiannon. 2005. "Museums, Galleries and Heritage Sites of Meaning Making and Communication". *Heritage, Museums, and Galleries*. Ed. Gerard Corsane. New York: Routledge.
- Macdonald dan Basu. 2007. *Exhibition Experiments*. Oxford: Blackwell.
- Magetsari, Nurhadi. 2008. "Filsafat Museologi". *Museografia Majalah Permuseuman*
Vol II No. 2 Oktober 2008: 5-15. Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Margaret Hall. 1986. *On Display*. London: Lund Humephries.
- Maroević, Ivo. 1995. "The museum message: between the document and information" dalam *Museum, Media, Message*. London: Routledge
- McLean, Kathleen. 1997. *Program for People in Museum Exhibitions*. Washington: American Association of Museums. <http://www.aam.si.edu>
- Museum Studies: An Introduction to the Science of the Museum. *Heritage and the Museum*. Ed. D. Howard. New York: Routledge, 2002.

- Proyek Pembinaan Permuseuman, 1997. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Steven A. Griggs. 1982. *Front-end Evaluation: three Case Studies*. London: British Museum, department of Public Services, Office of Museum Programs.
- Susanto, Mikke. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.
- Sutaarga, Moh. Amir. 1983. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Udansyah, Drs. Dadang. 1987/1988. *Seni Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Proyek Pengembangan Museum Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Veerhar, Jan dan Han Meeter. 1989. *Pameran Model*. Amsterdam: Proyek Sekolah Tinggi Kesenian Amsterdam.
- Witterburg, Lothar P. 1986. *Good Show, A Practical Guide for Temporary Exhibitions*. Smithsonian Institution, Washington DC.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor: 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum.
- Undang-Undang No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Sumber Internet:

Key concepts of Museology

(http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/)

ICOM Curricula guidelines for Museum Professional Development

(http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/professions/curricula_eng.pdf)

ICOM standard on labeling and marking collection

(http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Guidelines/CIDOC_Fact_Sheet_No2.pdf)

International Committee of Museums. "http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/" 2006. <http://icom.museum/f>. 2012

<http://www.flickr.com/photos/sigit/3278887728/sizes/m/in/photostream/>

<http://buletinmadubranta.blogspot.com/2012/05/museum-purna-bhakti-pertiwi-monumen.html>



Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman
Direktorat Jenderal Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Perpustakaan
Jenderal