

# SEMIOTIKA DIORAMA: PERSEPSI DAN INTERPRETASI PENGUNJUNG TERHADAP KOLEKSI DIORAMA MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN KLASTER KRIKILAN

Muhammad Mujibur Rohman  
(Seksi Pemanfaatan BPMP Sangiran)

## Abstrak

Tulisan ini adalah hasil kajian semiotika koleksi diorama Museum Manusia Purba Klaster Krikilan, yang mencakup pentingnya diorama serta pemaknaan pengunjung terhadap diorama. Latar belakang kajian ini adalah perlunya pemaknaan koleksi diorama yang memiliki urgensi dan signifikansi bagi pengunjung. Sedangkan tujuan kajian diorama adalah menggali persepsi dan interpretasi pengunjung serta manfaat diorama. Hasil kajian ini adalah manfaat diorama bagi pengunjung, pendapat serta pemaknaan pengunjung terhadap koleksi diorama Museum Manusia Purba Klaster Krikilan.

**Kata kunci :** semiotika, diorama, persepsi, interpretasi

## Abstract

This study is a semiotic analysis on the diorama collections of Krikilan Cluster in Sangiran Early Man Museum which covers the importance of the diorama and visitor interpretation of it. The background of study concerns with the importance and significance of diorama collections for visitors. Besides, this study reveals perception and interpretation of the visitors. This study uses a semiotic analysis with descriptive-interpretative methodology to support data gathering and analysis. The objectives of study are to find out the roles of diorama for the visitors and their perception of diorama collections of Krikilan Cluster in Sangiran Early Man Museum.

**Key words:** semiotic, diorama, perception, interpretation

## I. Pendahuluan

Museum sebagai institusi pendidikan secara fundamental mempunyai peran dalam mengumpulkan objek dan merawatnya dalam suatu lingkungan intelektual yang spesifik serta menjadikan dirinya sebagai gudang pengetahuan. Museum memiliki potensi besar untuk membuat pengunjung belajar melalui pengalaman personalnya pada objek yang menarik melalui masa lalu, masa sekarang dan masa datang lewat koleksi yang dimilikinya. Dengan potensi yang dimilikinya itu museum dapat mengembangkan kreativitas dan daya persepsi, memberikan pencerahan dan memungkinkan aktivitas pembelajaran yang lebih mendalam (Hooper-Greenhill, 2007: 23).

Peragaan dan atraksi wisata yangna tertentu sesuai dengan apa yang dilihat dan dipahami oleh pengunjung tersebut. Apabila ada di dalam museum harus dirancang untuk memenuhi rasa ingin tahu dan menghibur pengunjung. Salah satunya dengan menampilkan tata pameran atau display yang menarik dan atraktif. Di dalam Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan, salah satu peragaan yang menarik adalah diorama. Secara implisit, pada titik pandang awal seorang pengunjung, tampilan diorama memiliki mak pengunjung oleh

pihak museum tidak diberikan informasi, maka kekosongan makna ini akan diisi sendiri oleh pihak pengunjung sehingga dapat menyebabkan terjadinya distorsi terhadap pesan yang ingin disampaikan (Budihardja, dkk.,2015: 9).

Sebagai institusi pendidikan informal, museum memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk memilihobyek yang akan menjadi pusat perhatiannya. Sama sekali tidak ada paksaan bagi pengunjung untuk menyaksikan koleksi yang mana terlebih dahulu. Setelah berkunjung pun museum tidak akan melakukan tes untuk menguji seberapa banyak informasi yang telah diketahui oleh pengunjung. Atas dasar inilah maka kajian mengenai diorama sebagai atraksi yang ada di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan sangat relevan untuk dilakukan. Kajian mengenai diorama ini dapat digunakan untuk memperoleh urgensi dan signifikansi diorama sebagai objek semiotik bagi pengunjung. Kajian terhadap diorama juga diperlukan karena diorama harus diinterpretasikan dan disajikan kepada pengunjung agar dalam penyajiannya dapat mempengaruhi persepsi dan interpretasi pengunjung.

Makna yang ditangkap pengunjung lewat diorama secara tidak langsung membantu pemahaman pengunjung mengenai manusia purba dan lingkungannya, walaupun daya serap pengetahuan tiap-tiap pengunjung berbeda-beda. Oleh karena itu, tujuan kajian ini adalah 1) mengetahui urgensi dan signifikansi diorama Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan sebagai objek semiotik yang melahirkan citra dan penafsiran tertentu dan 2) menggali persepsi dan interpretasi pengunjung terhadap koleksi diorama. Analisis makna diorama ini dapat membantumenyajikan format diorama yang lebih informatif dan atraktif bagi museum ke depannya sehingga dapat menghindari museum fatigue atau sifat monoton dari presentasi museum.

Berdasarkan permasalahan dan tujuan dalam kajian diorama ini, metodologi yang digunakan adalah analisis semiotika. Analisis data semiotika ini menggunakan tipe penelitian deskriptif (Descriptive Research), dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yang dimaksud dalam tulisan ini lebih mengacu pada pendekatan semiotika yaitu membuat deskripsi atau gambaran mengenai objek yang diteliti, berdasarkan data-data yang tampak sebagaimana adanya, dan menerangkan secara sistematis akan fakta yang ada di lapangan secara faktual dan cermat. Metode ini membutuhkan interpretasi atau penafsiran tertentu terhadap diorama.

Pemaknaan diorama dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan penafsiran ulang atau interpretasi ulang terhadap diorama. Interpretasi pada prinsipnya adalah sebuah kajian atau riset terhadap diorama. Kegiatan riset dilakukan untuk mendapatkan makna baru yang disesuaikan dengan visi dan misi museum. Intepretasi atau rekonteks dapat dilakukan dengan melalui penelitian atau kajian diorama.

Interpretasi diorama dapat dilakukan dalam konteks tangible dan intangible. Tangible adalah wujud atau bentuk diorama meliputi antara lain nama diorama, ukuran, fungsi, dan asal-muasal diorama. Sedangkan interpretasi diorama ditinjau dari nilai intangible adalah melakukan pemaknaan dengan mengungkap informasi di balik diorama, meliputi: konteks peristiwa, siapa yang digambarkan dalam diorama, dalam rangka atau peristiwa apa diorama dibuat, manfaat dan pengaruh adanya peristiwa tersebut dan segala informasi yang berkaitan dengan diorama tersebut (Widodo, 2011: 67-68). Analisis dalam kajian ini lebih menitikberatkan pada interpretasi dalam konteks intangible. Pemilihan pada interpretasi secara intangible lebih diprioritaskan dengan beberapa alasan. Diorama merupakan gambaran informasi peristiwa yang memiliki nilai informasi yang sangat penting dalam kerangka

menyampaikan visi dan misi Museum Manusia Purba Sangiran. Nilai intangible diorama lebih banyak menyimpan data yang dapat merekonstruksi sebuah peristiwa atau konsep dan kebijakan yang dilakukan.

Untuk memperkuat kajian ini, maka dibutuhkan data hasil wawancara dengan pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan. Pengunjung museum dapat dikelompokkan berdasarkan intensitas kunjungan dan tujuan dari pengunjungnya (Direktorat museum, 2010: 22-23). Pengunjung yang dijadikan subyek kajian ini adalah pengunjung umum yang terdiri dari keluarga, pengunjung individual dan pengunjung dalam kelompok tertentu.

Di dalam kajian ini diambil responden sejumlah 15 orang, yang semuanya pengunjung berkategori umum. Pengambilan sampel responden ini dilakukan dengan menggunakan purposive sampling, yang artinya pengambilan sampel kajian ini berdasarkan tujuan (purpose) peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas (memenuhi persyaratan) untuk dijadikan sampel (Sugiyono, 2008: 300). Di sini sampel yang diambil ditentukan sendiri berdasarkan pertimbangan tertentu. Wawancara ini digunakan untuk mencari tahu persepsi dan interpretasi pengunjung berkaitan dengan koleksi diorama museum.

## II. Profil Diorama Museum Manusia Purba Klaster Krikilan

Diorama menurut Kamus Bahasa Indonesia/KBI (2008: 357) adalah sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan patung dan perincian lingkungan seperti aslinya serta dipadukan dengan latar yang berwarna alami, pola atau corak tiga dimensi suatu adegan atau pemandangan yang dihasilkan dengan menempatkan objek dan tokoh di depan latar belakang dengan perspektif yang sebenarnya sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan adalah sebuah museum situs, yaitu museum yang didirikan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan sejarah keberadaan dan nilai penting dari Situs Sangiran kepada publik. Kompleks museum ini secara administratif terletak di Dukuh Ngampon, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen Jawa Tengah, dan dibangun pada tahun 1983, di atas areal lahan seluas 16.675 m<sup>2</sup>. Museum Klaster Krikilan merupakan visitor center, pusat informasi tentang kehidupan manusia purba di Indonesia (Widianto dan Simanjutak, 2013: 137).

Salah satu hal yang penting dalam pengelolaan museum adalah tata penyajian koleksi (Budihardja, dkk., 2015: 11-12). Berkaitan dengan Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan, tata penyajian koleksi museum harus dapat menggambarkan sejarah, potensidan nilai penting dari situs yang direpresentasikannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, model tatapenyajian koleksi museum situs tidak cukup dengan hanya menampilkan koleksi-koleksi yang ditemukan di situs apa adanya namun harus ditampilkan sedemikian rupa sehingga koleksi-koleksi yang dipamerkan memiliki makna.

Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan mempresentasikan tiga sajian secara kronologis dalam tiga ruang pameran (display area). Ruang pameran satu bertema "Kekayaan Sangiran". Di ruang pameran ini, pengunjung dapat melihat informasi yang menyajikan bukti-bukti kehidupan dan lingkungan masa purba yang ditemukan di Situs Sangiran. Fosil yang dipamerkan di antaranya fosil gading gajah jenis *Stegodon*, tengkorak gajah purba, tengkorak

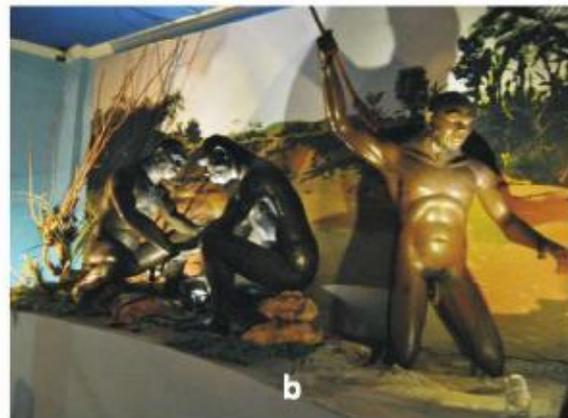
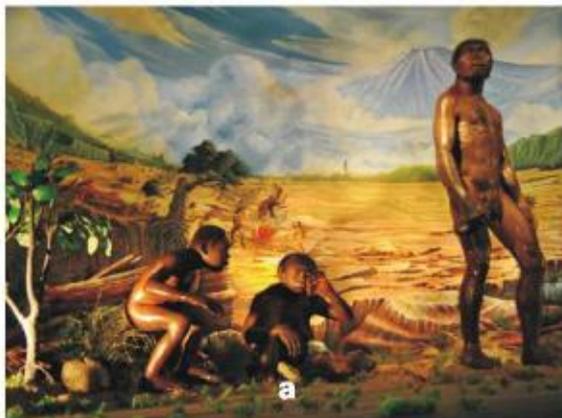
manusia, kepala kerbau, kepala banteng, badak, buaya, harimau, babi, kura-kura, kerang, serta kuda sungai. Fosil binatang ditempatkan dalam diorama-diorama untuk mendukung penyajian. Diorama yang lainnya berisi tentang kehidupan Homo erectus di Sangiran. Ruang pameran satu ini juga berisikan vitrin dan panel pembuatan serta penggunaan alat batu.

Ruang pameran dua berisi koleksi yang lebih banyak daripada dua ruang pameran lainnya. Tema ruang pameran dua adalah "langkah-langkah kemanusiaan". Terdapat beberapa segmen yang dapat dinikmati pengunjung, antara lain ruang audio visual mengenai sistem tata surya, pengenalan planet bumi, evolusi menuju makhluk manusia, sejarah dan tokoh teori evolusi, proses migrasi manusia, dan penemuan jejak evolusi manusia. Ruang pameran dua juga berisi diorama-diorama yang menarik, seperti tokoh Eugene Dubois, G.H.R von Koenigswald, perapian, perburuan binatang oleh Homo erectus, penggalian arkeologis dan penguburan.

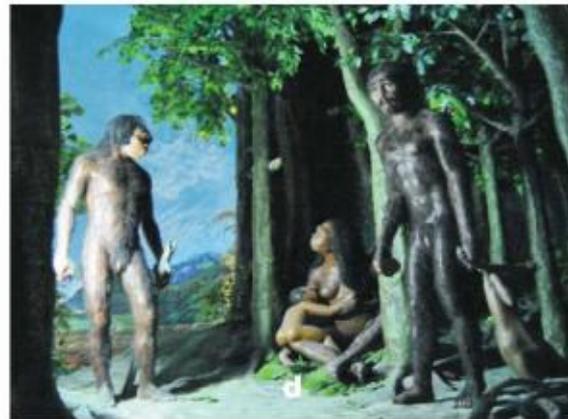
Koleksi diorama mendominasi ruang pameran tiga, yang memiliki tema "masa keemasan Homo erectus 500.000 tahun yang lalu". Ruang pameran ini menyajikan situasi Situs Sangiran di jaman keemasannya. Di sini terdapat Diorama raksasa berukuran 24 meter dan tinggi 12 m. Pengunjung juga dapat mengamati diorama rekonstruksi Homo erectus S17 dan Homo floresiensis (Yulianto, dkk, 2013: 24-25). Dari ketiga ruang pameran tersebut, diorama menjadi bagian dari koleksi yang turut berperan dalam pembentukan pengetahuan dan interpretasi pengunjung museum.

Sebagai sebuah museum modern, maka diorama-diorama merupakan model utama penyajian yang dilengkapi dengan touchscreen dan film-film pendek yang memberikan informasi tentang obyek yang dipamerkan (Widianto, 2011: 121). Penulis membagi koleksi diorama Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan yang dapat mempengaruhi pengalaman dan interpretasi pengunjung menjadi dua jenis, yaitu koleksi diorama manusia Homo erectus dan diorama fauna Sangiran, yang sebagian dapat dilihat pada gambar berikut:

Koleksi diorama di atas memiliki ciri atau karakteristik khas, khususnya aspek visualisasi fisik (morfologi tubuh, ukuran, bentuk muka, rupa wajah) yang unik, khas, dan belum atau tidak pernah terbayangkan oleh pengunjung. Kondisi ini memberi ruang bagi timbulnya interpretasi pengunjung mengenai koleksi diorama tersebut.

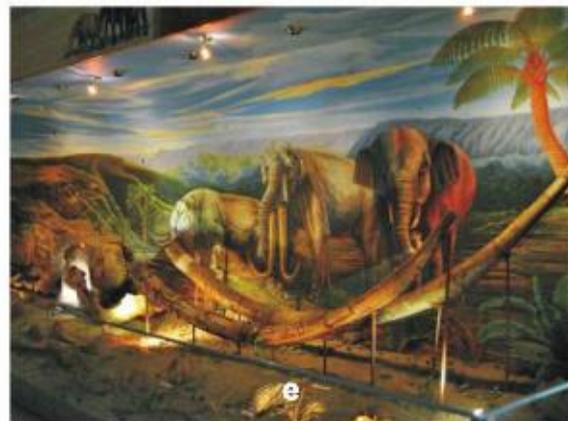


SEMIOTIKA DIORAMA: PERSEPSI DAN INTERPRETASI PENGUNJUNG TERHADAP KOLEKSI DIORAMA MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN KLASTER KRIKILAN



- a. Diorama kehidupan *Homo erectus* di Sangiran di ruang pamer satu
- b. Diorama aktivitas *Homo erectus* di Sangiran di ruang pamer dua
- c. Diorama *Homo floresiensis* di ruang pamer tiga
- d. Diorama manusia purba dan lingkungannya di ruang pamer tiga
- e. Diorama fosil gading gajah purba jenis *Stegodon*

\*Dok. Penulis



### III. Semiotika Diorama: persepsi dan interpretasi pengunjung

Seperti telah disebutkan di atas, pendidikan di museum bersifat informal. Ciri khas pendidikan di museum adalah diselenggarakan melalui sistem peragaan. Sistem peragaan meliputi benda peraga (objek atau koleksi museum), alur cerita (*storyline*), pelabelan, tata cahaya, serta konteks antarobjek/antarkoleksi. Dengan kata lain, peragaan menyampaikan cerita melalui objek, dan museum memberikan "...*tangible encounters with real objects.*" (Rebbert, 2007). Orang datang ke museum karena ingin melihat apa yang diperagakan. Dari hubungan dengan objek inilah pengunjung mendapat pembelajaran. Apa yang pengunjung pikirkan ketika melihat diorama fosil gading gajah purba jenis *Stegodon* yang luar biasa besar di ruang pamer satu? Apa yang ada di benak pengunjung ketika menyaksikan diorama penampakan fisik *Homo erectus* di ruang pamer dua? atau ketika menyaksikan diorama lingkungan kehidupan purba di ruang pamer tiga?

Desain diorama di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan berbeda-beda di tiap ruang pamer. Keindahan dan detail diorama menjadikannya sebagai salah satu tempat favorit pemberhentian pengunjung. Diorama adalah penciptaan kembali dari alam dan sebuah keadaan dalam waktu tertentu. Diorama mewakili sejarah, geografi, geologi, flora, dan fauna dari tempat itu seakurat mungkin serta menggunakan suara (*background*) dan lampu tersembunyi untuk mensimulasikan pencahayaan.

Berdasarkan analisis data hasil wawancara, ada beberapa urgensi dan signifikansi diorama Museum manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan bagi pengunjung seperti berikut.

#### 1. Mengetahui bentuk kehidupan masa lampau Situs Purba Sangiran

Diorama memungkinkan pengunjung untuk membandingkan kondisi masa lalu dan masa kini. Diorama menunjukkan kondisi lingkungan serta penghuninya seperti mereka pada awalnya muncul. Dengan berdiri di depan pameran dan berbicara tentang hewan dan tanaman di lingkungan itu, pengunjung dapat menafsirkan ekologi daerah, bagaimana hewan berinteraksi, dan apa yang terjadi. Diorama juga dapat menjadi sumber yang berguna untuk membantu membahas kesehatan lingkungan, dan dapat menjadi batu loncatan yang baik dalam membuat perbandingan dengan lingkungan yang sama pada saat ini.



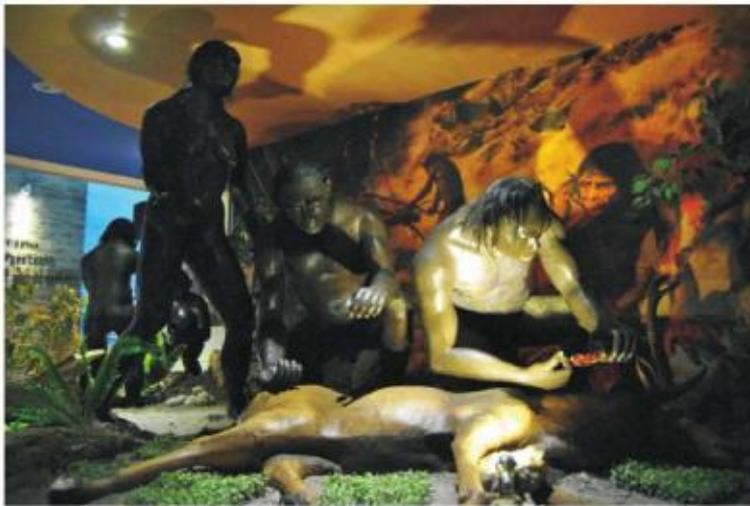
Diorama lingkungan Situs Sangiran pada masa keemasan 500.000 tahun yang lalu (Dok. Penulis)

Diorama di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan berperan dalam melengkapi karakter Sangiran sebagai museum situs, di mana temuan fosil yang utuh sulit untuk ditemukan. Untuk itu diorama museum merupakan sarana representasi masa lampau melalui rekonstruksi fosil manusia purba dan dilengkapi penafsiran dari para ahli mengenai kehidupan masa lampau. Dengan demikian meskipun fosil tersebut sudah kehilangan konteks dengan lingkungan aslinya, pengunjung masih dapat membayangkan kehidupan masa lampau melalui bentuk manusia purba dan sedikit mengenai kegiatan dan lingkungannya.

#### 2. Menjadi alat pengajaran

Diorama memiliki nilai intrinsik (*intangible*) yang disesuaikan dengan visi dan misi museum. Diorama di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan juga menampilkan banyak figur atau fitur tempat yang banyak orang mungkin belum pernah melihat atau bahkan membayangkannya. Diorama menjadi sangat berharga karena mereka mengekspos keadaan lingkungan dan masyarakat untuk simulasi realistis dari tempat-tempat dan peristiwa yang sebenarnya, dan memberi ilusi pada pengunjung seakan-akan hadir pada kejadian aslinya.

SEMIOTIKA DIORAMA: PERSEPSI DAN INTERPRETASI PENGUNJUNG TERHADAP KOLEKSI DIORAMA MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN KLASTER KRIKILAN



Diorama perburuan hewan oleh *Homo erectus* di Sangiran di ruang pameran dua (Dok. Penulis)

Diorama membantu pengunjung membuat hubungan ke dunia nyata. Menggunakan koleksi diorama, kegiatan pengamatan menjadi efektif karena memungkinkan pengunjung untuk membuat hubungan dengan subyek yang sebenarnya di dunia nyata. Pengunjung yang ingin tahu lebih banyak tentang manusia purba dan lingkungannya dan bagaimana mereka berperilaku bisa melihat diorama di ruang pameran dua dan

tiga. Diorama dapat membantu pengunjung untuk punya pemahaman yang lebih baik dan nyata mengenai di mana dan bagaimana manusia purba hidup.

### 3. Memberi ruang persepsi dan interpretasi bagi pengunjung

Persepsi menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 1167) adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu. Menurut Kotler (2005: 216), persepsi adalah *proses yang digunakan oleh individu untuk memilih, mengorganisasi, dan menginterpretasi masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti*. Sedangkan interpretasi menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 595) adalah pandangan teoritis terhadap sesuatu, pemberian kesan, pendapat, atau pandangan berdasarkan pada teori terhadap sesuatu atau tafsiran.

Beragam kesan dan tanggapan akan muncul dari setiap orang sesuai dengan daya persepsinya masing-masing. Tentang fosil stegodon, pengunjung mungkin berpikir betapa besarnya hewan itu, atau "oh, ternyata di Sangiran pernah hidup hewan sebesar itu", atau "mengapa hewan itu sekarang tidak ada lagi, ke mana mereka?" Dan mungkin masih banyak lagi. Pertanyaan-pertanyaan semacam ini akan menggiring orang untuk mencari jawaban dengan caranya masing-masing. Di sinilah proses pendidikan berlangsung. Di sini pintu berpikir terbuka sedikit demi sedikit, dan orang secara tidak sadar masuk ke dalam bidang ilmu yang sebelumnya mungkin tidak dikenalnya. Di samping itu, bagi yang sudah mengenalnya, akan memandang ilmu tersebut dari sudut pandang yang berbeda dan memberi inspirasi kepadanya untuk mempelajarinya lebih lanjut.

Koleksi yang paling banyak mempengaruhi persepsi dan interpretasi pengunjung adalah diorama manusia purba *Homo erectus*. Diorama *Homo erectus* memiliki ciri (tampak visual) antara lain: kekar, memiliki bulu, tidak berpakaian (telanjang), bentuk wajah atau rupa ambigu (antara manusia atau kera), dan tinggi badan hampir sama dengan manusia sekarang (perkecualian untuk *Homo floresiensis*).



Diorama perburuan hewan oleh *Homo erectus* di Sangiran di ruang pameran dua (Dok. Penulis)

Sebagai objek semiotik, diorama *Homo erectus* dengan ciri tersebut di atas memberi ruang pada pengunjung untuk menginterpretasi sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri. Berdasarkan wawancara, ketika melihat diorama manusia purba, interpretasi dan persepsi pengunjung muncul dalam rupa ungkapan, tanggapan atau argumen yang bermacam-macam. Gambaran tentang persepsi dan interpretasi pengunjung dapat dilihat dalam kutipan wawancara berikut ini:

*"...setelah melihat koleksi diorama ini, saya jadi tahu bahwa dahulu di Sangiran pernah hidup manusia purba. Berarti usia Sangiran sangat tua sekali. Akan tetapi, bentuk manusia purbanya menyerupai hewan (kera). Jadi antara percaya dan tidak percaya kalau kita adalah keturunan langsung dari manusia purba ini" (wawancara dengan Wawan dan Risa, 10 Juni 2015).*

Diorama manusia purba ditampilkan dalam wujud fisik sedemikian rupa yang berbeda dari manusia sekarang. Kondisi ini menyebabkan pengunjung memiliki persepsi dan interpretasi (feedback) yang beragam. Selain itu pengetahuan yang dibawa atau dimiliki pengunjung turut serta mempengaruhi persepsi pengunjung, seperti pengetahuan tentang tokoh bernama Darwin maupun teorinya (terutama miskonsepsi bahwa manusia berasal dari kera). Wawancara di bawah ini juga memuat pandangan pengunjung setelah mengamati diorama manusia purba:

*"pandangan saya setelah melihat koleksi museum Sangiran dan diorama ini (manusia purba), mungkin saja manusia purba ini merupakan nenek moyang kita yang sudah punah, walaupun bentuknya tidak sama antara manusia purba dengan manusia sekarang ini" (wawancara dengan Hendri, tanggal 3 Agustus 2015).*

Ada pengunjung yang percaya bahwa manusia sekarang itu keturunan dari manusia dahulu (yang bentuknya ditampilkan dalam diorama). Ada yang berpendapat manusia purba bukan merupakan nenek moyang manusia sekarang. Ada yang menghubungkan manusia purba dengan kisah Adam dan Hawa yang tertulis dalam kitab

SEMIOTIKA DIORAMA: PERSEPSI DAN INTERPRETASI PENGUNJUNG TERHADAP  
KOLEKSI DIORAMA MUSEUM MANUSIA PURBA SANGIRAN  
KLASTER KRIKILAN

suci. Interpretasi lain mengenai manusia purba juga dapat dilihat dalam kutipan wawancara dengan salah satu pengunjung berikut ini:

*"...Menurut saya, asal usul manusia berasal dari Nabi Adam dan Ibu Hawa karena mereka adalah manusia pertama di bumi. Jadi bukan berbentuk seperti manusia purba yang ditampilkan di sini (diorama). Oleh karena itu, manusia sekarang itu merupakan keturunan Nabi Adam yang tersebar ke mana-mana. Adapun manusia purba yang ada di Sangiran ini, mungkin saja sejenis makhluk seperti manusia tetapi saya kurang tahu pasti juga..." (wawancara dengan Kaswadi, 9 Juni 2015).*

Perbedaan persepsi dan interpretasi pengunjung Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, museum ini memiliki publik yang heterogen. Hal ini berlainan dengan peserta lembaga pengajaran atau kursus, yang dapat bekerja sama dengan kelompok-kelompok yang tersusun berdasarkan jenis yang sama. Dari hal ini maka muncul masalah di sekitar penentuan kelompok tujuan dan tinggi rendahnya presentasi. Pengunjung museum kebanyakan tidak memiliki motivasi yang konkrit (Schouten, 1991:45). Ia datang ke museum untuk sekedar menghabiskan waktu, untuk menyenangkan anak-anak, untuk hiburan, dan kadang-kadang untuk menanyakan informasi mengenai hal-hal yang tertentu.

Kedua, museum memiliki presentasi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Jalan cerita (storyline) diorama sudah disusun sebelumnya sehingga seringkali terjadi kesalahpahaman atau distorsi dalam penyampaian pesan dari museum kepada pengunjung. Ketiga, pengunjung memiliki kebebasan bergerak yang cukup besar. Pengunjung museum dapat memulai dari mana saja dan seringkali tidak menghiraukan alur atau aturan urutan jalan yang telah disediakan. Keempat, pengunjung memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Pengalaman dan pengetahuan yang berbeda inilah yang paling banyak menimbulkan persepsi dan interpretasi yang beragam.

Untuk mengakomodir beragam pendapat dan interpretasi pengetahuan ini, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan. Pertama, pemberian suatu konteks, suatu hal yang ada kaitannya dengan benda tersebut. Artinya obyek tersebut ditempatkan dalam suatu lingkungan yang sedemikian rupa sehingga benda tersebut menyerahkan nilai informasinya sendiri. Ruangan pameran mengenai suatu gaya tertentu (style rooms), tata sajian evokatif atau suatu cara menghubungkan satu benda dengan lainnya dapat menjadi kemungkinan yang dapat dipikirkan. Kedua, apabila suatu informasi yang kontekstual tidak memungkinkan atau tidak dapat memuaskan, maka informasi dapat diberikan dengan bantuan grafis atau media interaktif, seperti animatronik (animated electronic/mesin yang bergerak semirip mungkin dengan makhluk hidup), teknologi optik holografi atau teknologi museum virtual. Ketiga, pembuatan katalog koleksi museum untuk melengkapi informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan pengunjung.

Urgensi dan signifikansi diorama serta ragam persepsi dan interpretasi pengunjung terhadap diorama di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan ini dapat digunakan meningkatkan penyajian koleksi diorama museum khususnya dan tata pameran museum secara umum. Implikasinya, koleksi Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan dapat digunakan untuk memenuhi fungsi pendidikan informal sekaligus fungsi rekreatif publik.

#### IV. Penutup

Kajian ini berusaha menganalisis urgensi dan signifikansi diorama di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan bagi pengunjung. Analisis data semiotika dengan metode deskriptif digunakan dalam kajian ini untuk menggambarkan fungsi atau manfaat diorama bagi pengunjung museum. Di samping itu, metode ini juga digunakan untuk menggali makna atau interpretasi pengunjung terhadap diorama di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan.

Berdasarkan analisis semiotik, dapat diketahui ada tiga fungsi atau manfaat diorama bagi pengunjung, yaitu mengetahui bentuk kehidupan masa lampau Situs Purba Sangiran, menjadi alat pengajaran, dan memberi ruang persepsi dan interpretasi bagi pengunjung. Dengan analisis ini, dapat diketahui pula ragam pendapat dan pemaknaan pengunjung terhadap koleksi diorama.

---

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budihardja, dkk. 2015. Prinsip Penyajian Koleksi. Jakarta: Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan Badan PSDMPK-PMP Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Museum. 2008. Pedoman Museum Indonesia. Jakarta: Direktorat Sejarah dan Purbakala Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hooper-Greenhill, Eilean. 2007. *Museum and Education: Purpose, Pedagogy, Performance*. London and New York: Routledge.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.
- Rebbert, Carolyn Rose. 2007. "Role of Museums in Geoscience Education: A Perspective", dalam *Leading Edge*. October 2007.
- Schouten, FFJ. 1991. *Pengantar Didaktik Museum*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Kemdikbud.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Widianto. 2009. *Sangiran Menjawab Dunia*. Jawa Tengah: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Widianto dan Simanjutak. 2011. *Nafas Sangiran Nafas Situs-situs Hominid*. Jawa Tengah: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Widodo, Gunawan Wahyu. 2011. "Rekontekstualisasi Museum Purna Bhakti Pertiwi". *Museografia*, Volume V No 7. Juli 2011.
- Yulianto, Kresno, dkk. 2013. *Museum Tematik di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal kebudayaan Kemdikbud.