

Penyajian Koleksi Museum Sejarah dan Budaya Kota Malang

Studi Kasus: Museum Brawijaya, Museum Purwa, dan Museum Panji

Indah Tjahjawan

indahtja@senirupaikj.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

Adityayoga

adityayoga@senirupaikj.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

Abstrak

Tata pameran atau penyajian koleksi menjadi bagian penting dalam menginformasikan atau memberikan edukasi bagi pengunjung pada sebuah museum. Tata pameran dapat menggambarkan atau menceritakan pesan dari sebuah museum. Kota Malang merupakan kota yang memiliki museum yang cukup banyak, baik museum yang dikelola oleh lembaga pemerintahan, maupun lembaga swasta dan atau milik pribadi. Terbanyak adalah museum yang memiliki koleksi berkaitan dengan sejarah dan budaya. Penelitian ini akan memetakan museum di Kota Malang, yang memiliki koleksi terkait kesejarahan dan budaya, selain itu narasi utama yang ingin disampaikan oleh museum tersebut, narasi kecil yang mendukung, dan kondisi tata pameran yang ada. Penelitian awal dilakukan dengan cara mendata seluruh museum yang ada, membuat klasifikasi jenis museum dan koleksi yang dimiliki, menentukan museum yang akan diteliti. Tiga (3) museum dengan koleksi yang berbeda menjadi sampel penelitian untuk dapat menemukan pola penyajian pada masing-masing museum. Memotret seluruh kondisi tata pameran yang meliputi alur, pemilihan artefak, penempatan, grafis pendukung, elemen pendukung dan *tata cahaya*. Analisis yang dilakukan adalah analisis visual dari seluruh unsur yang membangun tata pameran, dan mencari relevansinya dengan narasi besar maupun narasi kecil yang ingin disampaikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memetakan pola-pola penyajian dan memberikan pemahaman bagaimana relevansi tata pameran, dengan wacana yang ingin disampaikan oleh sebuah museum

Kata kunci

Malang; museum; desain museum; representasi; tata pameran

Abstract

*Exhibition arrangement becomes an important part of informing or educating visitors to a museum. Exhibition arrangement in a museum describes or conveys messages. Malang is a city that has a lot of museums that are managed by government agencies, corporates and privates. The themes of the museums in Malang mostly related to history and culture. This research will map the design of the museum's exhibition arrangement in Malang and also the the narrations of the exhibitions. Initial research is done by listing all the exhibition arrangements of the museums, making the classification of museum types and collections owned, and determining which museums to be studied. Analysis begun with taking picture of the the entire existing exhibitions and describing the concepts of the visitors walk flow, selection of artifacts, placement, supporting graphics, supporting elements and *tata cahaya*. The analysis is a Visual Analysis of all the elements that build the whole showroom and find its relevance to the narrations conveyed. The results*

are an understanding of how the relevance of the exhibition arrangements with the discourse to be conveyed by a museum.

Keywords

exhibition arrangement; Malang; museum; museum design; representation

Pendahuluan

Museum merupakan lembaga untuk umum yang bertugas mengumpulkan, menjaga/merawat, serta menyajikan dan melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian serta kesenangan atau hiburan (disarikan dari Ayo Kita Mengenal Museum, 2009). Menurut International Council of Museum (dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008), museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan serta memamerkan artefak-artefak sesuatu (perihal) jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan serta rekreasi.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Th 1995, museum merupakan lembaga, lokasi penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sedangkan Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 (dalam Pedoman Museum Indonesia, 2008), museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya.

Malang, seperti kota-kota lain pada umumnya, baru tumbuh dan berkembang setelah pemerintah kolonial Belanda hadir di Indonesia. Malang adalah salah satu kota yang menjadi destinasi pariwisata di Jawa Timur karena kondisi alamnya yang indah, iklimnya yang sejuk, dan kotanya yang bersih. Kondisi alam yang elok menawan, bersih, sejuk, tenang dan fasilitas wisata yang memadai merupakan ciri-ciri sebuah kota tempat berlibur. Bukan hanya itu, Malang juga terpilih sebagai kota "Kesatrian". Di Kota Malang ini didirikan tempat pelatihan militer, asrama dan mess perwira di sekitar lapangan Rampal, dan pada jaman Jepang dibangun lapangan terbang "Sundeng" di kawasan Perumnas sekarang. Kota Malang turut berperan bagi kemerdekaan Republik Indonesia.

Kota Malang juga dikenal sebagai awal lahirnya kerajaan-kerajaan besar, seperti Singosari, Kediri, Majapahit, Demak dan Mataram. Karena sejarah kota Malang yang cukup panjang, banyak peninggalan-peninggalan arkeologi, seni dan budaya bahkan militer yang masih sempat diselamatkan dan dipamerkan di museum. Karenanya, tidak heran jika museum di kota Malang

cukup banyak, baik museum yang dikelola oleh pemerintah, lembaga pendidikan, maupun swasta. Kota Malang mempunyai kekayaan budaya, seni dan sejarah yang panjang dan menarik. Dari observasi awal yang dilakukan oleh penulis melalui kunjungan ke beberapa museum-museum di Kota Malang, didapati bahwa tampaknya museum-museum yang ada ingin mencoba merepresentasikan kekayaan sejarah tersebut. Meskipun sudah terlihat ada usaha untuk menata ruang pameran dengan baik, ada masalah informasi dan pesan yang kurang dapat dipahami oleh pengunjung. Narasi besar kurang terlihat, bahkan di beberapa museum didapati penataan yang tidak ada relevansi antara narasi yang disampaikan dengan obyek yang dipamerkan. Belum lagi masalah material/ bahan pendukung pameran yang terkesan seadanya dan mudah rusak.

Dari sini terlihat bahwa di satu sisi, kota Malang sebagai kota kecil memiliki cukup banyak museum, yang artinya banyak artefak dan peninggalan sejarah dan budaya yang ingin disampaikan melalui museum-museum tersebut. Namun ada permasalahan pada museum-museum tersebut, yaitu kurang ada relevansi antara tujuan museum, narasi, kondisi tata pameran dan representasi. Selain itu yang menjadi pertanyaan juga adalah; apakah museum-museum tersebut dapat merepresentasikan Kota Malang dengan baik dan memberikan pencitraan tertentu terhadap kota Malang?

Pembatasan lingkup penelitian ini dilakukan pada jenis museum yang diteliti yang ada di kota Malang, yang memiliki koleksi terkait kesejarahan dan budaya, kondisi tata pameran dari setiap museum tersebut dan narasi utama yang ingin disampaikan, juga narasi kecil yang mendukung. Pembatasan juga dilakukan pada jumlah museum yang diteliti, dibatasi hanya tiga yang dianggap dapat mewakili keseluruhan museum di kota Malang, yaitu; museum Brawijaya yang merupakan perwakilan museum Militer, museum Purwa yang merupakan perwakilan museum arkeologi dan museum Panji yang merupakan perwakilan museum anak-anak.

Penelitian dilakukan dengan cara mendata seluruh museum yang ada, membuat klasifikasi jenis museum dan koleksi yang dimiliki, menentukan museum yang akan diteliti, memotret seluruh kondisi tata pameran yang meliputi alur, pemilihan artefak, penempatan, grafis pendukung, elemen pendukung dan tata cahaya. Analisis yang dilakukan adalah analisis visual dari seluruh unsur yang membangun tata pameran, dan mencari relevansinya dengan narasi besar maupun narasi kecil yang ingin disampaikan.

Pembahasan

Museum dan Tata Pamer Museum

Pada museum, penyajian koleksi dalam tata pameran bertujuan untuk memberikan informasi yang menarik, mempengaruhi, dan dapat dimengerti dengan mudah oleh pengunjung. Pada dasarnya tata pameran adalah media komunikasi. Pemberi pesan adalah sebuah organisasi ataupun kelompok yang ingin menyampaikan sesuatu. Dalam konteks permuseuman pemberi pesan adalah pemilik museum yang menyampaikan berbagai tema pesan, misalnya sejarah, budaya, dan lainnya melalui saluran pameran berupa tata pameran, audio visual atau teater, dan berbagai program acara seperti pertunjukan dan *workshop* yang akan diterima oleh pengunjung sebagai penerima pesan.

Pengunjung sebagai penerima pesan akan merespon melalui berbagai cara. Dan respon-respon tersebut akan terkirim kepada pemberi pesan, demikian proses tersebut akan berkelanjutan. Sejalan dengan perkembangan teknologi media, sejak tahun 1960-an sampai saat ini pameran kemudian dapat mempunyai interaksi yang lebih dekat dengan pengunjung. Pengunjung tidak hanya dapat melihat tetapi dapat berhubungan dengan obyek yang dilihatnya. Artinya, adalah penting bagi sebuah pameran saat ini untuk memberikan stimulasi kepada pengunjung bukan hanya pada indera penglihatan saja, tetapi juga yang lainnya, seperti pendengaran, perabaan, penciuman, bahkan indera perasa, agar pengunjung dapat menikmati suasana dan menyerap semua informasi atau pesan yang disampaikan (Lorenc, Skolnick and Berger, 2007:13)

Pameran, seperti media komunikasi lainnya, mempunyai unsur-unsur yang membentuknya. Unsur yang membangun sebuah pameran adalah: (1) *Storyline*; (2) Jalur Pengunjung – *Path*; (3) Media Pamer; (4) Grafis; (5) Ruang bangunan; (6) Tenaga listrik dan pencahayaan (disarikan dari Locker, 2011). *Storyline* disebut juga alur cerita, rencana, atau skema cerita (www.merriam-webster). Dalam sebuah media pameran, *storyline* adalah garis besar cerita mengenai pameran; seperti apa pameran tersebut dan bagaimana cara berceritanya. *Storyline* akan menentukan bentuk dari unsur-unsur lain yang membangun pameran.

Untuk menyusun sebuah *storyline*, kita harus mengetahui unsur-unsur yang bersifat informasi yang dapat menjadi dasar membentuk *storyline* sebuah pameran. Berdasarkan dokumen narasi akan ditentukan kerangka klasifikasi pameran, kemudian dari klasifikasi tersebut ditentukan judul, sub judul, dan teks dan juga dari berbagai benda dan artefak yang dipamerkan (Tjahjaulan, 2016:52)

Storyline pameran adalah alur cerita atau sistematika pameran, yang merupakan sekumpulan dokumen atau cetak biru tertulis mengenai apa yang akan dipamerkan dan merupakan acuan

utama dalam perancangan dan produksi pameran yang di dalamnya mengandung muatan pembelajaran dan pewarisan nilai. Alur cerita ini disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran. Selanjutnya, berdasarkan *storyline* tersebut disusun sebuah garis besar pameran yang meliputi judul, topik, sub topik, dan poin-poin penting dalam sebuah pameran.

Contoh *storyline* yang telah dibakukan sejak tahun 1979 oleh pemerintah Indonesia dalam sebuah pedoman pembakuan museum umum tingkat provinsi sebagai acuan penataan pameran tetap pada museum-museum negeri provinsi di Indonesia adalah: alam, manusia, aktivitas, keluarga, seni, religi, dan sejarah. Meskipun dapat disesuaikan dengan kondisi kebijakan masing-masing daerah, sekarang pembakuan tersebut harus memperlihatkan semangat persatuan dan konsepsi Wawasan Nusantara. Semua unsur cerita ini merupakan penggambaran yang utuh dari daerah setempat yang menggambarkan identitas budaya daerah setempat. Oleh sebab itu, penggunaan unsur-unsur ini di setiap museum akan berbeda bergantung dari tujuan penyajian yang akan disampaikan (disarikan dari, Direktorat Permuseuman, 2011). *Storyline* harus bisa memberikan kejelasan kepada arah pergerakan pengunjung, dari satu sajian menuju sajian berikutnya meski tanpa arahan dari pemandu.

Dari *storyline* dapat disusun unsur selanjutnya dari sebuah pameran, yaitu pengaturan sirkulasi pengunjung melalui penentuan jalur (*path*). Jalur pengunjung dalam sebuah pameran tergantung pada klasifikasi pameran itu sendiri, apakah kronologis, tematik, dan lain sebagainya yang sudah diatur sebelumnya pada *storyline*. Pengaturan sirkulasi mempengaruhi efektivitas penyampaian pesan komunikasi pameran.

Dalam sebuah pameran, pengaturan jalur sirkulasi berhubungan dengan hierarki informasi yang akan disampaikan oleh pengirim pesan kepada pengunjung yang dapat digambarkan melalui proses sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Penyampaian Informasi dalam Tata Ruang (Tjahjawan, 2016:55)

Dari gambar diagram di atas dapat dilihat bahwa pengaturan jalur sirkulasi adalah bagian di mana waktu dan ruang bekerja dalam hal penyampaian informasi kepada pengunjung.

Selanjutnya, unsur pameran dalam bentuk grafis juga sangat penting dalam mengomunikasikan pesan berupa informasi maupun navigasi. Unsur grafis informasi membantu menyampaikan cerita secara konsisten dan mudah dimengerti. Hierarki informasi dalam sebuah panel pameran adalah sebagai berikut: judul utama, sub judul, gambar, teks, dan foto/gambar. Di dalam kelompok Informasi grafis, termasuk pula di dalamnya sistem label benda-benda peraga/artefak.

Dalam sebuah pameran, selain informasi grafis, ada yang bersifat navigasi, berupa sistem penanda (*sign system*) dan penunjuk arah (*way finding*). Bahkan juga ada yang bersifat dekoratif atau hiasan untuk membangun atmosfer tertentu seperti ragam hias, *giant photography*, dan mural.

Museum di Malang

Saat ini tercatat ada sekitar duapuluh museum di Kota Malang dan daerah Batu. Setiap museum tentu mempunyai narasi yang berbeda yang disampaikan melalui tata pamer benda koleksinya sesuai dengan jenis/kategori museum tersebut dan tujuan dari museum tersebut. Duapuluh museum yang ada di Malang dapat dibagi ke dalam 6 jenis/kelompok museum, yang sebagian besar masuk dalam kategori museum universal dan museum sejarah yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Yang menarik adalah bahwa kebanyakan museum di Kota Malang dimiliki dan dikelola oleh swasta.

Tabel 1. Klasifikasi Jenis Museum di Malang (dokumentasi Indah Tjahjawan)

No	Jenis Museum	Nama Museum	Pengelola
1	Museum Arkeologi	Museum Singhasari	Pemerintah
		Museum Mpu Purwa	Pemerintah
2	Museum Biografi	Museum Omah Munir	Swasta
3	Museum Universal	Museum Zoologi Frater Vianney	Pemerintah
		Museum Kesehatan Jiwa	Pemerintah
		Museum Angkut	Swasta
		Museum Satwa	Swasta
		Museum Tubuh	Pemerintah
		Museum Musik Indonesia	Swasta
		Museum Musik Dunia	Swasta
4	Museum Etnologi	Museum D'Topeng Kingdom	Swasta
5	Museum Sejarah	Museum Malang Tempo Doeloe	Swasta
		Museum Universitas Negeri Malang	Pemerintah
		Museum Sejarah Bentoel	Swasta
		Museum Panji	Swasta
		Indonesian Old Cinema Museum	Swasta

		Museum Pendidikan	Swasta
		Museum Reenactor	Swasta
6	Museum Militer/Museum Perang	Museum Brawijaya	Pemerintah
		Museum Dirgantara	Pemerintah

Analisis Museum Brawijaya, Museum Mpu Purwa dan Museum Panji

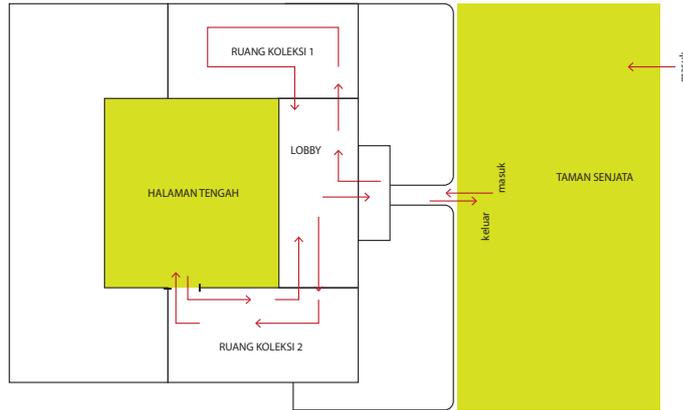
1. Museum Brawijaya

Museum Brawijaya Malang merupakan sebuah museum yang berisi peninggalan sejarah pada masa sebelum kemerdekaan, perang kemerdekaan, serta periode setelah kemerdekaan. Selain itu, koleksi museum tersebut antara lain berupa senjata tradisional hingga modern, lukisan, koleksi senjata-senjata, tank, kendaraan amfibi, serta berbagai bendera dan lambang-lambang kesatuan angkatan darat, memberikan gambaran tentang beratnya masa perjuangan penduduk Malang melawan penjajah. Museum ini didirikan dengan tujuan sebagai media pendidikan, tempat wisata sejarah, penelitian ilmiah, di mana masyarakat bisa mengenal dan mengenang sejarah perjuangan bangsa Indonesia, khususnya rakyat Jawa Timur sejak tahun 1945, sehingga dapat menjadi tempat pembinaan mental kejuangan dan pewarisan "Nilai-nilai 1945".

Denah Alur Museum

Museum Brawijaya menyimpan berbagai koleksi yang berhubungan dengan benda-benda yang terkait dengan sejarah kemiliteran Indonesia, mulai zaman perang kemerdekaan, perebutan kembali Irian Barat, penumpasan komunis hingga Operasi Seroja di Timor Timur. Secara keseluruhan, museum ini memiliki beberapa lokasi atau ruang untuk menyimpan dan meletakkan koleksi. Pembagian lokasi/ruangan koleksi tersebut diatur sesuai dengan alur pengunjung, sebagai berikut:

1. Halaman Depan museum dinamakan Agne Yastra Loka atau Taman Senjata. Di sini dipamerkan tank, senjata penangkis Serangan Udara, Meriam (Cannon) 3,5 Inch yang diberi nama Si Buang dan juga Tank AMP-TRACK.
2. Lobi *Entrance*, memamerkan relief (lukisan timbul di dinding) dan perangkat lambang-lambang kodam (*Badge*).
3. Ruang Koleksi 1, memamerkan koleksi dari tahun 1945 hingga 1949.
4. Ruang Koleksi 2, memamerkan koleksi mulai tahun 1950 hingga 1976.
5. Halaman Tengah
6. Perpustakaan



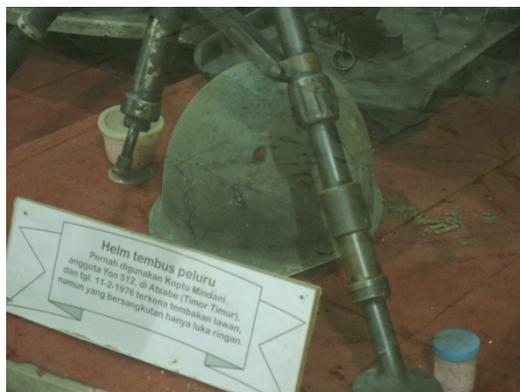
Gambar 2. Denah Alur Pengunjung Museum Brawijaya (Adityayoga)



Gambar 3. Display Koleksi di Ruang Koleksi 1 (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 4. Display Koleksi di Ruang Koleksi 1 (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 5. Display Koleksi di Ruang Koleksi 2 (dokumentasi Adityayoga)

Analisis Kondisi dan Tata Pamer

A. *Storyline* dan Alur Tata Pamer

Museum Brawijaya sebenarnya mempunyai koleksi yang sangat menarik dan masing-masing memiliki sejarah yang menarik jika dinarasikan. Pihak museum sudah mengatur pembagian ruang koleksi secara kronologis dan alur pengunjung (lihat gambar 2) Namun sayangnya, saat kita mulai memasuki halaman museum, kita tidak ada tanda atau suasana yang membuat kita sadar bahwa kita sudah mulai memasuki ruang pameran koleksi. Kemudian, saat memasuki lobi, kita juga tidak mengerti atau tidak diberi tanda harus melangkah ke mana. Pada area lobi terlalu banyak benda koleksi yang dipamerkan tanpa penjelasan yang cukup. *Storyline* tidak disusun secara baik dan jelas sehingga benda-benda koleksi yang dipamerkan seperti tidak bisa bercerita karena tidak ada pendukung narasi yang cukup.

Seperti sudah dipaparkan sebelumnya bahwa Museum Brawijaya membagi ruang pameran menjadi: 1) Taman Senjata; 2) Lobi; 3) Ruang Koleksi 1; 4) Ruang Koleksi 2; 5) Halaman Tengah; dan 6) Perpustakaan. Namun sayangnya pengunjung tidak terlalu mengerti karena tidak ada petunjuk yang jelas. Setiap ruang koleksi sebaiknya ada narasi pengantar yang informatif dan menarik, sehingga pengunjung mengerti alur cerita keseluruhan museum ini.

B. Pemilihan dan Penempatan artefak

Koleksi Museum Brawijaya ini cukup banyak dan masing-masing memiliki sejarah yang menarik jika dinarasikan. Penempatan benda-benda artefak yang sudah dibagi dalam 6 zona/ruang tematik tidak terlalu bermasalah. Namun peletakan benda yang ada di zona/ruang 1 dan 2 meskipun kelihatannya sudah diusahakan ditata secara tematik, namun masih terlihat *random* (acak) tanpa alur. Hal itu disebabkan karena ruangan besar terbuka tanpa sekat dan pembagian tema kurang mendapat dukungan dari pendukung benda peraga, panil informasi grafis yang memadai.

Menurut informasi yang disampaikan oleh pihak museum, koleksi *masterpiece* museum Brawijaya adalah "Gerbong Maut" dan "Perahu Segigir" yang ada di halaman tengah. Sebetulnya koleksi ini dapat diangkat nilai kesejarahannya melalui ruangan khusus, misalnya dibuat menjadi halaman diorama dengan narasi yang disampaikan lewat panil informasi grafis, sehingga terlihat lebih menarik dan menambah pengetahuan yang cukup untuk pengunjung.

C. Elemen Pendukung *Display*, informasi grafis dan Pencahayaan

Banyak benda koleksi yang dipamerkan diletakkan begitu saja tanpa pendukung peragaan

yang memadai. Sebagian sudah sudah memiliki pendukung *display* seperti vitrin kaca atau *base* untuk peninggi tetapi kondisinya sudah sangat usang, dan berdebu sehingga perlu diremajakan dan dibuat lebih ringan agar benda koleksi yang berada di dalamnya dapat lebih terlihat menonjol. Pendukung peraga benda koleksi ini sangat penting diperhatikan, agar setiap benda dapat diletakkan secara baik dan menarik juga untuk memperlihatkan bahwa setiap benda koleksi memiliki nilai kesejarahan yang tinggi dan berharga.

Secara umum kondisi *panel informasi* grafis yang menjelaskan informasi ruangan dan benda-benda koleksi sangat perlu diremajakan. Karena selain sudah mengalami penuaan, dan berdebu sebagian bahkan mulai berjamur dan hilang gambarnya. Padahal peran informasi grafis sangat penting, untuk memberikan narasi yang menarik dari setiap koleksi yang dipamerkan.

Sistem *Labelling* atau pemberian keterangan pada setiap koleksi juga kurang diperhatikan. Padahal *labelling* itu berfungsi untuk mendukung narasi dari benda koleksi yang dipamerkan. Tanpa penjelasan, benda yang diperagakan tidak bisa bercerita banyak dan tidak akan dianggap penting oleh pengunjung,

Pencahayaan yang tepat dapat membantu membuat kesan dramatis dan memusatkan perhatian pada benda koleksi yang dipamerkan. Namun, di museum ini pencahayaan hanya mengandalkan sumber alami, sinar matahari dari luar, sehingga tidak membantu benda yang diperagakan menjadi lebih menarik. Selain itu juga tidak terlihat ada benda yang ingin ditonjolkan atau yang ingin diangkat menjadi lebih penting dari yang lain.

2. Museum Mpu Purwa

Museum ini memiliki luas bangunan sekitar 1.000 meter persegi. Museum Mpu Purwa tergolong kecil jika dibandingkan dengan museum benda purbakala lain seperti Museum Mpu Tantular di Surabaya. Karena itu, benda-benda bersejarah yang dipamerkan juga tidak terlalu banyak. Museum Mpu Purwa saat ini memiliki 132 koleksi benda bersejarah yang berasal dari masa pra sejarah hingga masa sejarah yaitu masa Hindu-Buddha. Namun, hanya 58 benda saja yang dipamerkan di ruang Museum, sementara sisanya ditempatkan di ruang penyimpanan khusus.

Museum Mpu Purwa didirikan bukan hanya untuk menyelamatkan benda-benda bersejarah, namun sekaligus memberi manfaat edukasi sejarah pada masyarakat dan memberi nilai tambah terhadap aktivitas pariwisata kota Malang. Karenanya, meski menempati bangunan yang relatif kecil, tata ruang pameran dirancang secara modern, dengan teknologi digital untuk mendukung

visualisasi dan informasi dari berbagai benda cagar budaya, seperti penggunaan *QR Code* pada setiap benda koleksi yang memudahkan pengunjung mendapatkan informasi benda sejarah tersebut secara *online*.

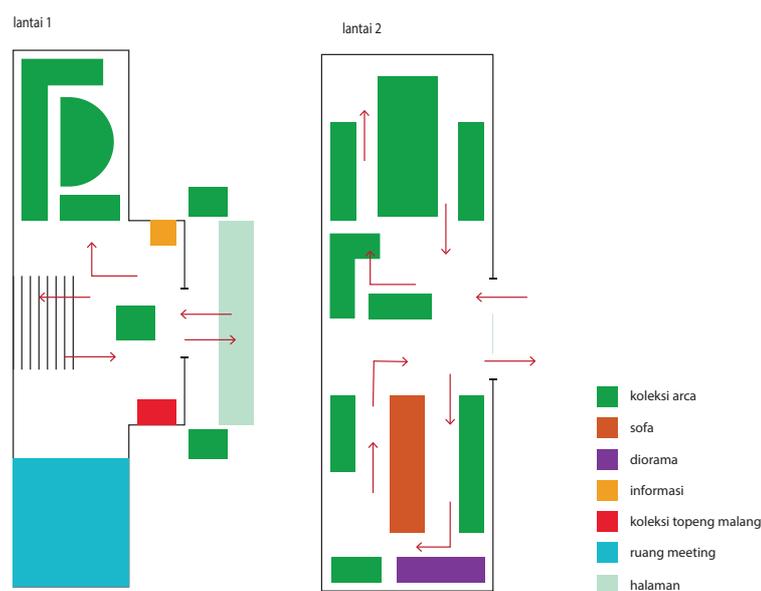
Denah Alur Museum

Koleksi benda purbakala yang disimpan di Museum Mpu Purwa, dibagi dalam dua kelompok:

1. Koleksi masa pra sejarah. Peninggalan yang berasal dari masa pra sejarah berupa batu pelor, batu gores dan batu lumpang. Batu gores ditemukan di bibir Sungai Metro yang berada di wilayah Tlogomas.
2. Koleksi masa Hindu-Buddha. Koleksi masa ini berasal dari Kerajaan Kanjuruhan, Kerajaan Mataram Kuno, Kerajaan Kediri, Kerajaan Singasari, dan Kerajaan Majapahit berupa prasasti, arca, makara, *antefix*, kemuncak candi, lingga dan yoni.

Koleksi prasasti meliputi prasasti Muncang, prasasti Dinoyo dan Prasasti Kanuruhan. Prasasti Dinoyo ini berasal dari Kerajaan Kanjuruhan yang merupakan kerajaan tertua di Jawa Timur yang berdiri sekitar abad ke-8, sedangkan prasasti Kanuruhan adalah prasasti yang terpahat pada sandaran arca Ganesha, yang berangka tahun 856 Saka dan dikeluarkan oleh Rakarayan Kanuruhan Dyah Mungpang.

Peninggalan lainnya adalah arca Ganesha Tikus yang berasal dari Kerajaan Kediri. Di antara benda-benda lainnya, Arca Ganesha Tikus menjadi peninggalan teristimewa di museum ini karena konon arca Ganesha ini hanya terdapat di Museum Mpu Purwa. Ada juga dipamerkan arca Siwa, Brahma, Durga, dan Boddhisatwa.



Gambar 6. Denah Alur Museum Mpu Purwa (Adityayoga)



Gambar 7. Display Koleksi di Lantai 1



Gambar 8. Display Koleksi di Lantai 2 – Kanan Tangga



Gambar 9. Display Koleksi di Lantai 2– Kanan Tangga



Gambar 10. Display Koleksi di Lantai - Kiri Tangga

Analisis Kondisi dan Tata Pamer

A. *Storyline* dan Alur Tata Pamer

Museum Purwa terbagi menjadi dua lantai, *storyline* tidak dibuat bersambung dari lantai satu ke lantai dua namun dibuat tematik. Lantai 1 berupa kumpulan arca dengan keterangan. Lantai dua terbagi menjadi 2. Sebagian berupa kumpulan arca dengan penjelasan dan diorama tentang seorang brahmana yang sedang memberikan restu. Sedangkan di sebelah kiri berupa jendela *display* dengan *storyline* berupa segmen cerita yang dianggap penting di masa kerajaan Tumapel, berdirinya kerajaan Singosari hingga Majapahit yang disusun secara berurutan. Namun, ada juga bagian diorama yang letaknya tidak berurutan yakni pada adegan Perang Ganter yang mendahului adegan/kisah kerajaan Tumapel dengan Tunggal Ametung sebagai penguasanya.

Mendengar nama museum "Mpu Purwa", pengunjung akan mengharapkan sebuah museum yang mempunyai fokus pada cerita tentang "Mpu Purwa". Walaupun setiap koleksi dengan penjelasan dalam bentuk *labelling* bisa dimengerti dan cukup informatif, secara umum *storyline* tata pamer museum Mpu Purwa ini kurang merepresentasikan hal tersebut karena tidak ada benang merah narasi yang menghubungkan keseluruhan koleksi.

B. Pemilihan dan Penempatan artefak

Beberapa artefak pilihan merupakan "*masterpiece*" dari koleksi museum. Walaupun ada usaha untuk memisahkan "*masterpiece*" dari artefak lainnya, penempatan "*masterpiece*" kurang memperlihatkan bahwa itu adalah artefak "*masterpiece*". Diorama seharusnya dibuat lebih menonjol, terutama jika menjadi pusat perhatian. Misalnya, pada museum ini, beberapa diorama yang berukuran besar (*life size*), diletakkan di sudut, sehingga tidak terlalu menjadi perhatian bagi pengunjung.

C. Elemen Pendukung *Display*, informasi grafis dan Pencahayaan

Pendukung peraga benda koleksi di museum Mpu Purwa sangat diperhatikan oleh pihak museum. Ada usaha menonjolkan artefak dengan memberikan pendukung peraga dengan warna yang kontras dan keras. Namun, warna-warna cerah yang mendominasi cenderung memberikan efek "kurang asli" kepada artefak, sehingga terlihat seperti replika. *Treatment* pewarnaan yang kontras ini sepertinya merupakan bagian dari konsep pihak museum untuk memberikan kesan "tidak membosankan" bagi pengunjung.

Secara umum kondisi panel informasi grafis dan dekorasi masih terlihat rapi dan cukup memberikan suasana yang baik dan menyenangkan. *Labelling* dalam bentuk *barcode* memberikan efek kekinian (modern) dan interaktif bagi pengunjung untuk mencari tahu lebih jauh.

Pencahayaan di museum Mpu Purwa cukup baik, dan sudah memperlihatkan bahwa setiap artefak itu penting dan perlu ditonjolkan. Beberapa *display* bahkan diberikan pencahayaan khusus untuk memberikan kesan tertentu yang menarik bagi pengunjung.

Secara umum museum Mpu Purwa kelihatan segar dan berbeda dengan museum arkeologi pada umumnya. Museum sebagai sumber informasi yang menyenangkan, modern dan akrab dengan teknologi kelihatannya menjadi konsep pihak museum Mpu Purwa untuk menarik perhatian pengunjung, terutama pengunjung dari kalangan pelajar.

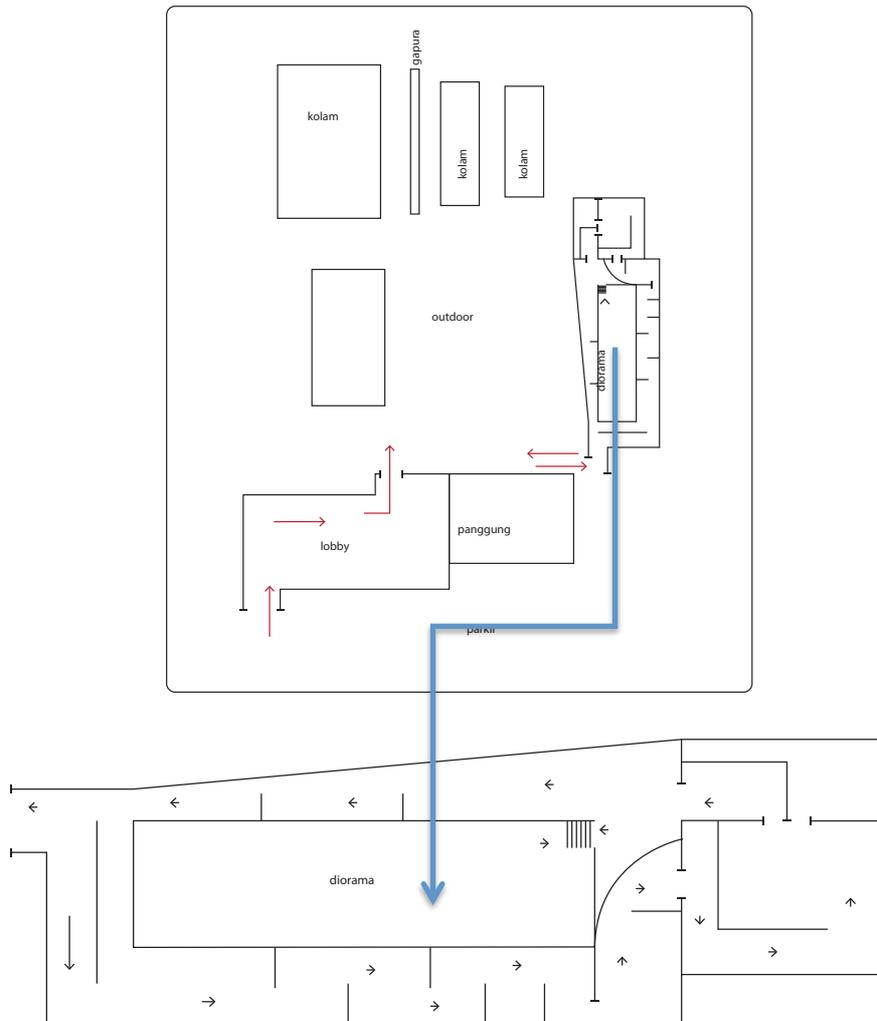
3. Museum Panji

Museum Panji Malang yang terletak di wilayah kabupaten Slamet, Tumpang, Malang, Jawa Timur ini sesuai dengan namanya, mengusung konsep Cerita Panji. Kawasan Malang sendiri juga terkenal dengan seni pertunjukan yang didasari oleh cerita Panji yaitu Topeng Malangan. Cerita Panji ini sudah mendunia, terbukti dengan adanya pusat penelitian tentang panji yang ada di berbagai Negara. Museum ini adalah museum swasta yang didirikan oleh Dwi Cahyono, seorang arkeolog yang juga menjadi anggota Asosiasi Museum Indonesia (AMIDA). Museum ini dibangun di atas lahan milik Dwi Cahyono sendiri dengan luas kurang lebih tiga hektar. Cerita Panji dan Topeng Malangan tergambar di relief dua candi yang berada di kecamatan Tumpang, yaitu di Candi Jago dan Candi Kidal, yang menjadi bukti bagaimana cerita Panji dan Topeng Malangan ini sudah menjadi legenda. Panji sendiri merupakan tokoh dari Malang yang hidup pada masa Kesultanan Mataram. Panji adalah tokoh yang gencar melakukan penyatuan pulau Jawa pada sekitar tahun 1600. Saat itu kesultanan Mataram dipimpin oleh Sultan Agung.

Selain itu di museum ini juga dipamerkan beragam benda-benda yang diitata menyerupai diorama yang menggambarkan sejarah Kota Malang. Di sini ditunjukkan bagaimana Kota Malang lahir dengan menghadirkan *display* yang menggambarkan peletakkan pondasi pertama oleh pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1716 silam. Selain itu juga dipamerkan berbagai koleksi lain seperti wayang, patung bahkan golek atau (boneka) yang terkenal di jaman dahulu. Museum Panji ini sebetulnya dimaksudkan untuk menanamkan kembali kebudayaan lokal pada masyarakat, yang kini sudah mulai ditinggalkan karena cerita Panji mengajarkan budi pekerti dan mencintai lingkungan.

Denah Alur Museum

Museum Panji berada dalam sebuah kompleks yang terbagi menjadi dua yaitu *outdoor* dan *indoor*. Museumnya sendiri, dalam penataan dan alur pengunjung terbagi menjadi 2 tempat *indoor*, yaitu lobi dan ruang pameran koleksi. Alur pengunjung dimulai dari lobi, menuju *outdoor* di mana terdapat kolam renang, melewati kolam, kemudian memasuki ruang pameran utama (koleksi) dan keluar dari pintu yang sama. Berikut ini denah alur museum:



Gambar 11. Denah Alur Museum Panji (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 12. Display Koleksi di di Lobby (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 13. Display Koleksi di Ruang Koleksi (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 14. Display Koleksi di Ruang Koleksi (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 15. Diorama di Ruang Koleksi (dokumentasi Adityayoga)



Gambar 16. Diorama di Ruang Koleksi (dokumentasi Adityayoga)

Analisis Kondisi dan Tata Pamer

A. *Storyline* dan Alur Tata Pamer

Museum Panji dimaksudkan untuk memperlihatkan cerita Panji yang sudah mulai dilupakan masyarakat, di mana cerita ini mengajarkan budi pekerti dan mencintai lingkungan, juga tentang sejarah kota Malang itu sendiri. Namun, melihat penataannya, narasi yang ingin disampaikan oleh museum ini tidak jelas. Memasuki area lobi seharusnya ada sebuah pengantar yang memberikan penjelasan bagaimana membaca museum ini. Jika bersifat tematik, seharusnya ada pengelompokan (*zoning*) pada ruang dan penataan benda sehingga pengunjung tidak bingung.

B. Pemilihan dan Penempatan artefak

Koleksi museum yang sangat beragam berupa artefak masa lalu, hingga benda-benda modern awal abad 20-an, membingungkan pengunjung, karena tidak jelas hubungan di antara mereka. Artefak di lobi dan di ruang pameran utama seperti tidak berhubungan. Penempatan artefak dalam alur yang melingkar di ruang pameran, jika secara kronologis jelas menjadi sebuah cerita bisa menarik, sayangnya kurang didukung oleh informasi grafis yang baik.

C. Elemen Pendukung *display*, Informasi Grafis dan Pencahayaan

Pendukung peraga benda koleksi kelihatannya sudah diusahakan untuk terlihat menarik dan dapat menonjolkan artefak. Namun, secara estetika kurang diperhatikan. Selain itu material yang dipakai juga bukan yang bersifat permanen dan tahan lama, sehingga bukan menguatkan artefak yang dipamerkan, malahan memberikan kesan kurang "serius".

Secara umum kondisi *panel informasi* grafis harus diperbaiki dan diremajakan. Karena, meskipun ini museum yang baru dan berkonsep "modern", dari segi desain kurang digarap dan pemilihan bahannya kurang tepat sehingga panel informasi grafis mudah rusak dan terlihat usang.

Tidak semua benda/artefak yang dipamerkan diberikan *label* (yang akan dapat memberikan informasi lebih detail) sehingga pengunjung hanya melihat selintas saja pada benda-benda tersebut tanpa bisa menghubungkan benda yang satu dengan yang lainnya. Yang menarik adalah diorama yang berada di tengah ruang pameran, sayangnya tidak ada penjelasan yang memadai mengenai diorama tersebut, sehingga pengunjung tidak mengerti apa maksud dari diorama tersebut.

Beberapa artefak sudah diberikan pencahayaan khusus namun belum maksimal. Pencahayaan

natural yang diterapkan di ruang pameran utama, juga kurang tepat, karena tidak memberikan efek yang menarik. Benda-benda yang dipamerkan menjadi terlihat datar.

Simpulan

Malang sebagai kota yang tidak terlalu besar, memiliki museum yang cukup banyak, yaitu sekitar duapuluh museum. Lebih dari setengah museum ini atau sekitar enam puluh persen dikelola oleh swasta. Banyaknya museum di Malang barangkali ada kaitannya dengan kesejarahan dan budaya Kota Malang yang cukup panjang, sehingga artefak-artefak banyak ditemukan terkait dengan kesejarahan tersebut. Namun sayangnya tidak semua museum tersebut tertata dengan baik dan dapat merepresentasikan kesejarahan kota Malang.

Museum Brawijaya dan museum Mpu Purwa yang menjadi contoh pembahasan pada penelitian ini adalah museum pemerintah sedangkan museum Panji yang juga menjadi contoh penelitian adalah museum yang dikelola oleh swasta (milik pribadi). Museum Brawijaya adalah museum yang sudah cukup lama berdiri dan belum mengalami perbaikan/revitalisasi hingga saat penelitian ini dilakukan, sedangkan museum Mpu Purwa, adalah museum yang baru didirikan yang merupakan pengembangan dari balai penyelamatan cagar budaya. museum Panji juga relatif baru.

Ketiga museum ini memiliki koleksi, format dan tampilan yang berbeda dan memiliki narasi yang juga berbeda yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Narasi besar pada sebuah museum, akan didampingi oleh narasi-narasi kecil yang mendukung narasi besar tersebut. Setelah meneliti kondisi dan tata pameran kegiatan museum tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketiga museum tersebut memiliki masalah yang sama dalam menyampaikan narasi sehingga apa yang terrepresentasikan berbeda dengan konsep dan tujuan awal dari museum tersebut.

Secara umum museum Brawijaya dan museum Mpu Purwa dapat kita pahami jenisnya dari benda atau koleksi yang dipamerkan. Misalnya, museum Brawijaya terlihat jelas sebagai museum militer karena isinya adalah benda-benda sejarah peperangan yang dimiliki militer. Museum Mpu Purwa adalah museum arkeologi karena memamerkan artefak dan arca-arca. Sementara, museum Panji agak kurang jelas wajahnya. Kita hanya dapat melihat bahwa museum Panji ini adalah museum sejarah yang terkait dengan kota Malang.

Secara khusus, ketiga museum tentu mempunyai narasi besar yang ingin disampaikan. Museum Brawijaya sesuai slogannya yaitu "Api Penyebar Semangat" ingin menanamkan semangat perjuangan dengan memperlihatkan bagaimana perang yang dilakukan untuk mendapatkan kemerdekaan dan mempertahankannya. Museum Mpu Purwa, ingin memperlihatkan bagaimana

kejayaan kerajaan Malang di masa lalu, mulai dari Kanjuruhan hingga Majapahit. Sedangkan, museum Panji ingin menanamkan kembali kebudayaan lokal pada masyarakat yang kini sudah mulai ditinggalkan. Namun, narasi besar pada ketiga museum tersebut tidak dapat terbaca oleh pengunjung karena tidak tersampaikan dengan baik.

Untuk menyampaikan narasi diperlukan sebuah *Storyline* atau alur cerita/garis besar cerita. *Storyline* akan menentukan bentuk dari unsur-unsur lain yang membangun pameran, yaitu judul, sub judul, dan teks dan juga dari berbagai benda dan artefak yang dipamerkan (narasi kecil). Pada ketiga museum, *storyline* ini tidak disusun dengan baik, dan unsur-unsurnya kurang lengkap sehingga banyak kesalahpahaman menerjemahkan apa yang dipamerkan. Narasi-narasi kecil yang seharusnya mendukung narasi besar menjadi tidak terlihat. Pengunjung hanya melihat berbagai benda itu sebagai benda pajang belaka. Selain *storyline*, kondisi tata pamer juga mempengaruhi narasi yang ingin disampaikan tersebut. Kondisi tersebut meliputi cara penyajian, pendukung peragaan, informasi grafis, dan *tata cahaya*, yang semuanya dapat mempengaruhi pengunjung dalam memahami pesan yang ingin disampaikan.

Tata Pamer pada sebuah museum bukanlah sekedar menata artefak. Representasi akan dapat terwujud dari narasi yang disampaikan melalui Tata Pamer. Narasi sebuah museum dapat dibaca melalui penataan (tata pamer). Ilmu tata pamer itu sendiri merupakan ilmu multi disiplin yang menyatukan arsitektur, interior, grafis, media elektronik dan digital, pencahayaan, audio, dan banyak disiplin ilmu desain lainnya yang bertujuan untuk memberikan informasi yang menarik, mempengaruhi, dan dapat dimengerti dengan mudah oleh pengunjung. Pada museum ada narasi yang ingin disampaikan. Narasi ini disampaikan melalui alur cerita yang tergambarkan pada tata pamer. Tata pamer yang baik adalah yang dapat merepresentasikan cerita/pesan yang ingin disampaikan. Jadi pada dasarnya tata pamer adalah perpaduan antara desain komunikasi dan desain lingkungan.

Daftar Pustaka

- A. Timothy and C. Paine. *Museum Basics*, 2nd ed., London: Routledge, 2012.
- Dean, David. *Museum Exhibition: Theori and Practice*. London & NewYork. Routlegde, 1996.
- Direktorat Sejarah. *Ayo Kita Mengenal Museum*. Direktorat Sejarah. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2009.
- Direktorat Permuseuman. *Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*, 2011.

- Hall, Stuart (edited). *Representation : Cultural Representation and Signifying Practice*. London: SAGE Publication, 1997.
- Locker, Pam. *Exhibition Design*. Singapore: Ava Publishing, 2011.
- Lorenc, Skolnick and Berger. *What Is Exhibition Design? Essential Design Handbook*. Singapore: Page One Publishing, 2007.
- Miladi, Himam. "Museum Mpu Purwa Diresmikan, Yuk Kita Intip Koleksinya", 2018.
<https://www.kompasiana.com/primata/5b4a110ff133447332414bad/museum-mpu-purwa-diresmikan-yuk-kita-intip-koleksinya>. Diunduh 20 Mei 2018.
- Museum Indonesia. *Balai Penyelamatan Mpu Purwa*, 2018.
https://www.museumindonesia.com/museum/72/1/Balai_Penyelamatan_Mpu_Purwa_Malang. Diunduh 20 Mei 2018
- Museum Indonesia. *Museum Brawijaya*, 2018.
https://www.museumindonesia.com/museum/50/3/Museum_Brawijaya. Diunduh 20 Mei 2018
- Pemerintah Kota Malang. *Sejarah Malang*, 2017. <http://malangkota.go.id/sekilas-malang/sejarah-malang/>. Diunduh 18 November 2017
- Pusat Studi Sejarah. *Sejarah Museum Brawijaya*. 2018.
<https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-museum-brawijaya>. Diunduh 20 Mei 2018
- Situs Budaya. *Museum Mpu Purwa Malang*. 2018. <https://situsbudaya.id/museum-mpu-purwa-malang/> Diunduh 20 Mei 2018.
- Tjahjawan, Indah. Disertasi: *Obyek Pamer Anjungan Indonesia Di World Expo Tahun 1986-1992 Sebagai Representasi Ideologi Orde Baru*. Program Doktor Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2016.
- Tjahjopurnomo, R., et al. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*, Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2011.