

KAJIAN NARATOLOGI PADA TATA PAMERAN TETAP MUSEUM PERJUANGAN KEMERDEKAAN DI JAKARTA

Henny Hidajat

henny.hi@gmail.com | Universitas Bunda Mulia

Abstrak

Penelitian tata pameran tetap Museum Sumpah Pemuda dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari pengunjung tentang daya tarik dan pemahaman narasi peristiwa sejarah dari tata pameran museum tersebut. Observasi dilakukan terhadap fisik tata pameran tetap kedua museum, wawancara terhadap narasumber dan responden, serta kajian teori dari berbagai referensi. Berdasarkan analisa melalui pendekatan naratologi yang dilakukan dengan penjabaran *storyline* yang mencakup alur, penokohan, latar tempat dan waktu, serta pesan nilai perjuangan sesuai peristiwa sejarah yang dipahami oleh pengunjung - diwakili responden, diperoleh hasil bahwa untuk menciptakan daya tarik dan pemahaman pengunjung, dibutuhkan penegasan pada alur, tokoh dan pesan yang dianggap penting, baik melalui tata lampu, pemanfaatan diorama besar serta ruang yang dibatasi jumlah *display* sehingga tercipta fokus perhatian.

Kata Kunci : Museum, Pameran, *Storyline*, Sejarah, Pengunjung

Abstract

This study on the permanent exhibition design of Museum Sumpah Pemuda and Museum Perumusan Naskah Proklamasi aims to get inputs from the visitors concerning the displays that are attractive for them and the understanding of the historical narrative of both museums. Observation on the permanent exhibition of both museums and interviews with the experts and respondents were carried out along with theoretical study to support the analysis. Based on the analysis using a narratological approach through storyline, plot, characters, time and place setting, message and the values of independence struggle in the historical story accessible to the visitors, which are represented by the respondents, the conclusion is that in order to create attractive displays and to generate the visitors' understanding, displays should be emphasizing the plot, characters and important messages, both by means of lights setting, using big dioramas, adjusting the collections to be displayed to the space available so that focal point can be created. Hopefully, this research can become reference to historical museum design in terms of its display.

Keywords: exhibition, history, museum, storyline, visitors

PENDAHULUAN

Museum adalah suatu lembaga yang bersifat nirlaba, permanen, dan terbuka untuk umum. Secara khusus museum bertugas menyelenggarakan pengumpulan,

konservasi, riset, mengkomunikasikan dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan baik yang berwujud kebendaan ataupun tak benda beserta lingkungannya bagi tujuan pendidikan, penelitian dan hiburan (<http://icom.museum/the-vision/>)

museum-definition/). Penyajian koleksi dalam suatu tata pameran adalah bagian dari tugas museum untuk mengkomunikasikan dan memamerkan koleksi serta segala hasil riset ataupun kuratorial. Menurut Ali Akbar (Akbar, 2010) untuk memamerkan koleksi yang dianggap *masterpiece*, selain penataan benda, penataan *storyline* atau narasi juga penting.

Dalam desain interior penataan narasi bukan hanya penting bagi penataan alur pengunjung (*visitor's flow*) tapi juga berfungsi sebagai benang merah agar komunikasi dan pesan yang diberikan oleh pengelola museum dapat dipahami pengunjung. Alur narasi menjadi pedoman dari awal hingga akhir kunjungan dan menyatukan seluruh konsep pameran koleksi. Tanpa adanya alur narasi yang jelas maka pengunjung kemungkinan hanya akan mengingat satu dua koleksi yang menjadi *masterpiece*, namun tidak mampu memahami maksud pameran secara keseluruhan sehingga museum akan cenderung dipahami sebagai tempat menyimpan koleksi belaka. Narasi juga menjadi penting agar pengunjung mampu memaknai arti penting koleksi sebagai saksi sejarah. Apapun jenis museumnya narasi dapat dikembangkan (Akbar, 2010), baik melalui tata letak dan pengelompokan koleksi, label dan panel informasi, peralatan multimedia interaktif hingga koleksi yang mampu berinteraksi dengan segenap panca indera pengunjung.

Dalam naratologi, suatu narasi cerita dapat diuraikan dalam beberapa komponen, yaitu antara lain tema, alur, tokoh, *setting*, dan pesan. Narasi yang mengacu pada suatu penuturan naratif, baik melalui wacana visual, lisan maupun tulisan, mengenai suatu peristiwa ataupun serangkaian peristiwa, baik peristiwa nyata ataupun khayalan, dapat ditemui antara lain dalam mitos, legenda, dongeng, hikayat, novel, epik, sejarah, tragedi, drama, komedi, humor, lukisan, film, komik maupun percakapan. Konsep narasi juga digunakan untuk menceritakan tentang suatu perjalanan sejarah bangsa, khususnya periode perjuangan kebangsaan sebagai bagian dari upaya menuju kemerdekaan, di mana narasi tersebut selain berbentuk cerita, teks, ataupun film,

dapat direfleksikan pula dalam suatu tata pameran di museum.

Peristiwa revolusi kemerdekaan Indonesia sejak persiapannya hingga usaha-usaha untuk mempertahankannya merupakan suatu narasi yang amat penting bagi munculnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dua peristiwa penting yang turut mempersiapkan kemerdekaan Indonesia antara lain adalah peristiwa Sumpah Pemuda dan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dalam kedua peristiwa tersebut, sesuai dengan komponen narasi dalam pendekatan naratologi, juga terdapat tokoh-tokoh, alur jalannya peristiwa, *setting* waktu dan tempat serta nilai-nilai pesan yang dapat direnungkan melalui dua museum yang berkaitan dengan tempat terjadinya peristiwa sejarah tersebut, yaitu Museum Sumpah Pemuda dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi.

Kedua museum tersebut memiliki arti strategis selain melakukan konservasi terhadap benda-benda bersejarah berkaitan dengan upaya kemerdekaan, juga mampu menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan rasa kebangsaan para generasi penerus. Sementara itu, salah satu sarana penting pada museum-museum tersebut adalah tata pameran museum, yang di dalamnya narasi menjadi benang merah yang menyatukan keseluruhan konsep tata pameran museum. Oleh karena itu, menjadi menarik untuk mengungkapkan penerapan naratologi pada tata pameran kedua museum tersebut, baik dari aspek komponennya, yaitu alur, penokohan, latar tempat dan waktu serta pesan moralnya, dan meneliti tentang bagaimana pemahaman pengunjung atas penyampaian narasi tersebut, serta metode penyajian yang dapat mendukung penyampaian narasi sehingga dapat membuat tata pameran tersebut lebih mudah dipahami dan menarik bagi pengunjung.

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan aspek narasi, yang meliputi alur, penokohan, latar tempat dan waktu, serta pesan moral, seperti tercermin pada tata pameran tetap dari Museum Perjuangan

Kemerdekaan Indonesia sesuai dengan peristiwa sejarah terkait. Selain itu, penelitian ini juga berusaha untuk menemukan bagaimana tingkat pemahaman target pengunjung museum terhadap narasi dalam tata pameran museum perjuangan kemerdekaan Indonesia, khususnya kedua museum tersebut, sehingga dapat ditemukan hubungan antara penyampaian dan penerimaan pesan dalam pameran tersebut.

PEMBAHASAN

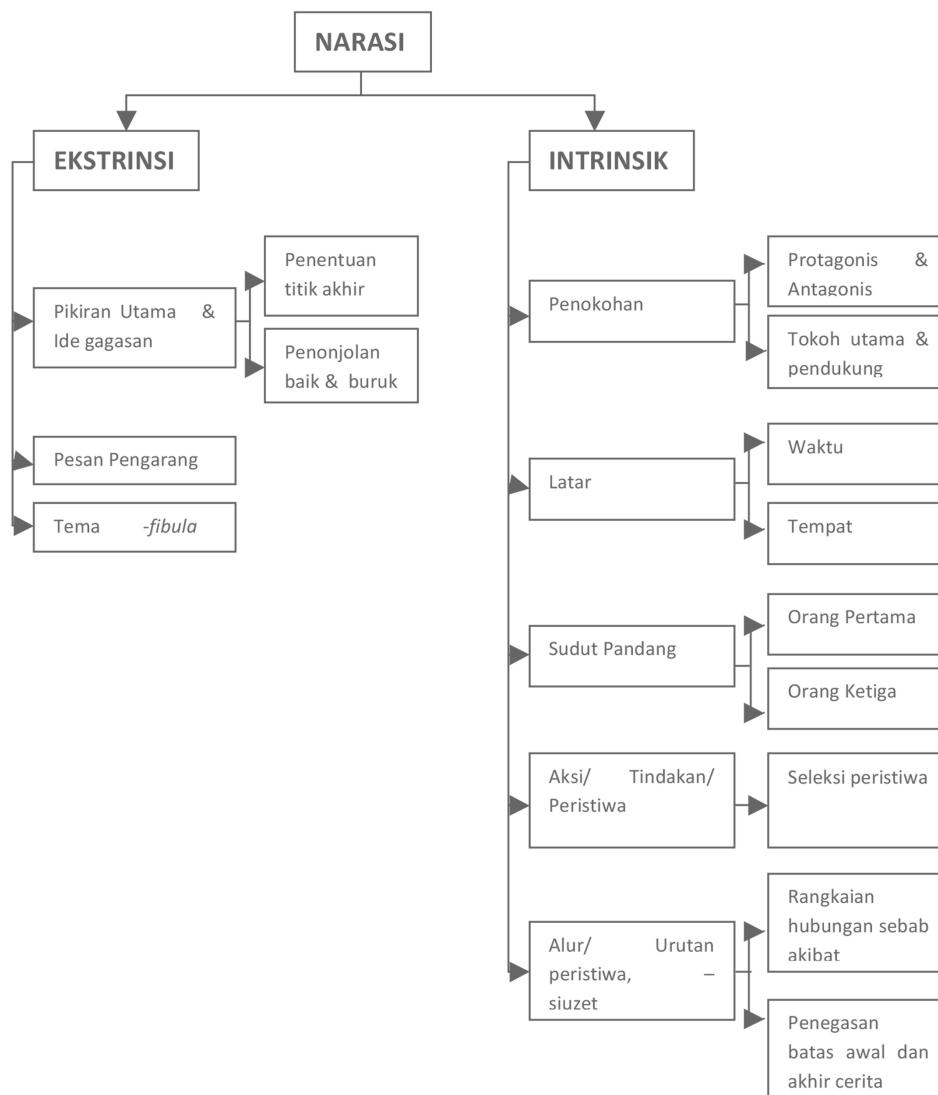
Naratologi merupakan suatu cabang ilmu yang mempelajari tentang narasi dan segala hal yang melingkupinya. Menurut Acep Iwan Saidi (Saidi, 2008:22), narasi atau *narrative* secara leksikal berarti cerita atau kisah. Dalam hal ini cerita secara intrinsik terdiri atas aspek peristiwa, tokoh dan penokohan, latar (*setting*) dan alur, di mana cerita merupakan peristiwa yang berpusat pada tokoh. Semua aspek tersebut berhubungan dalam membentuk struktur dan kesatuan cerita. Sementara itu secara ekstrinsik cerita terbangun atas aspek tematik, yang merupakan gagasan dasar pengarang yang ingin disampaikan dalam cerita, yang di dalamnya terdapat pesan, amanat, kritik ataupun nilai-nilai yang ingin disampaikan pengarang. Sementara alur dapat diatur maju, mundur, ataupun penggabungan keduanya, dan di dalam alur dapat diatur klimaks cerita ataupun tegangan-tegangan di antaranya.

Komponen yang penting dalam pembentukan naratif menurut Gergen (1988:20-22), antara lain adalah pokok pikiran dan penetapan titik akhir cerita, sehingga terdapat peristiwa yang dapat dijelaskan serta terdapat nilai-nilai yang dapat dipahami pembaca pada akhir cerita. Narasi membutuhkan suatu kerangka pikiran yang evaluatif (MacIntyre dalam Gergen & Gergen, 1988:21), yang para tokohnya, baik yang jahat maupun yang baik, bersama-sama menghasilkan suatu akhir yang bahagia ataupun sebaliknya.

Serangkaian peristiwa yang diseleksi sesuai dengan relevansi tujuan cerita juga merupakan komponen penting dalam pembentukan naratif. Dengan demikian pemahaman pembaca terarah sesuai tujuan cerita dengan memilih penceritaan mengenai peristiwa yang sesuai. Serangkaian peristiwa yang telah diseleksi tadi perlu diceritakan sesuai dengan urutan yang dapat menunjang pemahaman pembaca. Urutan cerita dari serangkaian peristiwa tadi perlu memiliki keterkaitan sebab akibat. Pada akhirnya, perlu terdapat penegasan terhadap batas awal dan akhir dari cerita. Penegasan ini diharapkan mbingkai dunia yang ada di dalam cerita, sehingga pembaca diajak masuk dalam dunia di dalam cerita tersebut.

Sementara itu Bruner (1986:7,17-21), menegaskan komponen naratif yang lebih sederhana mengandung *fabula*, yaitu tema yang mendasar tanpa waktu dan gerak (*timeless, motionless, underlying theme*) dan *sjuzet*, yaitu peristiwa-peristiwa linier yang membentuk plot dari suatu narasi (*linear incidents that makes the plot*). Naratif mengandung identifikasi atau penentuan posisi pikiran utama cerita, seperti keberpihakan terhadap kebaikan atau penonjolan terhadap menangnya kebaikan terhadap kejahatan.

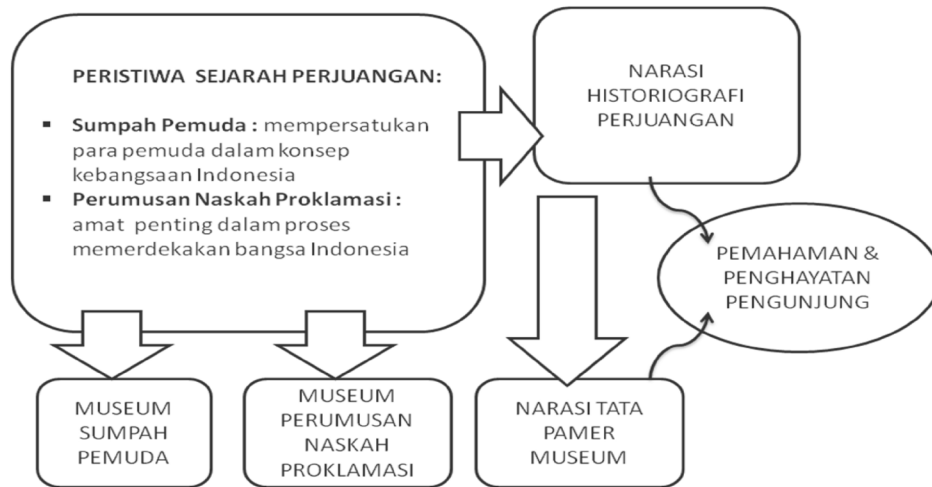
Sementara itu, menurut Gorys Keraf, struktur narasi adalah perbuatan atau aksi, penokohan, latar, sudut pandang, alur, pesan. Alur didasarkan pada kesinambungan peristiwa dalam hubungan sebab akibat. Alur juga menandai awal dan akhir dari narasi. Alur juga ditandai oleh puncak atau klimaks. Menurut Keraf (1982:145,146) narasi harus diberi batasan yang jelas agar tidak melebar dan membingungkan, yaitu serangkaian tindakan yang terdiri atas tahap-tahap penting dalam suatu struktur yang diikat oleh waktu, dengan demikian dapat memberikan suatu makna tertentu. Berdasarkan berbagai teori mengenai komponen narasi yang telah dijelaskan di atas, dapat dibuat suatu simpulan dalam Bagan 1 berikut ini :



Bagan 1. Komponen Narasi

Dalam observasi penelitian ini tata pamer dan *display* diperlakukan sebagai teks yang diteliti segi narasinya dan pemahaman dan penghayatan pengunjung terhadap peristiwa dan pesan perjuangan yang diperoleh. Sebagai kerangka pemahaman terhadap tata pamer, hal ini dikaitkan dengan pendekatan naratologi, terutama yang menjelaskan bahwa suatu struktur narasi terdiri atas aksi, penokohan, latar, sudut pandang dan alur atau plot yang terikat oleh tempat dan waktu (Keraf, 1982:145,146), serta secara ekstrinsik terbangun atas aspek tematik (Saidi, 2008:22), yang merupakan gagasan dasar

yang ingin disampaikan, dan di dalamnya terdapat pesan, amanat, kritik ataupun nilai-nilai yang ingin disampaikan. Dalam hal ini adalah berbagai peristiwa sejarah perjuangan menuju kemerdekaan, yang diwakili Sumpah Pemuda dan Perumusan Naskah Proklamasi, dengan pokok pikiran yang terkandung di dalamnya dapat dijelaskan sebagai bagian dari narasi tentang sejarah perjuangan bangsa yang menjadi konsep *storyline* tata pamer kedua museum. Bagan 2 berikut dapat menjelaskan kerangka pemikiran dalam penelitian ini.

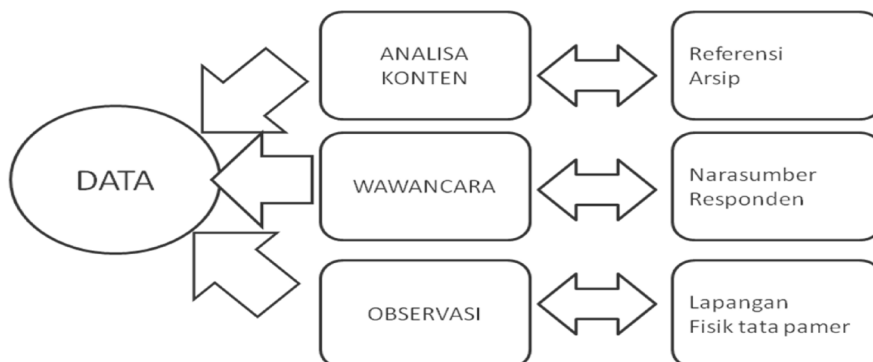


Bagan 2. Kerangka Pemikiran

Pengumpulan data dilakukan antara Juli - Desember 2012 dengan studi literatur sejarah. Selain itu diselenggarakan pula wawancara dengan pihak pengelola museum maupun dengan pengunjung museum, terutama yang sesuai dengan sasaran targetnya, yaitu pelajar. Agar masukan dapat maksimal, maka dipilih sejumlah siswa SMP dan SMA atau yang sederajat sebagai responden yang mewakili pengunjung. Pertanyaan disusun sehubungan dengan pemahaman mereka tentang peristiwa Sumpah Pemuda dan Perumusan Naskah Proklamasi sebelum dan setelah mengunjungi museum, dengan pertanyaan tentang peristiwa tersebut dengan sudut pandang narasi, yang meliputi penokohan, alur cerita, latar waktu dan tempat serta pesan yang terkandung sesuai tata pamer kedua museum.

Pengumpulan data dilengkapi dengan observasi lapangan yang meliputi pengamatan terhadap kondisi fisik tata pameran tetap, seperti pilihan koleksi yang ditampilkan, penunjang peragaan, tata letak, *storyline*, alur pengunjung, dan pencahayaan. Bagan 3 berikut menjelaskan proses pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini.

Pada umumnya museum, terutama di Indonesia, lebih banyak dikunjungi secara berkelompok oleh pelajar dan mahasiswa, terutama anak-anak hingga remaja, dengan motivasi meningkatkan pengetahuan dan wawasan, serta hiburan. Hal ini juga dapat ditemukan pada kedua museum. Berdasarkan data kunjungan yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini, tampak bahwa pengunjung Museum



Bagan 3. Pengumpulan Data Penelitian

Tahun	Pengunjung							JUML
	TK	SD	SMP	SMA	MHS	UMUM	ASING	
2009	100	4,525	1,402	975	1,023	1,208	10	9,243
2010	135	3,150	486	897	1,136	2,324	4	8,132
2011	108	3,031	1,428	1,777	1,721	1,982	6	10,053
2012 (hingga Juni)	27	1,405	341	986	726	836	3	4,324
TOTAL	370	12,111	3,657	4,635	4,606	6,350	23	31,752

Tabel 1. Data Pengunjung Museum Sumpah Pemuda (Arsip Museum Sumpah Pemuda)

Tahun	Pengunjung							JUML
	TK	SD	SMP	SMA	MHS	UMUM	ASING	
2009	286	3,760	2,293	2,774	717	2,834	100	12,764
2010	220	1,992	3,156	3,475	885	2,765	145	12,638
2011	0	1,741	2,483	2,695	797	3,485	136	11,337
2012 (hingga Juni)	82	1,540	1,474	1,261	379	654	180	5,570
TOTAL	588	9,033	9,406	10,205	2,778	9,738	561	42,309

Tabel 2. Data Pengunjung Museum Perumusan Naskah Proklamasi Pemuda (Arsip Museum Perumusan Naskah Proklamasi)

Sumpah Pemuda dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi sebagian besar adalah pelajar, mulai dari TK hingga SMA dan mahasiswa. Dapat disimpulkan, sebagian besar pengunjung merupakan anak-anak hingga remaja. Kebanyakan para pelajar tersebut datang dalam rombongan sekolah. Museum selain berfungsi sebagai tempat penelitian dan pelestarian benda bersejarah, juga berfungsi sebagai tem-

pat pembelajaran yang menghibur kepada pengunjungnya, terutama para pelajar tersebut.

Tempat pembelajaran bukan hanya diperlukan untuk memberikan materi yang bersifat data belaka, namun juga materi yang bersifat penghayatan, oleh karenanya diharapkan dapat memotivasi pengunjung untuk memiliki perilaku dan sikap tertentu.



Gambar 1. Museum Sumpah Pemuda



Gambar 2. Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Museum Perjuangan, seperti halnya Museum Sumpah Pemuda dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi, melalui tata pameran yang ditampilkan, selain memiliki kemampuan dalam memberikan pendidikan tentang sejarah kebangsaan melalui koleksi, data-data, dan informasi yang disajikannya, juga memiliki kemampuan dalam menyentuh emosi dan penghayatan tentang peristiwa bersejarah beserta perjuangan para tokoh pahlawan dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia kepada pengunjung, terutama para pelajar. Dengan demikian diharapkan tata pameran mampu membentuk perilaku dan sikap tertentu, terutama rasa kagum, hormat, dan termotivasi untuk me-neruskan perjuangan mereka terutama dalam kehidupan berkebangsaan. Motivasi semacam ini perlu untuk ditanamkan sejak usia dini. Berikut ini narasi Museum Sumpah Pemuda dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi:

1. Narasi Museum Sumpah Pemuda

Peristiwa Sumpah Pemuda merupakan proses perjuangan konsolidasi dan diplomasi menyangkut bangkitnya rasa kebangsaan sebagai bangsa Indonesia. Munculnya Sumpah Pemuda tidak lepas dari Kongres Pemuda yang telah melahirkan ikrar tersebut. Peristiwa ini dapat dianggap sebagai suatu permufakatan

dari perwakilan suku-suku bangsa di Indonesia untuk dapat bersatu sebagai suatu kesatuan. Peristiwa Kongres Pemuda didukung oleh munculnya organisasi-organisasi pemuda yang diawali oleh Budi Utomo sebagai inspirasi tumbuh kembangnya organisasi pemuda bercorak nasional kebangsaan. Para pemuda tersebut merasa perlu bahwa persatuan pemuda Indonesia dapat dituangkan dalam satu wadah sehingga dapat menjadi satu derap langkah yang sama dalam mencapai cita-cita pemuda Indonesia umumnya.

Kongres untuk mencapai persatuan pemuda Indonesia diselenggarakan di Jakarta pada 1926 yang dikenal sebagai Kongres Pemuda I yang dipimpin oleh Tabrani, disusul Kongres Pemuda Indonesia II di Jakarta pada 27-28 Oktober 1928, yang dipimpin oleh Sugondo untuk mempersatukan segala perkumpulan pemuda Indonesia yang ada dalam satu badan gabungan. Sekalipun mendapatkan pengawasan yang sangat ketat dari pemerintahan kolonial Belanda saat itu kongres ini mampu menghasilkan Sumpah Pemuda yang isinya adalah persatuan tanah air, bangsa dan bahasa yaitu Indonesia. Dalam kongres ini juga diperkenalkan lagu Indonesia Raya ciptaan Wage Rudolf Supratman dan bendera Merah Putih yang

dipandang sebagai bendera pusaka bangsa Indonesia.

Sejak itu sejalan dengan berdirinya organisasi-organisasi kepemudaan tersebut, muncul banyak konferensi ataupun kongres semacam Kongres Pemuda tersebut, walaupun pemerintah kolonial semakin ketat mengawasi organisasi kepemudaan, organisasi dan kongres ataupun konferensi kepemudaan semacam itu malah semakin banyak dan semakin kuat dalam keinginan meraih kemerdekaan. Muncul organisasi kepemudaan yang bersifat nasional, seperti Indonesia Muda dan Perhimpunan Pelajar-Pelajar Indonesia. Bahkan gerakan kepemudaan Indonesia mencapai luar negeri pula, seperti Eropa dan negara-negara Arab. Di luar negeri organisasi kepemudaan Indonesia turut serta dalam konferensi-konferensi kepemudaan bersifat internasional yang bertujuan mempropagandakan nama Indonesia di dunia internasional sekaligus menggalang persahabatan dengan para pemuda bangsa lain dalam usaha mencapai cita-cita Indonesia merdeka.

2. Narasi Museum Perumusan Naskah Proklamasi Kemerdekaan.

Perumusan Naskah Proklamasi mulai dilakukan setelah Soekarno dan Hatta kembali ke Jakarta setelah 'diculik' oleh para pemuda ke Rengasdengklok, Karawang, Jawa Barat. Peristiwa 'penculikan' ini terjadi karena Golongan Tua yang diwakili oleh Soekarno, Hatta dan Ahmad Soebardjo berpendapat bahwa untuk memerdekakan diri diperlukan adanya rapat PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia), sementara itu, Golongan Muda yang diwakili oleh Sukarni, Chaerul Saleh dan Sayuti Melik bermaksud untuk membebaskan diri dari PPKI yang merupakan bentukan Jepang. Akhirnya setelah Ahmad Soebardjo memastikan bahwa Proklamasi akan diselenggarakan esok harinya maka para pemuda membebaskan mereka kembali.

Sekembalinya ke Jakarta, malam harinya Soekarno, Hatta dan Ahmad Soebardjo pergi ke rumah Laksamana Tadashi Maeda untuk meminjam rumahnya guna merundingkan perumusan Naskah Proklamasi. Naskah Proklamasi mulai dirumuskan sekitar pk. 03.00 dini hari oleh Soekarno, dengan dibantu oleh Hatta dan Ahmad Soebardjo. Setelah disetujui oleh kelompok masyarakat yang hadir dan disepakati bahwa hanya Soekarno dan Hatta saja yang menandatangani maka konsep berupa tulisan tangan tersebut diketik oleh Sayuti Melik didampingi oleh B.M Diah.

Setelah Naskah Proklamasi ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta, diputuskan bahwa pembacaannya akan dilakukan di halaman depan rumah Soekarno di Jl. Pegangsaan Timur 56. Maka setelah mengucapkan pidato singkat, pada pukul 10.00 tanggal 17 Agustus 1945, dengan disaksikan oleh para hadirin, Soekarno membacakan teks Proklamasi yang menandai kemerdekaan Republik Indonesia. Setelah itu dilakukan pengibaran Bendera Merah Putih oleh Latief Hendraningrat dan Suhud Martokusumo, yang kemudian ditutup dengan menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya. Walaupun pemerintah kolonial Belanda tidak mengakui peristiwa tersebut sebagai saat kemerdekaan Indonesia, untuk selanjutnya hari bersejarah tersebut diproklamasikan oleh bangsa Indonesia sebagai hari bebaskan bangsa Indonesia dari penjajahan bangsa lain dan diperingati sebagai hari kemerdekaan Indonesia.

Aspek Naratologi pada Tata Pamer

Hasil observasi fisik yang dilakukan pada tata pamer dan wawancara terhadap responden dijelaskan dalam Tabel 3 berikut ini, yang mendata tentang komponen narasi seperti alur, penokohan, latar tempat dan waktu, serta pesan nilai perjuangan yang tampil dalam berbagai metode penyajian tata pamer museum dan tingkat pemahaman responden terhadap keseluruhan narasi dan penyajian tersebut.

	MUSEUM SUMPAAH PEMUDA		MUSEUM PERUMUSAN NASKAH PROKLAMASI	
Komponen Narasi	Tata Pamer	Pemahaman Responden	Tata Pamer	Pemahaman Responden
Alur	Sinkronik dengan urutan sesuai dengan peristiwa	Secara keseluruhan dapat dipahami tapi terdapat detail-detail dan urutan yang masih terlupakan	Sinkronik dengan urutan sesuai dengan peristiwa	Secara keseluruhan dapat dipahami tapi terdapat detail-detail dan urutan yang masih terlupakan
	Awal tata pameran adalah ruang pengenalan, dengan alur puncak dihasilkan Sumpah Pemuda pada Kongres Pemuda II, diakhiri dengan Ruang Perenungan	Alur awal dan puncak dapat dipahami sebagian besar responden, tapi pemahaman setelah puncak peristiwa relatif kurang.	Awal tata pameran adalah ruang tamu, dengan alur puncak diterimanya Naskah Proklamasi secara aklamasi, yang diakhiri dengan tata pameran lantai atas yang menceritakan diakuinya kedaulatan RI oleh Belanda	Alur awal dapat dipahami secara jelas, namun alur puncak kurang dipahami, demikian pula dengan alur akhir di lantai atas kurang dipahami. Secara garis besar alur di lantai atas dapat dipahami.
	Penyajian peristiwa yang mendapat penekanan ditampilkan dalam diorama besar dan kecil, sementara secara detail dijelaskan dalam panel informasi	Diorama besar mendapatkan perhatian lebih dari para responden. Panel informasi walaupun dipandang menarik, namun informasi kurang sampai karena panel terlalu padat dan teks memiliki kerapatan cukup tinggi	Penyajian peristiwa-peristiwa yang mendapat penekanan ditampilkan dalam diorama besar, sementara secara detail dijelaskan dalam panel informasi	Diorama besar mendapatkan perhatian lebih dari para responden. Namun tidak terdapat penekanan pada klimaks peristiwa sehingga tidak dipahami responden Panel informasi pada lantai atas cukup banyak, namun dengan teks yang tidak terlalu padat; terdapat hal-hal yang dapat diingat responden

Penokohan	<p>Penokohan lebih untuk menunjang penceritaan peristiwa.</p> <p>Tokoh penting : M. Yamin, Tabrani, Sugondo, WR, Supratman, Sunaryo, dll</p>	<p>Beberapa tokoh menjadi lebih dikenal, seperti M. Yamin dan W. R. Supratman. Namun demikian banyak tokoh penting lain seperti Tabrani dan Sugondo hanya dapat dikenali oleh sebagian kecil responden.</p>	<p>Penokohan lebih untuk menunjang penceritaan peristiwa.</p> <p>Tokoh penting : Sukarno, Hatta, A. Subardjo, S. Melik, BM Diah, I Gusti Kutut Puja, Chaerul Saleh, Sukarni, dll</p>	<p>Beberapa tokoh menjadi lebih dikenal, seperti Ahmad Subardjo, Sayuti Melik.</p>
	<p>Penonjolan tokoh dengan patung dada</p>	<p>Kurang menarik</p>	<p>Penonjolan tokoh dengan patung dada</p>	<p>Kurang menarik</p>
	<p>Penonjolan tokoh dengan koleksi (memorabilia)</p>	<p>Berhasil dalam mengangkat peranan W.R. Supratman dengan memorabilia biolanya</p>	<p>Penonjolan tokoh dengan koleksi (memorabilia)</p>	<p>Kurang dapat dipahami, terlebih penyajian koleksi yang tanpa penggambaran figur tokoh</p>
	<p>Protagonis VS Antagonis lebih ditampilkan secara netral dengan menyeleksi hal-hal yang sesuai dengan tujuan cerita</p>	<p>Para pemuda sebagai tokoh utama dapat dipahami sebagian besar responden, namun beratnya perjuangan mereka cenderung kurang dipahami</p>	<p>Protagonis VS Antagonis lebih ditampilkan secara netral dengan menyeleksi hal-hal yang sesuai dengan tujuan cerita</p>	<p>Dengan manekin besar yang menonjol dan peranan Sukarno-didukung pencahayaan yang menyorot, Hatta-Subardjo dapat dipahami sebagian besar responden. Demikian pula dengan Sayuti Melik. Sebaliknya, sekalipun kebanyakan responden mengetahui bahwa rumah yang digunakan pada peristiwa tersebut adalah kediaman Laks. Maeda, namun karena penokohnya tidak ditonjolkan maka tidak disadari sebagai tokoh dalam peristiwa itu</p>

Latar Waktu & Tempat	Pemilihan furnitur dan benda-benda, serta arsitektur yang mempertahankan bentuk aslinya mampu mengangkat latar tempat .	Situasi latar sesuai waktu ketika peristiwa terjadi dapat dirasakan oleh para responden	Pemilihan furniture dan benda-benda, serta arsitektur yang mempertahankan bentuk aslinya untuk mengangkat latar tempat .	Situasi latar sesuai waktu ketika peristiwa terjadi dapat dirasakan oleh para responden
	Koleksi mampu mendukung penghayatan akan peristiwa dan masa lalu	Koleksi dapat dipahami sebagai memiliki nilai sejarah dan merupakan cerminan dari masanya.	Koleksi dapat mendukung pemahaman akan peristiwa dan masa lalu	Koleksi tidak perlu harus otentik. Replika pun dapat memberikan efek yang serupa dengan penyajian koleksi original.
			Suasana malam-dini hari diciptakan dengan kondisi ruang yang remang dan pencahayaan yang sesuai	Suasana dapat dihayati secara lebih mendalam oleh para responden
Pesan nilai perjuangan	Pesan perjuangan yang perlu dipahami antara lain: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Persatuan untuk mengatasi perbedaan ▪ Penghargaan terhadap peran para pemuda pejuang ▪ Tanggung jawab sebagai pemuda dalam mengisi kemerdekaan 	Pesan nilai perjuangan para pemuda sebagian dipahami, namun karena perjuangan para pemuda dalam mengatasi tantangan kurang tampak, maka nilai kepahlawanan pemuda tersebut kurang dapat dihayati	Pesan perjuangan yang perlu dipahami antara lain: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemerdekaan yang telah dicapai dengan titik darah penghabisan perlu dihargai oleh generasi masa kini yang harus mengisi kemerdekaan dan tetap tegar menjaga kemerdekaan Indonesia ▪ Jangan melupakan peranan para pejuang dalam merebut kemerdekaan ini. ▪ Dalam perjuangan perlu mejalankan musyawarah dalam mencapai kemufakatan 	Pesan nilai perjuangan para pejuang sebagian besar dapat dipahami responden. Hal ini dapat dicapai dengan memahami kerumitan yang terjadi pada saat perumusan Naskah Proklamasi (tata pamer lt. bawah) serta usaha-usaha yang ditempuh dalam mempertahankan kemerdekaan, baik melalui pertempuran maupun perundingan (tata pamer lt. atas)
			Penyajian koleksi kepanduan dan Indonesia Raya	Penyajian tata pamer yang berkaitan dengan kekinian responden menimbulkan ketertarikan

Tabel 3. Hasil Observasi fisik Tata Pamer dan Wawancara Responden

Berdasarkan pemaparan data dari hasil observasi tata pameran dan interview pada responden terhadap aspek narasi dalam penyajian tata pameran pada kedua museum tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Storyline* dan Alur Narasi

Kedua museum memiliki tata letak dan alur kunjungan yang disajikan secara gabungan antara sinkronik dan diakronik, yaitu penyajian secara tematik, yang disesuaikan dengan situasi saat peristiwa terjadi, dan penyajian secara kronologi disesuaikan dengan urutan peristiwa. Hal ini sesuai dengan alur narasi dalam kejadian sejarah.

Pada kedua museum alur kunjungan menggunakan pendekatan anjuran (*suggested approach*) yang cenderung menggunakan tanda-tanda sebagai panduan yang dianjurkan dalam kunjungan. Kedua museum alur kunjungan yang dianjurkan didukung oleh tata letak ruang yang bersebelahan ataupun berdekatan, namun dirasakan kurang adanya petunjuk arah untuk melanjutkan kunjungan dan masih mengandalkan peran pemandu.

Penamaan pada ruang dibutuhkan untuk memberikan penegasan dan panduan bagi pengunjung agar dapat lebih mengingat alur cerita. Agar tidak mengganggu harmoni dan estetika ruang maka panel nama dapat dirancang secara khusus. Penerapan identitas ruang melalui pemilihan warna panel informasi yang berbeda-beda dapat membantu penekanan alur. Namun karena kurang adanya konsistensi pada warna, di mana satu warna dapat digunakan oleh dua atau tiga ruang, dan pengaturan warnanya kurang sistematis, maka hal ini menjadi kurang berperan pada kedua museum.

Awal penceritaan pada Museum Sumpah Pemuda lebih pada deskripsi aktivitas pemuda, sementara pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi langsung pada urutan awal peristiwa pada rumah tersebut, yaitu penerimaan Sukarno, Hatta dan Subardjo oleh Maeda. Pada klimaks peristiwa terdapat penekanan. Museum Sumpah Pemuda

penekanannya terdapat pada Ruang Kongres Pemuda II, dengan keberadaan jajaran manekin peserta kongres dan isi Sumpah Pemuda yang dibuat dalam plakat marmer berukuran besar di dinding. Hal ini dipahami oleh sebagian besar responden. Sementara pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi klimaks yang seharusnya pada Ruang Rapat Besar, tempat para hadirin menerima hasil perumusan Naskah Proklamasi kurang dipahami responden karena suasana yang kurang terbangun, dan tidak menampilkan penegasan, karena hanya menampilkan ruang rapat yang cenderung hampa. Sebaliknya pada Museum Sumpah Pemuda klimaks, yaitu dirumuskannya Sumpah Pemuda dan dimainkannya Indonesia Raya dapat dirasakan sebagai klimaks, yang ditegaskan dengan hadirnya manekin peserta kongres, terutama W.R Supratman dan tampilan teks Sumpah Pemuda dan Indonesia Raya. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3 di halaman 19.

Akhiran pada Museum Sumpah Pemuda tampak memberikan kesan lebih kuat bagi para responden tentang pesan-pesan para tokoh karena menggunakan tipografi yang cukup besar, teks-teks singkat dan warna yang kuat, dibandingkan pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi yang memberikan epilog secara singkat setelah pameran tentang Pengakuan Kedaulatan RI. Epilog singkat tersebut kurang berkesan karena peletakkannya pada sudut ruang yang bahkan nyaris tertutup daun pintu serta dicetak pada panel yang ukurannya relatif kecil dibandingkan panel-panel lainnya.

Dalam alur inti terdapat plot tambahan. Pada Museum Sumpah Pemuda yaitu penceritaan mengenai Kepanduan dan Indonesia Raya, yang berkaitan dengan peristiwa Kongres Pemuda. Sementara pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi, subplot adalah penceritaan tentang sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia mulai dari awal penjajahan Jepang hingga Pengakuan Kedaulatan RI. Pengembangan alur tersebut dapat dipahami oleh responden dengan baik dan memperkaya materi yang disampaikan.



Gambar 2. Ruang Rapat Besar tempat Naskah Proklamasi diterima secara mufakat kurang dirasakan sebagai klimaks



Gambar 3. Ruang Kongres Pemuda II tempat dirumuskannya Sumpah Pemuda yang dapat dirasakan sebagai klimaks dengan penekanan pada tokoh W.R. Supratman

2. Penokohan dalam Narasi

Kedua museum memiliki penokohan yang sangat erat hubungannya dengan penceritaan peristiwa. Bahkan pada Museum Sumpah Pemuda yang memiliki materi tentang Indonesia Raya dan biografi W. R. Supratman, penamaan ruangnya adalah 'Ruang Indonesia Raya', bukan 'Ruang WR Supratman'. Di dalam ruang tersebut kedua materi terbagi secara sepadan.

Pada kedua museum materi tentang individu kebanyakan hanya dijelaskan dalam panel. Selain itu penggambarannya adalah dengan patung dada, namun keberadaan patung dada kurang diminati oleh responden. Patung manekin pada diorama besar mampu menarik minat yang sangat besar dari responden. Terbukti bahwa sebagian besar responden yang awalnya kurang mengenal Ahmad Subardjo dan peranannya pada peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi, ternyata dengan adanya manekin Ahmad Subardjo di antara Sukarno dan Hatta dalam Ruang Makan, tempat Naskah Proklamasi disusun dapat menambah pemahaman responden secara drastis. Begitu pula dengan Sayuti Melik, yang semula hanya diingat sebagian kecil responden, setelah kunjungan dapat diingat oleh sebagian besar responden. Hal ini karena manekinya terdapat pada ruangan Pengetikan Naskah Proklamasi.

Sebaliknya, di Museum Sumpah Pemuda, tokoh penting seperti Tabrani dan Sugondo yang menjadi pemimpin Kongres Pemuda I dan II ternyata tidak terlalu diingat responden karena hanya muncul pada panel informasi dan patung dada di teras museum, dapat dilihat pada Gambar 5. Yang mendapat perhatian responden pada museum Sumpah Pemuda adalah W. R. Supratman yang dibahas secara khusus pada Ruang Indonesia Raya, dan manekinya terlihat menonjol pada diorama besar Kongres Pemuda II, dapat dilihat pada Gambar 3. Pada diorama tersebut manekin W.R. Supratman berdiri dan memainkan biola di ujung kiri, sementara beberapa peserta lainnya hanya duduk. Hal ini sesuai dengan penerapan Prinsip Gestalt dalam desain pameran, yaitu penekanan (*emphasize*) dapat dilakukan melalui posisi yang membedakan, sehingga suatu objek dipersepsikan sebagai sesuatu yang lebih penting daripada objek-objek lain yang posisinya setara. Walaupun dalam diorama tersebut posisi W.R. Supratman yang berdiri adalah suatu hal yang wajar karena sedang bermain biola, pose atau adegan ini menjadikan W.R. Supratman sebagai pusat perhatian atau dapat dipersepsikan sebagai objek yang paling penting dibandingkan dengan objek-objek lainnya yang sama-sama dalam posisi duduk.

Apabila penokohan protagonis, yang meliputi para pahlawan kemerdekaan kita, kurang mendapatkan



Gambar 4. Penonjolan Ketiga Tokoh dengan pencahayaan khusus dan manekin besar di Museum Perumusan Naskah Proklamasi



Gambar 5. Patung dada Sugondo di Museum Sumpah Pemuda yang kurang memperoleh perhatian

penonjolan, maka penokohan antagonis yang meliputi para musuh seperti Jepang dan Belanda, juga kurang ditonjolkan. Kekejaman Jepang dan Belanda yang dijelaskan secara agak detail dalam buku-buku pelajaran sejarah di kedua museum tersebut, tidak serinci itu dijelaskan atau ditonjolkan. Hal ini termasuk posisi Maeda, pejabat militer Jepang, sebagai tuan rumah pada peristiwa Perumusan Naskah Proklamasi. Tokoh Jepang ini kurang dibahas dan akibatnya kurang diingat oleh responden.

3. Latar tempat dan waktu dalam Narasi

Pada kedua museum, penataan disesuaikan dengan situasi ketika peristiwa terjadi, dimana hal tersebut mendukung terciptanya penghayatan terhadap situasi pada masanya. Hal ini merupakan upaya dalam membangun latar tempat ataupun waktu dalam suatu narasi sehingga mendukung pemahaman terhadap situasi dan cerita. Penggambaran situasi penting melalui diorama besar membantu penghayatan akan situasi saat itu dengan baik.

Pada umumnya responden mampu memahami latar tempat ataupun waktu dengan baik setelah kunjungan pada kedua museum tersebut, walaupun tidak semua area pameran ditata sesuai waktu dan tempat peristiwa. Responden dapat mengapresiasi suasana tempo dulu yang ditampilkan baik melalui



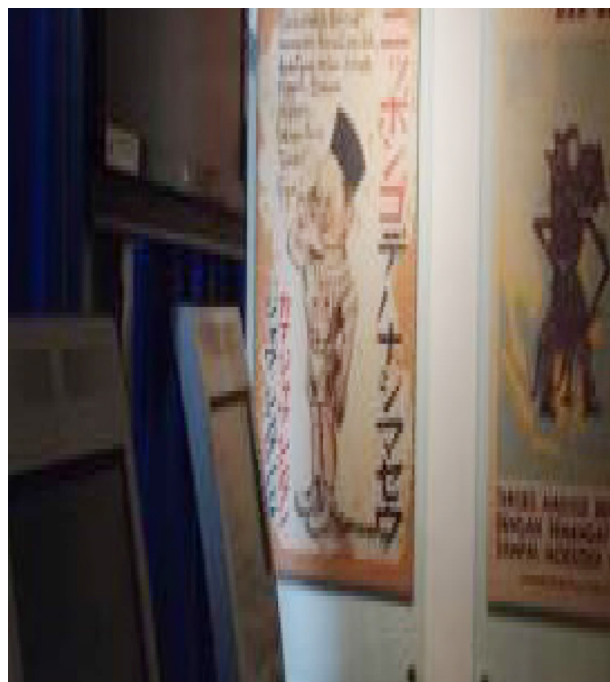
Gambar 6. Koleksi Bendera di Ruang Kepanduan Museum Sumpah Pemuda

pilihan furnitur maupun interior dalam tata pameran. Tampilnya koleksi yang sesuai dengan masanya juga memperkuat penghayatan ini, misalnya adalah bendera Merah-Putih yang telah pudar pada ruang Kepanduan Museum Sumpah Pemuda, seperti tampak pada Gambar 6, dan biola dari W.R. Supratman, walaupun hanya replika. Karena terdapat perbedaan konteks masa, koleksi sebaiknya diberi penjelasan yang memadai untuk lebih memperkenalkan koleksi tersebut sesuai dengan konteks waktunya. Hal ini juga untuk menghindari kesalahan persepsi.

Konsistensi dalam arsitektur bangunan museum yang menjadi tempat terjadinya peristiwa maupun penataan interior secara keseluruhan turut memegang peranan dalam membangun latar tempat



Gambar 7. Pesan Perjuangan pada Ruang Perenungan Museum Sumpah Pemuda



Gambar 8. Poster Propaganda pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi

maupun waktu, seperti tampak pada Gambar 1. Pada umumnya responden dapat menghayati suasana penting tempat terjadinya suatu peristiwa, misalnya suasana pada ruangan Kongres Pemuda II ataupun ruangan-ruangan di lantai bawah tempat proses perumusan Naskah Proklamasi terjadi. Hal ini didukung oleh penataan ruang yang sesuai situasi saat peristiwa penting tersebut terjadi, pemilihan mebel yang mendukung, penyajian diorama besar dengan manekin serta pencahayaan yang khusus.

4. Pesan Perjuangan dalam Narasi

Nilai-nilai yang diambil sebagai pesan perjuangan dari cerita akan lebih kuat apabila aspek kesulitan yang dialami tokoh dapat tergambar dengan dramatis. Di Museum Perumusan Naskah Proklamasi keseluruhan cerita tentang perjuangan kemerdekaan dan seriusnya usaha perumusan Naskah Proklamasi yang secara dramatis digambarkan pada area pameran lantai bawah, seperti pada Gambar 4, tampaknya memberikan pesan yang kuat pada responden, dibandingkan dengan tata pameran di Museum Sumpah Pemuda.

Di Museum Sumpah Pemuda sebagian responden dapat memahami pesan persatuan, namun lebih melihat pemuda sebagai tokoh utama dalam perjuangan dibandingkan dengan makna perjuangan dan kepahlawanan para tokohnya. Sebagai kata kunci, pemuda juga merupakan hal yang berkaitan dengan identitas responden dan kekinian mereka. Tampaknya kata-kata perenungan pada ruang pameran terakhir, walaupun berkesan dan menarik bagi beberapa responden, isinya sendiri kurang dipahami karena menggunakan gaya bahasa lama. Hal ini muncul pada Gambar 7.

5. Tata Ruang Pameran yang Mendukung Penceritaan

Pada kedua museum terdapat pengelompokan dan hierarki ruang yang memudahkan pengunjung untuk memahami keseluruhan penceritaan. Hal ini ditunjukkan oleh urutan ruang yang berdampingan letaknya, sehingga walau tanpa petunjuk arah,

pengunjung bergerak sesuai dengan urutan tersebut dan mendapati penceritaan yang berkelanjutan.

Pada umumnya setiap ruang memiliki daya tarik berupa objek tiga dimensional, baik itu diorama besar dan kecil, maupun vitrin berisi koleksi. Namun demikian di Museum Perumusan Naskah Proklamasi, tepatnya tata pameran lantai atas, terdapat pula ruang yang hanya berisi panel-panel informasi saja, sehingga dapat dikatakan kurang menarik. Dalam hal ini, patung dada dapat dianggap objek tiga dimensional, namun karena cenderung tidak berwarna maka cenderung diabaikan. Apabila ingin menampilkan patung dada maka perlu diadakan upaya-upaya penekanan, baik melalui pengaturan posisi yang tepat, pencahayaan ataupun penyajian warna latar belakang yang kontras. Penerapan warna pada panel informasi membuatnya tampil menonjol walaupun hanya bersifat dua dimensional. Kebutuhan akan stimulasi pada setiap area pameran tersebut berkaitan dengan kecenderungan *Exhibit Fatigue*, (Dean, 1996: 52), yaitu kondisi kelelahan yang dapat dialami pengunjung akibat stimulasi berlebihan pada fisik dan mental yang tercipta pada kunjungan pameran. Dengan demikian ketika tata pameran menjadi cenderung monoton maka pengunjung akan mulai berkurang antusiasmenya. Oleh karena itu, setiap ruang harus selalu memiliki daya tarik agar pengunjung terus merasa antusias hingga tata pameran berakhir.

Ruang istirahat atau ruang tunggu yang terletak di akhir kunjungan dapat dimanfaatkan sebagai penegas pesan-pesan nilai perjuangan. Pada Ruang Perenungan Museum Sumpah Pemuda ruangan ditata dengan pesan-pesan kutipan dari para tokoh perjuangan sehingga tercipta suasana kontemplatif yang cukup berkesan bagi responden, seperti pada Gambar 7 pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi ruang tunggu ditata dengan poster-poster masa perjuangan yang cukup menarik bagi responden, namun sayangnya tanpa penjelasan yang bermakna dan digantung terlalu tinggi, sehingga hanya menjadi penghias ruang, seperti tampak pada Gambar 8.

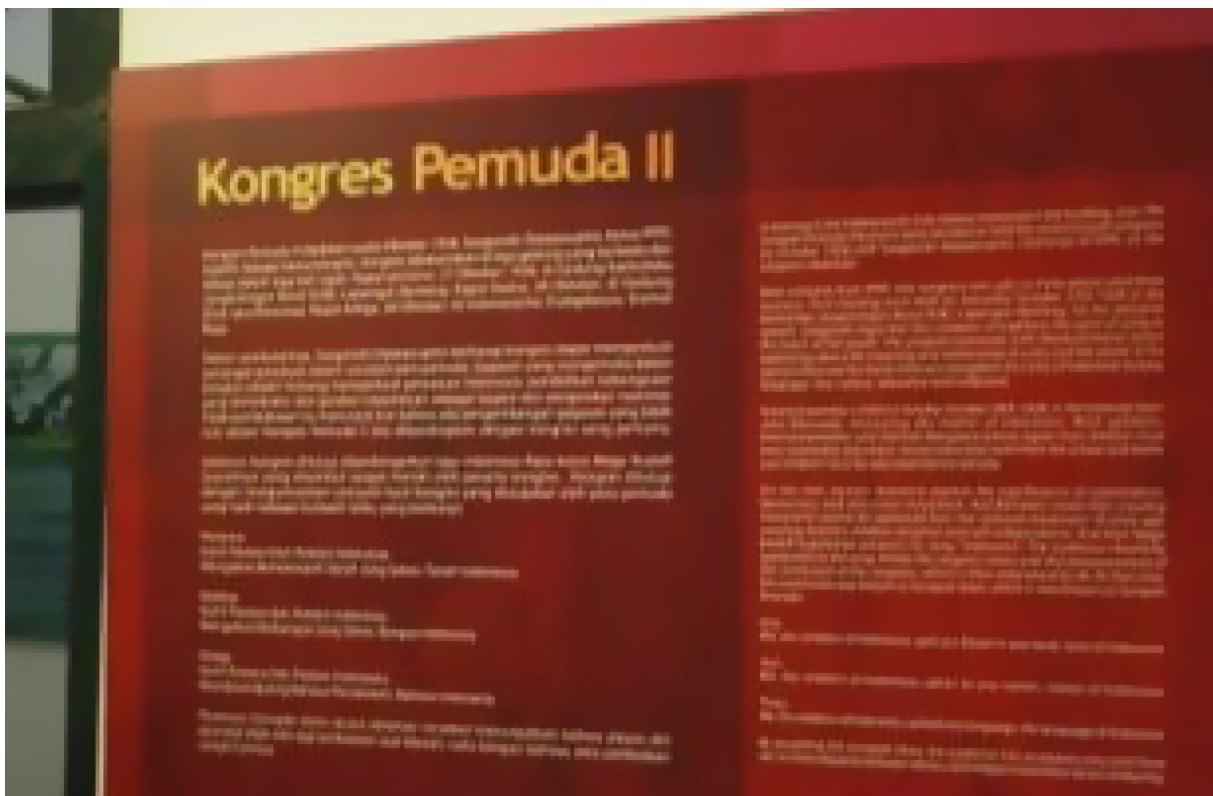
Seperti tampak pada Gambar 4, pada ruang makan dengan tata pameran Sukarno, Hatta, dan A. Subardjo yang sedang merumuskan naskah Proklamasi, tata cahaya tertata dan berfungsi dengan baik, sehingga mampu memberikan penekanan dan pemahaman yang sangat baik bagi responden. Hal ini sesuai dengan kecenderungan perilaku *Photophilic*, seperti penjelasan Dean (1996: 52), bahwa pengunjung pameran cenderung yang memberikan respon positif terhadap iluminasi yang lebih baik.

6. Teknik Peragaan dan Penyajian Koleksi untuk Mendukung Penceritaan

Dalam penyajian tata pameran kedua museum menyajikan koleksi, baik orisinal maupun replika. Koleksi merupakan hal yang mendapat perhatian lebih dari para responden menyangkut nilainya sebagai saksi sejarah dan keantikannya yang merupakan gambaran dari masanya. Hal ini memicu

rasa ingin tahu yang besar, karena koleksi tersebut menimbulkan berbagai imajinasi kepada responden, terutama tentang masa-masa peristiwa terjadi. Namun demikian, pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi terdapat koleksi yang penjelasannya kurang sehingga kurang dapat dipahami dan bahkan dapat menimbulkan salah paham. Akibatnya koleksi tersebut menjadi kurang berkesan.

Pada kedua museum terdapat peragaan diorama besar dengan manekin ukuran sebenarnya. Untuk Museum Sumpah Pemuda terdapat diorama kecil. Berdasarkan pendapat responden yang mengunjungi kedua museum; diorama besar adalah yang paling menarik di antara semua peragaan dalam museum. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Dean (2005: 52) bahwa terdapat kecenderungan *Megaphilic* pada pengunjung museum, di mana ukuran yang besar cenderung merangsang secara visual. Manusia memberikan reaksi pertama kepada



Gambar 9. Panel yang teksnya terlalu padat dan rapat pada Museum Sumpah Pemuda

objek yang lebih besar ketika mereka memasuki suatu ruang. Selain itu, dijelaskan oleh Miles (1982:70) bahwa hal ini sesuai dengan penekanan (*emphasize*) secara ukuran; ukuran objek yang lebih besar dibanding objek-objek lainnya membuat suatu objek dipandang lebih penting.

Kedua museum memiliki beberapa patung dada untuk memperkenalkan para tokoh. Namun demikian, keberadaan patung-patung dada ini tampaknya kurang mendapat perhatian responden. Diperkirakan bahwa hal ini disebabkan patung dada memiliki warna yang kurang menonjol dan pada kedua museum tersebut kebanyakan kurang didukung oleh pencahayaan yang sesuai sehingga profil wajah patung dada tersebut kurang muncul. Terkait permasalahan ini Miles (1982:70) berpendapat bahwa suatu penekanan dapat diperoleh juga melalui warna, terutama warna yang kontras baik dengan objek-objek lainnya ataupun dengan latar belakangnya. Sementara itu patung dada tersebut kurang kontras terhadap objek-objek lain maupun terhadap latar belakangnya. Bahkan terdapat patung dada yang letaknya terjepit oleh daun jendela yang terbuka. Mengenai cahaya, Miles berpendapat bahwa pengaturan cahaya secara tepat mampu mengekspresikan bentuk, tekstur, maupun warna secara lebih baik, serta dapat memberikan penekanan pada *display* tertentu. Hal ini sesuai dengan kecenderungan *Photophilic* (Dean, 2005: 52) bahwa manusia secara naluri cenderung mendekati tempat yang terang. Oleh karena patung dada cenderung satu warna dan secara visual lebih mengangkat olahan teksturnya maka pencahayaan yang sesuai akan dapat memberikan daya tarik. Permasalahan lainnya adalah peletakan yang tidak sesuai dengan narasi mengenai tokoh tersebut, sehingga memecah konsentrasi pemahaman pengunjung akan sosok yang digambarkan pada patung dengan keseluruhan penceritaannya.

7. Panel Informasi yang Mendukung Penceritaan

Pada kedua museum panel informasi berfungsi membantu pemahaman pengunjung secara lebih lengkap. Walaupun hampir semua responden

menyatakan bahwa panel informasi tersebut menarik, terdapat perbedaan dalam pemahaman menyangkut isi teks. Pada Museum Sumpah Pemuda panel informasi cenderung dikelompokkan dalam panel-panel berukuran besar, namun memiliki informasi yang terlalu padat teks sehingga kebanyakan responden kurang memiliki kesabaran untuk membaca hingga selesai. Akibatnya, banyak informasi tidak tersampaikan. Sementara itu di Museum Perumusan Naskah Proklamasi, panel informasi tata pameran lantai bawah sangat mudah dipahami karena tidak terlalu panjang teksnya dan diberi ilustrasi tunggal sehingga lebih fokus dalam menyampaikan informasi. Tata pameran lantai atas memiliki panel informasi yang lebih tercerai-berai dalam panel besar dan kecil, sayangnya beberapa panel tertutup oleh patung dada. Informasi yang disampaikan juga cukup banyak, namun dengan panel informasi yang tidak terlalu padat dan menerapkan huruf berukuran besar pada judul, beberapa panel informasinya dapat segera dipahami oleh responden.

Hal ini sesuai dengan pendapat Dean (2005: 52) bahwa terdapat kecenderungan pada pengunjung museum untuk lebih sering membaca huruf yang berukuran besar. Huruf yang lebih besar dan **bold** akan lebih menarik perhatian. Sebaliknya, area dengan teks yang hurufnya lebih kecil akan terlihat sulit, terlalu teknis dan biasanya dilewati begitu saja. Menggunakan huruf besar dan judul-judul dapat membuat informasi dasar seperti tema, subtema dan topik dapat segera tersampaikan. Judul biasanya secara visual lebih menarik daripada *bodytext* dan lebih sering dibaca.

Perancangan panel informasi untuk tata pameran perlu memperhatikan aspek *legibility* yang berhubungan dengan kejelasan dari suatu huruf maupun karakter baik secara individu maupun dalam suatu penataan kata maupun kalimat. Selain itu, perlu pula memperhatikan aspek *readability* yang berkaitan dengan kemudahan teks untuk dibaca dan dipahami. Kedua aspek ini (Locker, 2011:114) berhubungan dengan jenis, warna, dan ukuran huruf, panjang baris kalimat, spasi di antara huruf maupun baris kalimat.

Secara umum, suatu panel informasi akan dibaca dari jarak 60-90 cm. Demikian pula dengan panel pada kedua museum. Pada ruang tertentu bahkan dapat dibaca dalam jarak yang lebih dekat yaitu 30-60 cm, karena keterbatasan luas ruang. Untuk ukuran huruf tampaknya tidak menjadi kesulitan bagi para responden untuk membacanya karena kedua museum menerapkan ukuran huruf yang sesuai dengan standar jarak baca seperti di atas, yaitu antara 18-36 pt (Locker, 2011: 114). Sementara pada umumnya ukuran huruf yang digunakan pada panel informasi kedua museum yaitu 36-48 pt. Bahkan untuk judul menggunakan ukuran yang lebih besar.

Kesulitan yang dialami pengunjung tampaknya adalah mengenai jumlah kata maksimal pada satu baris ataupun jumlah keseluruhan kata dalam suatu kelompok teks. Jumlah kata yang relatif mudah dibaca dan segera dipahami adalah 10 kata atau 66 karakter per baris (Locker, 2011: 114) dan kelompok teks berjumlah 75-150 kata (Dean, 1996:113) per kelompok kata. Namun demikian pada kedua museum, walaupun tidak semua, masih terdapat panel-panel yang melebihi standar tersebut.

Pemilihan warna huruf umumnya bergantung pada warna latar belakang panel. Karena panel bersifat warna, maka kebanyakan menerapkan warna putih. Untuk panel yang berwarna putih, yaitu pada tata pameran lantai bawah, Museum Perumusan Naskah Proklamasi menggunakan warna hitam, sehingga cukup terdapat kontras. Sementara itu pemilihan jenis font yang tanpa kait (*san serif*) membuat panel pada kedua museum dapat terbaca dengan lebih jelas.

Pewarnaan pada panel informasi memberikan fokus bagi para pengunjung karena kontras dengan warna keseluruhan dinding dan ruang yang cenderung natural. Oleh karena itu, sebagian besar responden mengatakan panel informasi menarik. Hal ini sesuai dengan kecenderungan pengunjung museum yang diutarakan Dean, yaitu *Chromaphilic behavior*, ketika warna cerah mampu membuat kebanyakan orang terstimulasi secara visual. Umumnya pengunjung

secara refleks mengarahkan pandangan pada objek maupun area berwarna cerah.

Sementara itu, ketinggian panel pada kedua museum tampaknya masih sesuai dengan standar ketinggian pembaca (Locker, 2011: 120), yaitu antara 70-180 cm. Hal ini dikecualikan untuk prasasti hasil Kongres Pemuda II, Teks lagu Indonesia Raya dan Undang-an Kongres Pemuda II pada ruang Kongres Pemuda II di Museum Sumpah Pemuda, yang dibuat sangat besar hingga mencapai langit-langit, namun dengan luas ruangan yang sebanding, teks masih dapat dibaca dari jarak sekitar 3 meter.

SIMPULAN

Tata pameran tetap pada Museum Sumpah Pemuda dan Museum Perumusan Naskah Proklamasi memiliki konsep desain yang disesuaikan dengan konsep narasi dari peristiwa bersejarahnya masing-masing. Unsur-unsur narasi seperti alur, penokohan, latar tempat dan waktu serta pesan nilai perjuangan pada kedua museum dijelaskan melalui metode penyajian seperti koleksi, baik asli maupun replika, diorama besar maupun kecil, multimedia, patung dada, panel informasi, serta obyek-obyek yang merupakan replika dari masanya seperti mebel, ataupun benda-benda lainnya. Hal lain yang mendukung adalah kondisi fisik dan arsitektur bangunan museum, yang merupakan tempat terjadinya peristiwa.

Dalam observasi terhadap tata pameran dan pemahaman responden yang mengunjungi kedua museum tersebut diperoleh masukan bahwa alur jalannya peristiwa dalam narasi kedua museum, secara garis besar dapat dipahami, karena menggunakan pendekatan yang paling sederhana yaitu alur maju, yang sesuai urutan kejadian, dengan dukungan ruang yang berdekatan. Tetapi klimaks yang kurang diberikan penegasan akan luput dari perhatian dan kurang dipahami.

Aspek penokohan cenderung agak lemah untuk dipahami, terutama pada diorama yang tidak diberi

keterangan tentang siapa tokoh yang patungnya ditampilkan, memorabilia tanpa menampilkan tokohnya secara jelas, patung dada yang kurang disadari keberadaannya, serta peranan tokoh yang hanya disebutkan dalam panel informasi. Walaupun demikian terdapat keberhasilan dalam menampilkan beberapa tokoh yaitu dengan menyajikan diorama besar, yang diberi keterangan identitas yang jelas, sehingga tokoh yang semula kurang disadari perannya, setelah kunjungan dapat diingat oleh sebagian besar responden.

Latar waktu dan tempat dalam narasi kedua museum dapat dipahami oleh sebagian besar responden karena adanya konsistensi dalam mempertahankan arsitektur bangunan sesuai masanya serta penyajian mebel dan benda-benda yang sesuai masanya tampaknya berhasil membawa responden pada pemahaman situasi masa lalu. Tampilan manekin dengan atribut dari masa terjadinya peristiwa memberikan kesan kuat tentang masa serta peristiwanya. Koleksi yang sesuai juga berhasil membawa responden pada imajinasi tentang situasi yang dihadapi para tokoh pada masa itu. Tetapi koleksi yang informasinya kurang malah membuat timbulnya salah persepsi tentang masanya. Tata cahaya yang baik mampu memberikan fokus dan penekanan yang menambah pemahaman akan suasana waktu, tempat maupun peristiwa.

Pesan nilai perjuangan yang memiliki narasi kuat tentang kesulitan yang dihadapi dan bagaimana kegigihan para tokoh dalam mengatasi segala kesulitan tersebut lebih dapat dipahami. Dengan demikian aspek perjuangan yang dialami para tokoh protagonis, yaitu para pejuang, ketika melawan tokoh antagonis, yaitu para penjajah, dapat dihayati secara lebih kuat oleh pengunjung. Hal ini ditemukan pada Museum Perumusan Naskah Proklamasi. Sementara pada Museum Sumpah Pemuda walaupun sebagian responden mampu memahami kekuatan persatuan, namun pesan nilai perjuangan yang dipahami lebih berkaitan dengan kekinian identitas mereka sebagai pemuda, daripada penghargaan atas perjuangan yang dilakukan para pemuda pada peristiwa Sumpah Pemuda.

RUJUKAN

- Akbar, Ali. 2010. *Museum di Indonesia: Kendala dan Harapan*. Jakarta: IKAPI
- Ambrose, Timothy; Paine, Crispin. 2006. *Museum Basics*. London: Routledge
- Bruner, Jerome. 1986. *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University Press
- Bruner, Jerome. 1991. *The Narrative Construction of Reality*. *Critical Inquiry* Vol. 18No.1
- Creswell, John W., 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar Yogyakarta
- Dean, David. 2005. *Museum Exhibition: Theory and Practice*. London: Routledge
- Gergen, Kenneth; Gergen, Mary. 1988. *Narrative and The Self as Relationship. Advances in Experimental Social Psychology Vol. 21*. San Diego: Academic Press Inc.
- Keraf, Gorys. 1982. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Locker, Pam. 2011. *Basic Interior Design 02: Exhibition Design*. Switzerland: Ava Publishing
- Macdonald, Sharon (ed). 2006. *A Companion to Museum Studies*. UK: Blackwell Publishing
- MacLeod, Suzanne (ed). 2005. *Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions*. London: Routledge
- MacLeod, Suzanne et al (ed). 2012. *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*. London: Routledge
- Miles, R.A (ed) 1982. *The Design of Educational Exhibits*. London: George Allen & Unwin
- Notosusanto, Nugroho; Poesponegoro, Marwati D. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia V : Zaman Kebangkitan Nasional dan Masa Hindia Belanda*. Jakarta: Balai Pustaka
- Notosusanto, Nugroho; Poesponegoro, Marwati D. 2008. *Sejarah Nasional Indonesia VI : Zaman Jepang dan Zaman Republik Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Saidi, Acep Iwan. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isacbook

- Steele, James. 1994. *Museum Builders*. London: Ernst & Sohn
- Sutaarga, Moh. 1957. 'Tugas Museum di Indonesia' *Bahasa dan Budaya*, Oktober 1957, no.1 Th. VI halaman 3-14. Jakarta
- Sutaarga, Moh. ----. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Tim Penyusun. *Penyajian Koleksi*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemendikbud
- . 1988. *Kecil tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- . 1984. *Pedoman Pelaksanaan Teknis Proyek-proyek Pengembangan Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta
- Younghans, Sherry B. 1996. *Historic House Museums: A Practical Handbook for Their Care, Preservation and Management*. NY: Oxford University Press
- <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/www.museumsumpahpemuda.go.id>
www.museumindonesia.com