

SISTEM *DISPLAY* PADA INTERIOR MUSEUM MANUSIA PURBA KLASTER NGEBUNG DI SANGIRAN

Zulfa Miflatul Khoirunnisa¹, Joko Budiwiyanto²

Program Studi S1-Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

¹Email: zulfa39xia2@gmail.com

²Email: jokobudi@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

Sangiran Sangiran Site is the most complete ancient human site in the world. The museum has several clusters, one of them is Ngebung Cluster which tells the grandeur and greatness of Sangiran. The purpose of this study is to know the interior design and display system of Ngebung Cluster Museum showroom. This study employs qualitative research methods which lead to detailed descriptions and interactive analysis techniques. The results of the research indicate that the interior of the showroom was created to adjust to the existing museum building and was designed in accordance with museum design standards. The composition of interior elements such as wall finishing, flooring and ceiling materials are repeated and plain in order that museum visitors can focus on the displays and collections of the museum. Therefore, the arrangement of furniture and display systems is adjusted to the available space. The display system in the museum's showroom can be said to have met the requirements of a good display, which refers to the principles of the exhibition system and technical requirements that need to be considered in the arrangement of the museum's collection. The presentation, display furniture, and the completeness of information are expected to encourage visitors to understand and interpret what is seen. Meanwhile, based on the results of the research it can be concluded that the display system in the showroom of the Ngebung Archaeological Museum has fulfilled good display standards referring to the principles of exhibition administration and taking into account the technical requirements in organizing museum collections.

Keywords: Museum, Sangiran, Display System, Interior Design.

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan keanekaragaman budaya. Dimana kebudayaan merupakan hal penting yang menghubungkan antara manusia dan lingkungannya. Kebudayaan juga menjadi pedoman hidup sehingga ketika kebudayaan tersebut berubah atau hilang maka jati diri yang dimilikinya akan memudar. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan kebudayaan. Salah satu strategi pelestarian kebudayaan melalui *culture knowledge*, yakni pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasikan ke dalam banyak bentuk. Salah satu pusat informasi yang dapat dijadikan tempat untuk melestarikan

kebudayaan adalah museum.

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 66 Tahun 2015 menyebutkan bahwa museum memiliki tugas sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikan kepada masyarakat dengan tujuan pendidikan, pengkajian, dan kesenangan. Melalui bukti-bukti sejarah yang dikoleksi oleh masing-masing museum diharapkan masyarakat bisa belajar mengenai sejarah perjuangan serta kekayaan budaya di Indonesia.

Salah satu situs peninggalan bersejarah di Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dunia adalah Situs San-

giran yang terletak di Dukuh Ngampon, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah. Situs Sangiran juga dianggap *key sites* oleh UNESCO karena dapat memberikan gambaran dan pemahaman tentang proses evolusi manusia, budaya dan lingkungannya selama 2 juta tahun tanpa terputus. Dalam pengembangannya, Situs Sangiran memiliki Museum yang tersebar di 4 klaster yaitu Klaster Krikilan, Klaster Dayu, Klaster Bukuran dan Klaster Ngebung.

Klaster Ngebung merupakan klaster pengenalan tentang sejarah panjang penelitian di Situs Sangiran. Situs Ngebung memiliki nilai sejarah yang signifikan karena disanalah lokasi pertama kali dilakukan penggalian secara sistematis dengan hasil yang menakjubkan. Kegiatan penelitian tersebut merupakan tonggak awal dikenalnya Situs Sangiran di kalangan peneliti Asing.

Dalam proses pemahaman kebudayaan dan edukasi, museum secara khusus hanya berperan dalam tahap aktivitas belajar yang terjadi di dalam museum, yakni penyajian informasi di ruang pameran. Proses perencanaan dan perancangan interior sebuah ruang pameran museum juga sangat memperhatikan disiplin ilmu Desain Interior, yakni diantaranya tidak terlepas dari aspek organisasi ruang, elemen pembentuk ruang, sirkulasi, dan estetika. Tata kondisi ruang yang baik dan sesuai diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia termasuk benda atau barang beserta aktivitas di dalam museum.

Penyampaian informasi dalam museum dapat dikomunikasikan melalui tata pameran (sistem *display* museum). Tata pameran ialah teknik menata benda dalam sebuah *display* dengan interpretasi yang dapat menerangkan makna benda tersebut. Penggunaan sarana pendukung (*display* museum) disesuaikan dengan kebutuhan serta jenis koleksi yang akan dipamerkan oleh sebuah museum.

Museum Manusia Purba Klaster Ngebung memiliki 4 ruang pameran yang menampilkan para peneliti dalam upaya mengeksplorasi potensi Situs Sangiran. Ruang pameran Klaster Ngebung merupakan salah satu ruang yang berperan sebagai terciptanya potensi serta terjadinya aktivitas yang tanpa ruang tersebut museum tidak dapat berfungsi menjalankan program pameran. Desain interior beserta sistem *display* yang disajikan pada ruang pameran Museum Sangiran tersebut cukup menarik untuk diteliti.

Tujuan penelitian untuk mengetahui sistem *display* pada interior ruang pameran Museum Klaster Ngebung. Penelitian ini menggunakan beberapa landasan teori untuk menjadikan penelitian dengan mengukur pada teori atau konsep desain interior. Pendekatan interior dibutuhkan untuk menganalisis interior pada ruang pameran Museum Klaster Ngebung. Mengacu pada Ching mengenai desain interior, mengungkapkan bahwa desain interior merupakan sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam bangunan. (Francis D.K. Ching, 1996: 46). Suptandar juga menjelaskan bahwa ruang bagi manusia merupakan kebutuhan dasar, maka desain interior bertujuan untuk membentuk suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah dan lebih anggun sehingga memuaskan dan menyenangkan bagi pengguna ruang (J. Pamudji Suptandar, 1999: 63). Diper tegas oleh Ernest Neufert mengenai interior dalam ruang museum, interior dirancang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya, dan ilmu pengetahuan (Ernest Neufert, 1992: 136). Serta Joko Budiwiyanto mengenai sistem pengolahan ruang dan sistem pengorganisasian ruang (Joko Budiwiyanto, 2012: 30).

Pedoman Pelaksanaan Tata Penyajian Koleksi/ Pameran di Museum diperlukan untuk menyelenggarakan pameran dengan baik (Direktorat Permuseuman. 1998: 14). Moh. Amir Sutaarga mengungkapkan jika penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomuni-

kasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya (M. Amir Sutaarga, 1998: 68). Mengacu pada Pedoman Syarat *Display* berdasarkan Prinsip-Prinsip dalam Tata Pameran untuk menganalisis sistem *display* pada koleksi museum yang disajikan di ruang pameran Museum Klaster Ngebung yakni adanya *storyline* yang akan dipamerkan, tersedianya benda koleksi museum, teknik atau metode pameran yang akan dipakai ini (Direktorat Permuseuman, 1998: 11). Persyaratan teknis juga perlu diperhatikan dalam penataan koleksi yang meliputi tata pameran, cahaya/*lighting*, label, kondisi udara, peralatan audiovisual, lukisan/diorama, keamanan dan lalu lintas pengunjung (Direktorat Museum, 2007: 15).

Penelitian ini menggunakan metodologi yaitu lokasi penelitian dilakukan pada Museum Manusia Purba Klaster Ngebung yang terletak di Ngebung, Kalijambe, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Strategi penelitian yang digunakan yakni metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian (HB. Sutopo, 2002: 34). Sumber data yang dipakai diantaranya artefak, narasumber, literatur, dan situs internet. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni dengan teknik observasi pasif, teknik wawancara tidak terstruktur, dan studi pustaka. Sementara itu, teknik cuplikan yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik cuplikan ini cenderung memilih informan yang dianggap mengetahui informasi dan masalah mengenai sistem *display* serta desain interior museum serta dapat dipercaya sebagai sumber datanya (Sugiyono, 2012: 53-54). Validitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yakni peneliti akan menguji keabsahan data dengan cara mengecek kebenaran data dari

beberapa sumber data yang berbeda (HB. Sutopo, 2002: 78-79). Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang diawali dengan pengumpulan data. Data tersebut berasal dari berbagai sumber yang dikumpulkan lewat observasi, wawancara, dokumen, yang kemudian dituliskan dalam catatan. Selanjutnya reduksi data dilakukan dengan merangkum, menyusun pokok-pokok pikiran yang fokus pada penelitian. Setelah data direduksi dilanjutkan dengan sajian data yang berbentuk uraian singkat serta bagan. Langkah terakhir dilakukan penarikan kesimpulan yaitu kegiatan yang dilakukan dengan lebih teliti (HB. Sutopo, 2002: 78).

PEMBAHASAN

Sistem *Display* pada Ruang Pamer Museum Klaster Ngebung

Situs Sangiran adalah Situs Manusia Purba terlengkap di dunia. Diawali Koenigswald yang melakukan *survey* eksploratif dan menemukan himpunan alat batu serpih berukuran kecil serta berbagai jenis tulang belulang vertebrata di Bukit Ngebung yang kemudian diberi nama "*Sangiran Flakes Industry*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan Sangiran mempunyai nilai penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga Situs Sangiran ditetapkan sebagai cagar budaya oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Saat ini telah terbanjir 4 Museum Klaster, yakni Klaster Krikilan, Klaster Dayu, Klaster Bukuran, dan Klaster Ngebung. Klaster Ngebung merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Sangiran. Cerita kemegahan dan kebesaran Situs Sangiran berasal dari sini. Klaster Ngebung didirikan dengan tema "Riwayat Penemuan Situs dan Perkembangannya" sebagai bentuk apresiasi kepada Von Koenigswald.

Dalam klasifikasi museum berdasarkan status hukum Museum Sangiran beserta Museum Klaster Ngebung termasuk dalam Museum

Pemerintah, yakni museum yang dibiayai oleh pemerintah setempat, dan untuk semua keperluan disediakan anggaran-anggaran tahunan di departemen atau pemerintah lokal yang menyelenggarakannya. Sedangkan menurut *International Council of Museum (ICOM)* museum tersebut termasuk *Arkeology and History Museum*, yakni museum didalamnya terdapat benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

Analisis tentang kelebihan dan kekurangan lokasi dan bangunan Museum Klaster Ngebung berdasarkan penelitian menyebutkan bahwa museum terletak di lokasi yang sehat dan tempat yang tenang jauh dari kebisingan, kemudian bangunan museum merupakan bangunan baru yang modern dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan parkir yang luas. Selanjutnya mengenai kekurangan lokasi dan bangunan, Museum Klaster Ngebung terletak jauh dari pusat kota dan cukup sulit dijangkau oleh pengunjung karena ini didirikan di tempat dimana fosil-fosil serta koleksi museum ditemukan, selanjutnya museum ini sudah dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti cafeteria, *gift shop* akan tetapi belum dapat berfungsi dengan baik karena pengunjung museum yang sedikit dan tidak menentu.

Fasilitas yang terdapat di Museum Klaster Ngebung diantaranya loket, area parkir, *open space* (taman), *lobby hall*, ruang audio visual, ruang auditorium, ruang diorama & ruang pameran, kompleks perkantoran serta fasilitas pendukung yang terdiri dari kios souvenir dan kantin, toilet serta mushola. Fasilitas bangunan pada Museum Klaster Ngebung telah memenuhi syarat sesuai dengan persyaratan berdirinya museum. Pertama, bangunan sudah dikelompokkan dan dipisahkan menurut fungsi dan aktivitasnya dimana bangunan utama digunakan untuk aktivitas pembelajaran pengunjung museum, bangunan kompleks perkantoran untuk

aktivitas internal pengelola museum, kemudian bangunan area servis disediakan untuk menunjang aktivitas pengunjung. Kedua, bangunan utama pada museum memuat koleksi yang dimiliki Museum Klaster Ngebung, ruang pameran museum dapat dicapai dari luar maupun dalam museum, kemudian mempunyai daya tarik berupa diorama dan mempunyai sistem keamanan yang baik, dalam segi keamanan koleksi maupun keamanan museum. Auditorium museum ini terletak pada bagian kiri *lobby* sehingga mudah dicapai oleh umum, sedangkan bangunan khusus (*laboratorium & storage*) terletak pada tempat yang tenang, yakni kompleks perkantoran museum.

a. Koleksi Museum Klaster Ngebung

Adapun koleksi yang disajikan dalam museum ini diantaranya Diorama Ekskavasi yang menampilkan diorama kegiatan Ekskavasi yang pernah dilakukan di area Ngebung. Penelitian Awal Fosil Di Indonesia yang berisi foto-foto peneliti ilmu alam dari berbagai Negara yang masuk ke Indonesia pada abad 17 hingga 18 beserta koleksi fosil kerang yang menjadi objek penelitian para peneliti. Koleksi Eugene Dubois hingga Van Es Sang Peneliti yang menampilkan penggambaran *Homo Erectus* yang ditemukan oleh Eugene Dubois, poster hubungan Dubois dan van Es yang berisi pengantar transisi antara penelitian fosil kerang/fauna menuju fosil *hominid* di Indonesia, serta biostratigrafi fauna Van Es. Koleksi Riwayat Hidup Raden Saleh yang menampilkan riwayat hidup beserta penghargaan yang diterimanya sebagai seorang pelukis maupun ilmuwan, selain ditampilkan fosil yang ditemukan selama melakukan penggalian. Koleksi Pengobatan Tradisional Jawa dan Cina yang ditampilkan dalam diorama, dimana kedua pengobatan mempunyai karakter yang sama yakni menggunakan fosil. Koleksi G.H.R Von Koenigswald yang menampilkan diorama penggambaran Koenigswald beserta koleganya yang menjelaskan bahwa dalam pencarian jejak

nenek moyang Koenigswald dibantu oleh kolega. Koleksi Budaya Alat Batu Sangiran yang menampilkan poster dan *display* digital interaktif yang memuat informasi tentang bagaimana awal mula ditemukannya *Sangiran Flakes Industry* dan tentang jenis-jenis alat yang ditemukan, istilah-istilah dalam teori tersebut.

Diorama Diskusi Ilmiah Mengenai Temuan di Ngebung yang menjelaskan ilustrasi singkat di papan tulis tentang perdebatan ilmiah yang terjadi di ranah penelitian Situs Sangiran (Duwiningsih & Wiwit Hermanto, 2018: 37). Nilai Penting Situs Sangiran yang berisi penjelasan beberapa nilai penting yang dimiliki oleh Situs Sangiran dan dimuat dalam poster bersama dengan peta sebaran *Homo Erectus*. Terakhir, Rekonstruksi *Stegodon* yang menampilkan ilustrasi tentang rekonstruksi *Stegodon* yang ditemukan di Sangiran dengan beberapa bagian yang belum lengkap. Sangiran diibaratkan gajah itu sendiri dengan makna masih banyak kepingan-kepingan sejarah pengetahuan yang belum ditemukan.

Ditinjau dari jenisnya, ruang pameran pada museum ini termasuk dalam pameran tetap karena pameran tersebut diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun (Direktorat Permuseuman, 1998: 14). Koleksi yang dimiliki oleh museum perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada umum (Dadang Udansyah, 1988: 1). Untuk mencapai sistem *display* yang baik, maka perlu ditentukan terlebih dahulu pemilihan dan penataan perabot *display* serta metode yang digunakan pada pameran yang mengacu pada persyaratan teknis dan prinsip-prinsip tata pameran di museum yang ditetapkan oleh Direktorat Permuseuman. Adapun perabot *display* yang dipakai dalam penataan koleksi di ruang pameran Museum Klaster Ngebung diantaranya diorama, vitrin, pedestal, dan panel.

1) Ruang Diorama

Pada ruang ini *display* koleksi berupa diorama dan keterangan mengenai diorama yang dimuat pada panel. Diorama merupakan perabot *display* yang diperuntukkan untuk benda koleksi yang disajikan dengan rekonstruksi kegiatan yang sebenarnya dan biasanya digambarkan dengan skala sesuai aslinya atau bisa lebih kecil. Pada ruang diorama dimuat Diorama Ekskavasi besar dengan ukuran 8 x 5 meter dan tinggi 4 meter yang dibuat dari bahan resin *fiberglass* kemudian di dalamnya terdapat kerangka berongga berbahan besi holo hitam yang berfungsi sebagai penyangga diorama.

Panel merupakan media berbentuk pipih yang digunakan untuk memberikan keterangan mengenai benda koleksi, panel juga dapat digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari depan. Hampir semua ruang pameran pada Museum Klaster Ngebung menggunakan panel. Pada ruang diorama panel digunakan untuk memaparkan informasi terkait diorama yang dimuat di sebelah kanan dan kiri diorama, panel tersebut terbuat dari bahan tripleks warna putih dilapisi melamin dan pada bagian *display* poster terbuat dari *acrylic*, teks yang memuat informasi pada panel terbuat dicetak menggunakan *printing backlit posters* serta dilengkapi pencahayaan dari neonbox pada poster. Untuk menonjolkan objek pameran berupa diorama ekskavasi maka *ceiling* dan dinding pada ruang ini diberi *finishing* warna hitam, kemudian dibantu dengan pencahayaan pada panel dalam yang terdapat di sisi kanan-kiri diorama.



Gambar 1. Diorama Ekskavasi
(Foto: Zulfa, 2019)

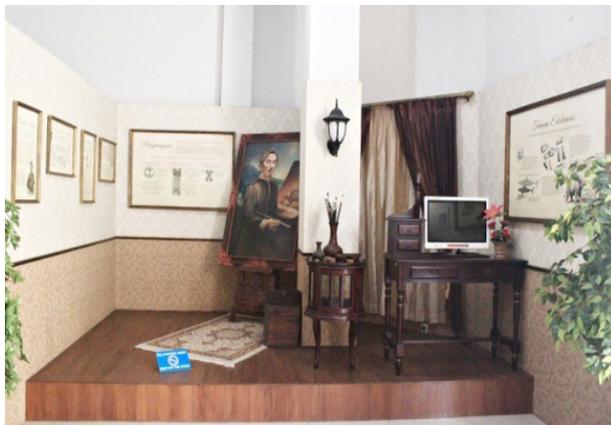
2) Ruang Pamer 1

Pada ruang pameran 1 *display* koleksi berupa poster diletakkan pada panel, koleksi replika fosil pada vitrin, dan di atas pedestal. Vitrin merupakan lemari pajang menggunakan kaca yang diperuntukan bagi benda koleksi yang memiliki tingkat kesensitifan tinggi sehingga pengunjung tidak dapat menyentuhnya. Terdapat beberapa vitrin dalam ruang pameran museum ini. Semua vitrin termasuk ke dalam jenis vitrin tunggal karena hanya digunakan untuk memajang koleksi saja. Vitrin koleksi kerang dan vitrin replika temuan Dubois pada ruang pameran 1 termasuk dalam vitrin tengah karena tidak berhimpit dengan dinding, dimuat pada meja kayu jati kuno agar *display* menggambarkan *furniture* pada jaman dahulu kemudian bahan penutup dari kaca serta koleksi diberi alas yang terbuat dari resin yang merupakan penggambaran tekstur tanah, asal mula ditemukannya fosil tersebut (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019).



Gambar 2. Koleksi Vitrin Ruang Pamer 1
(Foto: Zulfa, 2019)

Pedestal tempat meletakkan koleksi berbentuk tiga dimensi. Ukuran tinggi rendah pedestal yang dimuat disesuaikan dengan besar kecilnya koleksi yang diletakkan di atasnya. Pedestal pada ruang pameran 1 digunakan untuk memuat Koleksi Figur Pithecanthropus dan Koleksi Riwayat Raden Saleh, keduanya terbuat dari kayu jati. Pedestal membantu *display* koleksi dalam sebuah pameran, koleksi yang ditampilkan menjadi lebih terstruktur dan terfokus, dan pedestal berfungsi mengelompokkan antar koleksi sesuai dengan tema (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019).



Gambar 3. Koleksi Pedestal Ruang Pamer 1
(Foto: Zulfa, 2019)

Gambar 4. Koleksi Panel Ruang Pamer 1 *Finishing Wallpaper & Cat*
(Foto: Zulfa, 2019)

Pada ruang pameran 1, 2 dan 3 panel digunakan untuk menggantung maupun menempelkan koleksi. Panel tersebut terbuat dari tripleks lapis melamin dengan *finishing* berupa cat, kayu jati maupun *wallpaper* dan memiliki tinggi 2.5 meter serta ketebalan rata-rata 2-15 cm. Perbedaan penggunaan *finishing* mengacu pada tema dan informasi yang disajikan pada setiap koleksi (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019). Panel Ruang pameran 1 diberi *finishing* cat serta *wallpaper* yang memuat pigura tokoh peneliti awal di Indonesia dan keterangan-keterangan koleksi mengenai Dubois maupun koleksi Raden Saleh.

3) Ruang Pamer 2

Ruang pameran 2 memuat koleksi berupa diorama dan koleksi yang diletakkan pada vitrin beserta keterangan koleksi dengan poster. Ruang pameran 2 pertama terdapat Diorama pengobatan Cina (penggambaran toko obat Cina) berbahan kayu jati lawasan dan Jawa (penggambaran pengobatan dengan Balung Buto) dengan alas dari resin sebagai penggambaran tekstur tanah kemudian propertinya dilapisi dengan *foils coating* supaya lebih awet. Kemudian pada ruang pameran 2 ruang kedua dimuat Diorama Perdebatan Ilmiah di Situs Ngebung

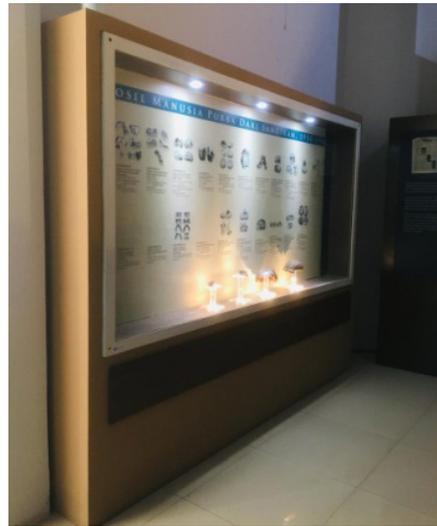
yang memuat *property* papan tulis, tokoh peneliti, dan meja kursi yang terbuat dari kayu jati. Dinding pada ruang pameran 1 dan 2 diberi finishing warna putih tulang, kemudian pemilihan ceiling putih dengan list profil tanpa aksen. Hal tersebut dikarenakan banyaknya perabot yang dimuat pada ruangan. Sehingga pemilihan warna dinding yang terang diharapkan dapat menimbulkan kesan ringan dan luas.



Gambar 5. Koleksi Diorama Ruang Pamer 2
(Foto: Zulfa, 2019)

Vitrin pada ruang pameran 2 ruang pertama memuat temuan fosil Koenigswald. Sedangkan vitrin ruang pameran 2 ruang kedua memuat vitrin alat batu serpih yang juga merupakan vitrin tengah yang diletakkan pada box kayu jati dengan penutup kaca dan alas tekstur tanah dari resin. Selain itu terdapat pula vitrin yang terbuat dari *multiplex finishing* melamin serta *acrylic* yang tergolong dalam vitrin dinding, karena berhimpit dengan dinding dan koleksi

hanya dapat dilihat dari depan saja.



Gambar 6. Koleksi Vitrin Ruang Pamer 2
(Foto: Zulfa, 2019)

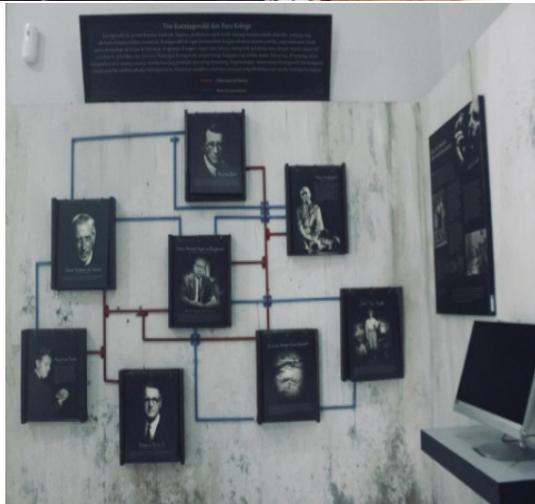
Panel ruang pameran 2 ruang pertama panel yang terbuat dari kayu lawasan dengan tebal 2 cm memuat poster penjelasan pengobatan tradisional Cina dan panel *finishing* cat abstrak yang memuat kolega Koenigswald. Kemudian terdapat panel dengan tebal 15 cm yang memuat komputer *display* yang memuat penjelasan awal mula ditemukannya “*Sangiran Flakes Industry*”. Ruang pameran 2 ruang kedua terdapat panel dengan tebal 2 cm memuat poster Tiga Serangkai Pendekar Sangiran dengan *finishing* cat warna biru.



dipamerkan, yakni diorama (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019).



Gambar 8. Rekonstruksi Stegodon
(Foto: Zulfa, 2019)

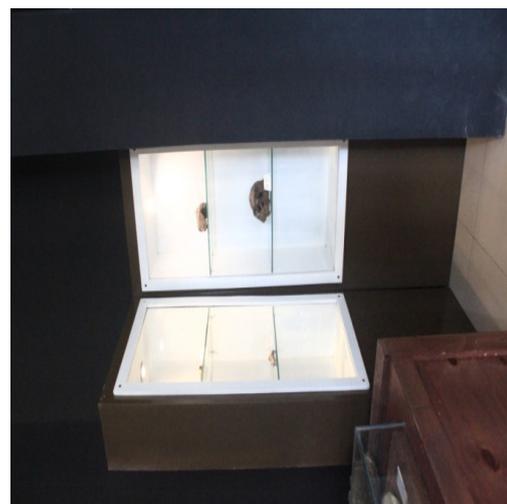


Gambar 7. Koleksi Panel Ruang Pamer 2
(Foto: Zulfa, 2019)



4) Ruang Pamer 3

Pada Ruang Pamer 3 terdapat Rekonstruksi Stegodon yang ditemukan di Sangiran, terbuat dari resin dengan bantuan kerangka penahan dari besi holo berwarna merah. Penggunaan diorama pada *display* museum dikarenakan penyesuaian dengan tema dan historis penelitian di Sangiran dimana penelitian pertama kali terjadi di Situs Ngebung. Penyajian diorama juga berfungsi menggambarkan aspek-aspek yang terjadi saat itu. Selain itu, didukung dengan penggunaan dinding batu bata plesteran *finishing* warna hitam pada ruang dapat membantu menonjolkan objek yang ingin



Gambar 9. Koleksi Vitrin Ruang Pamer 3
(Foto: Zulfa, 2019)

Lantai pada seluruh ruang pameran museum ini menggunakan bahan yang sama, yakni keramik krem berukuran 60 x 60 cm. Menurut Suptandar, untuk memperluas serta menyatukan ruang dapat digunakan penutup lantai yang sama. Pengolahan lantai yang matang juga dapat dijadikan sebagai penunjuk arah sirkulasi maupun pembagian pada area ruang. Kemudian, panel pada ruang pameran 3 terdapat pada pintu masuk yang digunakan juga membantu sebagai penunjuk arah sirkulasi. Panel berisi poster yang memuat kekhasan dalam kajian manusia purba, refleksi retorik perjalanan sangiran, dan testimoni Sangiran dengan tebal 15 cm disertai komputer *display, finishing* warna hijau dan biru.

b. Metode Penyajian Museum Klaster Ngebung

Metode penyajian pada Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menggunakan metode pendekatan intelektual, pendekatan romantis (evokatif), dan metode pendekatan interaktif (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019). Metode pendekatan intelektual diterapkan dalam penyajian replika temuan beberapa fosil, poster-poster ilmuwan dan tokoh-tokoh penting yang berperan, papan informasi, Biostratigrafi, serta Rekonstruksi Stegodon. Cara penyajian benda-benda koleksi museum tersebut dimaksudkan untuk mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum. Selain itu, pengunjung juga lebih mudah dalam mendapatkan informasi tanpa harus didampingi oleh pengelola atau *tour guide* museum (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019). Metode pendekatan romantis (evokatif) diterapkan dalam penyajian Diorama Ekskavasi yang menggambarkan kegiatan ekskavasi yang pernah dilakukan di area Ngebung, diorama penggambaran pengobatan tradisional Jawa dan Cina yang digunakan oleh masyarakat Sangiran pada masa lampau. Diorama tersebut merupakan cara penyajian benda-benda koleksi

museum yang ditujukan untuk mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan (Direktorat Museum, 2008: 30). Penyajian tersebut dimaksudkan agar pengunjung yang menyaksikan diorama dapat terbawa oleh suasana dan merasakan gambaran kehidupan serta apa yang terjadi di masa lampau (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019). Sedangkan dalam metode pendekatan interaktif, Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menyediakan beberapa komputer dalam setiap ruang pameran untuk lebih mempermudah pengunjung dalam memahami koleksi serta memberikan kebebasan pengunjung terkait tingkat informasi yang ingin mereka ketahui. Penyajian koleksi menggunakan digital interaktif dalam ruang pameran museum merupakan salah satu cara agar pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan melalui pemanfaatan teknologi informasi (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019).

Dari beberapa metode yang dipakai dalam penyajian pameran di Museum Manusia Purba Klaster Ngebung dapat dianalisis bahwa kelebihan dari metode penyajian yang digunakan Museum Manusia Purba Klaster Ngebung tersebut adalah pengunjung dapat memahami dengan mudah koleksi yang disajikan dalam museum melalui beberapa diorama serta papan informasi tertulis maupun digital yang disediakan pihak museum. Pengunjung juga diajak memahami apa yang terjadi pada masa lampau serta alur kejadian di Sangiran dengan mudah melalui *storyline* pameran yang sudah dirancang oleh pihak museum.

c. Prinsip-prinsip Tata Pameran Museum Klaster Ngebung

Mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran dalam museum, keempat ruang pameran pada Museum Klaster Ngebung tersebut dikelompokkan berdasarkan urutan kejadian dan *storyline* yang ada dalam sejarah penelitian awal di Sangiran. Koleksi dalam Muse-

um Klaster Ngebung dikemas per alur cerita dan disajikan dalam informasi berupa poster, diorama, disertai beberapa temuan fosil yang diletakkan dalam vitrin. Fosil dalam museum ini diantaranya replika fosil dan fosil asli hasil penemuan. Kemudian, metode yang digunakan pada ruang pameran museum ini meliputi metode pendekatan intelektual, metode pendekatan romantik (evokatif), dan metode pendekatan interaktif. Sedangkan dalam teknik penyajiannya, terdapat koleksi yang disajikan tertutup dalam vitrin adapula yang dipasang dalam panel dan informasi koleksi yang dimuat dalam komputer.

d. Syarat Teknis dalam Tata Koleksi Museum Klaster Ngebung

Sementara itu beberapa persyaratan teknis yang digunakan dalam penataan koleksi pameran di Museum Klaster Ngebung. Tata Pameran, pada sistem periode termasuk dalam pameran tetap karena diselenggarakan dalam jangka kurang lebih 5 tahun. Sistem ilmu yang digunakan yakni *Paleoantologi* dan *Paleoanthropologist*. Sistem regional museum, termasuk dalam koleksi museum nasional karena benda yang dimiliki oleh museum masuk dalam taraf nasional atau berbagai daerah di Indonesia (bukan dari Ngebung saja). Sistem benda pada koleksi merupakan bukan dari benda sejenis, melainkan berbagai jenis yakni ditampilkan fosil dan replika fosil dalam vitrin, papan informasi dalam pigura dan panel, serta diorama ilustrasi kejadian yang sebenarnya.

Pencahayaan (*lighting*) pada ruang pameran didukung oleh pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami diperoleh dari pintu masuk dan keluar museum serta jendela-jendela pada koridor yang terbuat dari kaca. Sedangkan pencahayaan buatan terdiri dari pencahayaan umum dengan teknik *downlighting* (sistem pencahayaan umum yang merata di semua ruangan) serta pencahayaan khusus dengan teknik

highlighting, teknik menciptakan pencahayaan dengan memberi sorotan pada objek tertentu yakni koleksi dalam vitrin yang diberi *spotlight* dan teknik *beam play*, teknik memanfaatkan sorotan cahaya dari suatu sumber sebagai elemen visual yakni adanya cahaya dari *neonbox* yang terdapat di dalam poster. Pada pelabelan koleksi, banyak koleksi yang sudah diberi label serta keterangan mengenai koleksi dengan padat, ringkas dan mudah dimengerti oleh pengunjung museum. Namun, ditemukan pula beberapa koleksi berupa papan informasi yang menyajikan penjelasan tentang suatu koleksi dalam porsi yang terlalu banyak, ukuran teks terlalu kecil, dan peletakan yang tidak dapat dijangkau oleh pengunjung museum dengan mudah.

Pengaturan tata udara menjadi hal yang sangat penting di dalam ruang pameran sebuah museum. Suhu pada ruang pameran berkisar antara 23-26°C. Sistem penghawaan yang digunakan dalam ruang pameran museum menggunakan penghawaan alami yang diperoleh dari pintu masuk dan pintu keluar, sedangkan penghawaan buatan menggunakan *AC Cassete* dan *Exhaust Fan*.

Peralatan audiovisual yang dipakai pada ruang pameran meliputi *speaker* pada ruang diorama dan komputer *display* yang terdapat di setiap ruang pameran. Ruang pameran museum ini juga terdapat lukisan sosok Raden Saleh dan beberapa diorama, meliputi Diorama Ekskavasi, pengobatan tradisional Cina dan Jawa, dan Diorama Perdebatan Ilmiah di Ranah Ngebung. Sistem keamanan museum dibantu oleh *security* yang tersebar pada setiap ruang pameran. Sedangkan untuk keamanan koleksi melalui penyajian koleksi fosil secara tertutup (diletakkan dalam vitrin).

Lalu lintas pengunjung (sirkulasi) pada ruang pameran menggunakan 2 jenis sirkulasi yakni sirkulasi loop dan sirkulasi branch linear. Sirkulasi *loop* yakni Jalan sirkulasi pengunjung dibuat mengelilingi objek yang dipamerkan

dengan jalan masuk dan jalan keluar yang sama (David A. Robbiliard, 1982: 41). Sirkulasi loop diterapkan pada ruang diorama. Penerapan sirkulasi tersebut didasarkan pada penempatan ruang dan bukaan pintu, dimana dalam ruangan ini sirkulasi dibelokkan kemudian dibuat alur memutar diorama. Sedangkan, sirkulasi branch linear yakni jalan sirkulasi pengunjung yang dibuat bercabang dengan mengikuti garis maupun pembatas ruang (David A. Robbiliard, 1982: 41). Sirkulasi branch linear diterapkan pada ruang pameran 1, 2 dan 3. Pengunjung dapat menikmati *display* pameran di sebelah kiri maupun kanan ruangan karena *display* pada ruangan tersebut terdapat pada dinding panel setiap ruangan yang berfungsi juga sebagai penunjuk arah sirkulasi pengunjung (Iwan Setiawan, Wawancara: 5 April 2019).

KESIMPULAN

Penelitian Sistem *Display* pada Interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung di Sangiran ini bertujuan untuk mengetahui sistem *display* yang diterapkan dalam penyajian koleksi di museum beserta interiornya. Berdasarkan hasil penelitian tentang desain interior ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung menyimpulkan bahwa interior ruang pameran diciptakan menyesuaikan dengan bangunan museum yang sudah ada dan didesain sesuai dengan standar perancangan museum. Beberapa komposisi elemen interior seperti finishing dinding, bahan lantai dan ceiling yang berulang dan dibuat polos dimaksudkan agar pengunjung museum dapat terfokus pada *display* dan koleksi yang disajikan oleh museum sehingga mereka dapat memaksimalkan ilmu yang ada di museum tersebut. Oleh karena itu penataan perabot *display* serta sistem *display* dalam Museum Manusia Purba perlu disesuaikan dengan ruang yang tersedia. Berdasarkan landasan teori tentang sistem *display* museum, koleksi-koleksi yang dimiliki oleh sebuah museum

perlu dipamerkan untuk diinformasikan kepada masyarakat. Untuk itu agar pameran dalam museum dapat menarik perhatian pengunjung, maka perlu dilakukan penataan sistem *display* yang baik. Ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung memuat koleksi-koleksi tentang awal mula kegiatan penelitian di Indonesia. Sistem *display* di ruang pameran Museum Manusia Purba Klaster Ngebung dapat dikatakan sudah memenuhi syarat *display* yang baik, yakni mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran dan persyaratan teknis yang perlu diperhatikan dalam penataan koleksi museum. Melalui metode penyajian, perabot *display*, didukung dengan kelengkapan informasi dalam poster serta digital interaktif dan penyajian beberapa diorama yang dapat membentuk suasana dalam penyajian koleksi di ruang pameran tersebut pengunjung diharapkan dapat memahami dan menginterpretasi apa yang dilihat.

Sementara itu, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sistem *display* dalam interior Museum Manusia Purba Klaster Ngebung sudah memenuhi standar *display* yang baik mengacu pada prinsip-prinsip tata pameran serta memperhatikan persyaratan teknis dalam melakukan penataan koleksi museum.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dadang Udansyah. 1988. *Seni Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- David A. Robbiliard. 1982. *Public Space Design in Museum*. Milwaukee: Department of Architecture and Urban Planning.
- Direktorat Permuseuman. 1994. *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di*

- Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Permuseuman. 1998. *Pedoman Penyelenggaraan & Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Permuseuman. 1999/2000. *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Direktorat Museum. 2007. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Duwiningsih & Wiwit Hermanto. 2018. *Sejarah Panjang Menuju Pengakuan Dunia*. Sragen: Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.
- Ernest Neufert. 1992. *Data Arsitek edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Francis D.K. Ching. 1996. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tata Letak*. Jakarta : Erlangga.
- H. B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- J.Pamudji Suptandar. 1999. *Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Ikrar Mandiriabadi.
- Joko Budiwiyanto. 2012. *Bahan Ajar Desain Interior I*. Surakarta: Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Lexy J. Moleong 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Moh. Amir Sutaarga. 1998. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud.
- Internet :**
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bps-mpsangiran>
- Narasumber :**
- Iwan Setiawan, 44 tahun, Kasi Pemanfaatan BPSMPS Sangiran.