

# STUDI TATA PAJANG KERIS PADA MUSEUM PUSAKA, TAMAN MINI INDONESIA INDAH

Oleh:

**Polniwati Salim<sup>1</sup>**

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain  
Universitas Bina Nusantara*

**Uli Aulia Ruki<sup>2</sup>**

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain  
Universitas Bina Nusantara*

**Anak Agung Ayu Wulandari<sup>3</sup>**

*Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain  
Universitas Bina Nusantara*

[polnilim@binus.ac.id](mailto:polnilim@binus.ac.id); [uruki@binus.edu](mailto:uruki@binus.edu); [a.wulandari@binus.edu](mailto:a.wulandari@binus.edu)

## ABSTRAK

Tujuan penelitian pada Museum Pusaka untuk menemukan suatu sistem tata pajang koleksi benda pusaka yang baik dan ergonomis pada museum agar memberikan kenyamanan dan kejelasan kepada pengunjung sebagai ruang publik yang berfungsi memberikan informasi kepada pengunjung perihal benda koleksi di dalamnya. Latar belakang penelitian ini adalah kondisi Museum Pusaka yang dilihat seperti terbengkalai dan tidak tertata dengan rapi benda koleksi museum tersebut. Berangkat dari keprihatinan akan kelanjutan display koleksi yang dirasakan mulai membosankan dan tidak terawat, maka perlu ditata ulang untuk sistem tata pajang agar lebih menarik dan mudah dilihat. Khususnya untuk museum bernafaskan koleksi benda kuno atau pusaka yang kadang tidak dilihat oleh masyarakat generasi muda oleh karena menjamurnya museum kontemporer jaman kini, maka tugas kita adalah membuat museum terlihat menarik untuk dikunjungi dan menyuguhkan kemudahan informasi bagi pengunjung terkait dengan segi ergonomi. Namun demikian banyak hal yang perlu diperhatikan pada perancangan sistem display museum dimana banyak faktor yang mendukung kesuksesan sebuah desain museum, antara lain pengelompokan koleksi, desain vitrin yang ergonomis, dan sirkulasi yang baik. Metode yang digunakan adalah dengan teknik pengamatan dan pendokumentasian objek penelitian, dipadukan dengan studi literature, diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi pada teknik perancangan sistem tata pajang museum sebagai sebuah ruang publik, yang ergonomis dan jelas serta menyenangkan bagi masyarakat luas. Untuk pengembangan museum ke depannya, penelitian ini memberikan sumbangsih perihal teknik display yang baik dan bersahabat.

**Kata Kunci** : Museum, Benda Pusaka, Vitrin, Ergonomi.

## ABSTRACT

*The purpose of this research is to find a good and interesting collection system of the heirlooms at museum as to provide the visitors with an appeal and clarity information about collections in Museum as a public spaces. The background of this research is looking at the condition of Heritage Museum which looks like been abandoned and not neatly arranged, we concern about the sustainability of collections's display that are not maintained well. They need to be upgraded for a display system to be more interesting and easily seen. Especially the ancient museums of heirlooms which is keris that are not quite interesting for youngster nowadays due to the proliferation of contemporary museums. Therefore it is our duty to make the museum look more interesting to be visited and show much more information to the visitors. However, there are many aspects that need to be considered in designing good museum display, while many supporting factors such as the grouping of collections, the vitrines and circulation in the hall are needed. The method used in the research are documentation of the*

*research object, combined with the study of literature. Hopefully this research will give contribution to the design of the museum's display system with ergonomical and clearly information about the collection, also gives happiness to the wider community. For the further development of museums, this research is aimed to contributes a good and friendly display technique and sistem in the future.*

**Keywords:** Museum, Heirlooms, Vitrine, Ergonomic.

**Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved**

*Received: January 15, 2020*

*Revised: February 12, 2020*

*Accepted: March 3, 2020*

---

## **A.PENDAHULUAN**

### Latar Belakang

Museum Pusaka merupakan salah satu dari sekian banyak museum di Taman Mini Indonesia Indah. Memiliki bentuk bangunan yang khas yakni segi lima dimana pada bagian atapnya terdapat sebuah keris besar menjulang. Museum Pusaka berdiri sejak tahun 1993 memiliki tujuan melestarikan benda pusaka. Sampai saat ini Museum Pusaka memiliki koleksi, tidak hanya keris tetapi juga senjata tradisional terlengkap dari 34 propinsi di Indonesia.

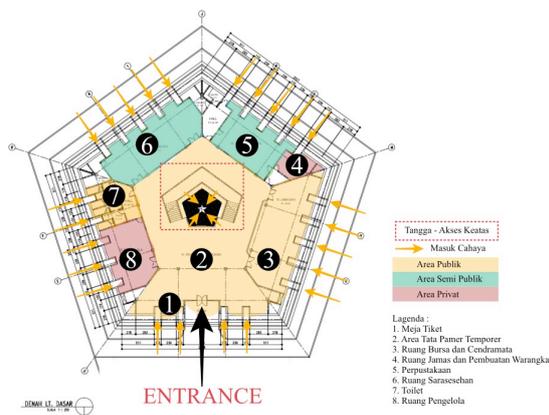
Benda pusaka sendiri adalah harta benda peninggalan leluhur atau warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi penerusnya. Menurut Karaton Surakarta (2019), pusaka menurut konsep keraton berbeda dengan konsep luar keraton. Pusaka menurut konsep keraton adalah peninggalan leluhur Ratu Jawi Karaton Surakarta yang diturunkan dari Ratu ke Ratu, sedangkan pusaka menurut konsep luar keraton bisa diartikan sebagai senjata. Konsep pusaka tersebut termasuk keris, tombak, pedang, wayang dan sebagainya. Benda benda tersebutlah yang akan dijumpai di dalam

Museum Pusaka, Taman Mini Indonesia Indah ini. Walaupun Museum Pusaka memiliki beragam benda pusaka dari berbagai daerah di nusantara, namun tidak dipungkiri bahwa keris merupakan koleksi utama dari museum tersebut dengan jumlah terbanyak, hampir mencapai 70 persen dari keseluruhan koleksi.

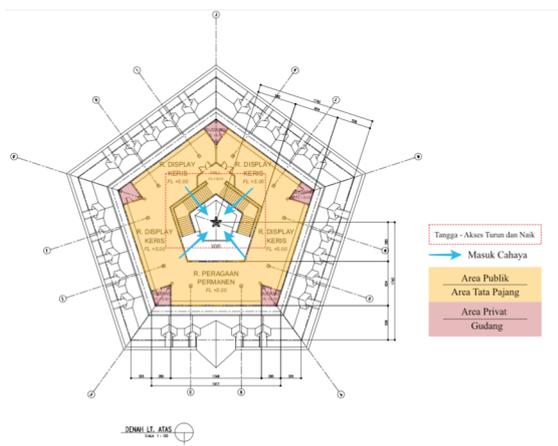
Keris, sebuah pisau dengan bentuk unik dan asimetris merupakan benda seni budaya Indonesia yang diwariskan sebagai pisau pusaka yang dulu merupakan senjata perang nenek moyang. Keris di dalam Museum Pusaka disimpan dengan rapi dan dipamerkan kepada para pengunjung untuk dilihat keindahan dan keagungannya serta sejarah yang menyertainya. Dengan koleksi berjumlah 5749 buah, keris tersebut tidak dipamerkan sekaligus, melainkan bergantian dalam kurun waktu beberapa tahun.

Ruang yang tersedia di dalam Museum Pusaka, terdiri dari ruang pengelola, ruang perpustakaan, ruang preservasi, ruang konservasi, ruang bursa, ruang informasi, dan ruang cinderamata. Semua ruangan tersebut ditata dalam bangunan dua lantai berciri atap berkeris (Lelo & Laksono,

2018). Beberapa contoh koleksi keris di dalam Museum Pusaka seperti *Kujang* zaman Padjajaran, Keris Singa Barong *tinatab mas, karib* dari Sumatera, belati zaman Kerajaan Mataram, kudi zaman kerajaan Tuban, pedang zaman HB IX, dan keris Naga Tapa dari Yogyakarta. Kegiatan di Museum Pusaka ini adalah pameran berkala yang diadakan selain pameran tetap, serta terdapat kegiatan seperti konsultasi pusaka, bursa pusaka bagi para peminat barang koleksi yang mencari benda benda pusaka.



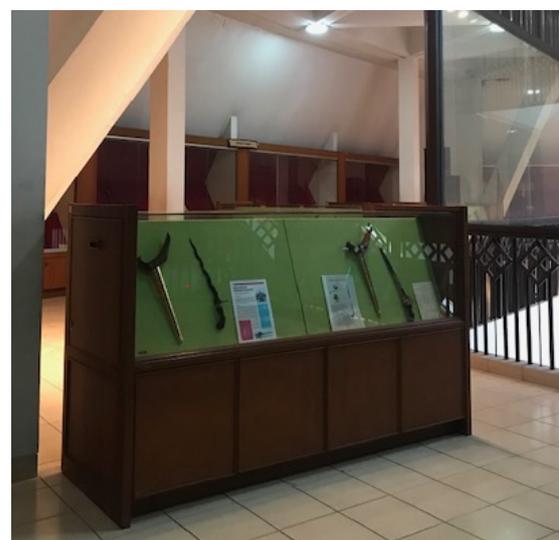
Gambar 1. Layout Lantai 1 Museum Pusaka (Sumber: Khairana, 2019)



Gambar 2. Layout Lantai 2 Museum Pusaka (Sumber: Khairana, 2019)

Berangkat dari kondisi museum Pusaka yang sekarang terlihat kurang terorganisir koleksinya pada desain vitrin

yang terlihat sangat kuno, maka penulis merasa perlu untuk memberikan masukan atau studi pada bagian tata pajang museum guna menunjang kemudahan dan ergonomi area pajang koleksi di museum, sehingga para pengunjung akan mudah melihat koleksi, mendapat informasi dengan baik dan menjadi daya tarik pengunjung untuk datang kembali.



Gambar 3. Kondisi Tata Pajang Museum Pusaka (sumber : Salim, dkk. 2019)

### Identifikasi Permasalahan

Keberadaan Museum Pusaka saat ini yang telah berumur kurang lebih dua puluh lima tahun dirasakan sudah tidak *up to date* dalam segi desain tata pajang walau dengan jumlah koleksi yang semakin banyak dan bertambah. Sangat disayangkan melihat kondisi standar dari sebuah museum yakni koleksi yang hanya dipajang begitu saja tanpa kejelasan keterangan yang mudah dibaca, yang berusia cukup lama yang telah sanggup bertahan dalam keramaian museum modern yang marak hadir di pusat ibukota.

Berangkat dari kondisi museum yang terlihat sangat standar dengan desain vitrin seadanya, serta terlihat kurang terorganisir koleksi keris yang ingin dipamerkan di dalam museum ini terkait dengan pengelompokan keris, maka suatu studi perancangan tata letak koleksi sangat diharapkan dapat dicetuskan agar menunjang kemudahan dan ergonomi tata pajang koleksi di museum, sehingga para pengunjung akan mudah melihat koleksi, mendapat informasi dengan baik dan mudah serta menjadi daya tarik pengunjung untuk datang kembali serta membagi informasi kepada khalayak umum.

Mengikuti fungsi paling penting dari museum, yaitu pendidikan, benda koleksi harus dapat berkomunikasi dengan pengunjungnya yang datang dan menikmati koleksi, sehingga pengunjung dapat mengetahui cerita dari setiap benda koleksi. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan desain tata pajang yang dapat membuat benda koleksi berkomunikasi dengan pengunjungnya.

Studi ini bertujuan untuk menemukan suatu sistem tata pajang koleksi keris yang baik dan menarik pada Museum Pusaka agar memberikan daya tarik dan kejelasan kepada pengunjung mengenai koleksi dalam museum tersebut. Serta memberikan masukan dan temuan baru perihal sistem tata pajang dalam perancangan museum.

Adapun manfaat dari studi ini adalah agar dapat menjadi panduan yang baik untuk

perancangan tata pajang bagi koleksi keris pada Museum Pusaka, selain itu juga untuk tercapainya tujuan edukasi untuk khalayak masyarakat luas di sebuah museum. Serta meningkatkan minat masyarakat lokal maupun asing terhadap kesadaran berkunjung ke museum.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### Museum Pusaka, TMII

Museum berasal dari bahasa Yunani kuno “*Museion*” yang berarti rumah dari sembilan dewi Yunani (Muses) yang menguasai seni murni ilmu pengetahuan. Menurut The International Council of Museums (ICOM), museum adalah ‘*A nonprofit making, permanent institution, in the service of society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for the purpose of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment*’ dan menurut The Museums Association (United Kingdom) “*A museum is an institution which collects, documents, preserves, exhibits and interprets material evidence and associated information for the public benefit*” (Ambrose & Paine, 1993:8).

Di Indonesia sendiri, museum berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya

perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum merupakan suatu badan tetap, tidak tergantung kepada siapa pemiliknya melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya merupakan tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian. Museum terbuka untuk umum dan kehadiran serta fungsi museum adalah untuk kepentingan dan kemajuan masyarakat.

Museum yang tertua sebagai pusat ilmu dan kesenian terdapat di Iskandarsyah. Lama-kelamaan gedung museum tersebut, yang pada mulanya tempat pengumpulan benda dan alat yang diperlukan bagi penyelidikan ilmu dan kesenian, berubah menjadi tempat mengumpulkan benda yang dianggap aneh. Perkembangan ini meningkat pada abad pertengahan. Kala itu yang disebut museum adalah tempat benda pribadi milik pangeran, bangsawan, para pencipta seni dan budaya, serta para pencipta ilmu pengetahuan. Kumpulan benda (koleksi) yang ada mencerminkan minat dan perhatian khusus pemiliknya. Benda hasil seni rupa ditambah benda dari luar Eropa merupakan modal yang kelak menjadi dasar pertumbuhan museum besar di Eropa. "Museum" ini jarang dibuka untuk masyarakat umum karena koleksinya menjadi ajang prestise dari pemiliknya dan biasanya hanya diperlihatkan kepada para kerabat atau orang dekat. Museum juga pernah diartikan sebagai kumpulan ilmu

pengetahuan dalam karya tulis seorang sarjana. Ini terjadi di zaman ensiklopedis yaitu zaman sesudah Renaissance di Eropa Barat, ditandai oleh kegiatan orang untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan mereka tentang manusia, berbagai jenis flora maupun fauna serta tentang bumi dan jagat raya di sekitarnya. Gejala berdirinya museum tampak pada akhir abad ke-18 seiring dengan perkembangan pengetahuan di Eropa. Negeri Belanda yang merupakan bagian dari Eropa dalam hal ini juga tidak ketinggalan dalam upaya mendirikan museum.

Sebagai studi kasus, Museum Pusaka merupakan museum dengan dua lantai seluas 1.535 m<sup>2</sup> gdi atas lahan 3.800 m<sup>2</sup> ini memiliki beberapa ruang sebagai sarana dan pendukung, yakni ruang pameran, ruang informasi, ruang pengelola, ruang sarasehan, ruang perpustakaan, ruang konservasi dan preservasi, ruang bursa, dan ruang cenderamata. Selain memperagakan benda koleksi senjata seluruh nusantara, ruang pameran juga menginformasikan berbagai hal mengenai pusaka, misalnya rincian pusaka, ragam bentuk pusaka, zaman pembuatan pusaka, ragam hias bilah pusaka, berbagai pusaka khas daerah, pusaka dari zaman ke zaman, dan pusaka hasil temuan. Jenis kayu untuk membuat pusaka serta ruang besalen (tempat kerja empu pembuat keris) dan peralatannya melengkapi pameran.

Beberapa pusaka seperti Keris Nagasasra Sabuk Inten zaman Mataram, *kujang* zaman Pajajaran, keris Singa Barong tinatah mas, karih dari Sumatra, belati zaman Kerajaan Mataram, kudi zaman kerajaan Tuban, pedang zaman Hamengku Bowono IX, dan keris Naga Tapa dari Yogyakarta dipajang sebagai benda pusaka unggulan karena langka dan melegenda.

Selain pameran tetap, museum juga melaksanakan pameran berkala baik di dalam maupun bekerjasama dengan pihak luar. Kegiatan lain yang ditawarkan kepada umum adalah penjamasan pusaka, konsultasi pusaka, dan bursa pusaka bagi yang berminat mengoleksi benda pusaka. Museum Pusaka merupakan sebuah museum yang memiliki koleksi pusaka Indonesia, baik keris, tombak, kujang dan lain. Awalnya koleksi merupakan hibah dari Sri Lestari Masagung yang kemudian diberikan kepada Siti Hartinah Soeharto lalu dibuatkan Museum Pusaka pada 1992.

#### Tata Pajang Museum

Untuk memenuhi fungsi dan tujuan pameran, museum perlu mempersiapkan benda pamer dengan segala informasinya sesuai konsep dan alur cerita yang ingin disampaikan. Penyelenggara museum dibantu dengan desainer pameran dapat merencanakan dan merancang interior ruang pamer dan tata pajang yang lebih baik dengan segala kaidah desain sehingga tercipta sebuah pamer yang interaktif dan

menarik. Dalam kaitannya dengan menciptakan sebuah pameran yang menarik, Martin Sklar menjelaskan mengenai *Mickey's Ten Commandments*, sebuah filosofi dibalik pendekatan Disney dalam menciptakan fasilitas rekreasi dan edukasinya, yang juga dapat diterapkan dengan sebuah pameran (McLean, 1993). Lebih lanjut Miles menyebutkan beberapa hal yang menandakan suksesnya sebuah pameran, yaitu: membuat subjek terlihat hidup, penjelasan yang mudah dan cepat ditangkap, memiliki sesuatu untuk segala usia, mengesankan, jelas dimana harus mulai dan kemana harus melanjutkan (sirkulasi), menggunakan teknik tata pajang modern yang membantu pengunjung mempelajari objek, menggunakan pengalaman dan berbagai hal yang mudah dikenali untuk mempertegas suatu maksud, dan yang terakhir adalah dilengkapi dengan tata pajang objek yang lengkap.

Sebagian besar dari kunci kesuksesan pameran diatas dapat diwujudkan melalui perancangan interior yang matang, seperti teknik dan tata pajang, alur pameran dan sirkulasi ruang, pencahayaan, ergonomi didukung oleh elemen visual lainnya seperti pembentukan ruang, warna, bentuk dan lain sebagainya. Walaupun merupakan faktor penting, perancangan interior sebuah ruang pamer memang bukanlah sebagai faktor yang menentukan kesuksesan sebuah pameran karena perlu juga didukung oleh

faktor lain seperti keragaman koleksi, perawatan benda koleksi, program-program edukasi yang ditawarkan, kebersihan dan perawatan museum.

Elemen interior yang memiliki aspek penting dalam sebuah perancangan ruang pameran antara lain adalah pembentukan ruang, pengaturan langkah dan sirkulasi, pencahayaan, tata pajang dan teknik presentasi. Dalam pembentukan ruang, (McLean, 1993) menyebutkan salah satu elemen penting dalam pembentukan sebuah ruang pameran adalah harmoni atau bagaimana elemen ruang, seperti bentuk, keseimbangan, skala, proporsi, ritme dan penekanan akan saling mendukung satu sama lain. Pengaturan langkah dan sirkulasi ruang pameran dilakukan untuk menentukan pergerakan pengunjung sehingga dalam menjelajahi ruang pameran pengunjung terhindar dari kebosanan. Pada perancangan sebuah ruang pameran, desainer memiliki kemampuan untuk mengatur cepat atau lambatnya pengunjung berjalan serta bagaimana pengunjung bergerak. Hal ini dapat dilakukan melalui pengaturan suasana dan penampilan setiap ruang, juga melalui variasi tinggi langit-langit, permukaan lantai, terang atau gelap ruang, skema warna dan juga variasi furnitur yang tentu saja disesuaikan dengan tema dan suasana pameran yang ingin ditampilkan.

Selanjutnya mengenai pencahayaan, cahaya merupakan elemen yang paling

penting dalam penciptaan suasana, namun sangat kurang dipertimbangkan dalam sebuah perancangan interior ruang pameran. Berbeda dengan perancangan pencahayaan pada umumnya, perancangan pencahayaan pada sebuah ruang pameran harus memenuhi 3 kriteria. Yang pertama adalah untuk kepentingan pengunjung dimana pencahayaan harus memenuhi kebutuhan pengunjung untuk mencari dan melalui jalan dalam sebuah ruang pameran dengan mudah dan aman, selain itu juga agar pengunjung dapat membaca teks pameran, baik label maupun papan informasi lainnya tanpa halangan. Yang kedua pencahayaan harus sesuai dengan kebutuhan konservasi dan objek pameran. Yang terakhir perancangan pencahayaan harus disesuaikan dengan suasana ruang atau atmosfer yang ingin ditampilkan Untuk mencapai ketiga kriteria tersebut sangatlah sulit, karena mungkin saja pada satu sisi konservator menginginkan pencahayaan rendah karena kebutuhan konservasi adalah menghindari koleksi dari cahaya yang terlalu kuat.

Bagian penting lainnya dari sebuah pameran adalah tata pajang dan teknik presentasi. Lemari panjang atau vitrin merupakan bagian penting dari ruang pameran. Terdiri dari berbagai jenis dan bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pameran maupun benda koleksi, seperti meja pajang dengan bukaan kaca, lemari kaca dinding baik dengan pencahayaan *built-*

*in* maupun pencahayaan dan laci pajang. Selain tata pajang menggunakan berbagai jenis lemari pajang, untuk memberikan pesan kepada pengunjung dapat juga dilakukan berbagai teknik presentasi, seperti teknik grafik, yang biasanya berupa teks ataupun gambar untuk menjelaskan suatu objek, teknik pajang 3 dimensi dan *audio visual*/interaktif. Teknik yang terakhir merupakan teknik presentasi untuk masyarakat dewasa ini.

### **C. METODE**

Penelitian ini akan memakai metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sachari (2005) metode penelitian dalam bidang seni rupa dan desain secara umum berkembang ke arah tiga pendekatan, yaitu metode kualitatif, metode kuantitatif dan metode multimetode. Heerwagen (2001) menjelaskan dua jalur penelitian yang dapat dilakukan dalam bidang desain interior, yaitu evaluasi desain dan pengembangan teori. Evaluasi desain adalah sebuah riset terhadap keadaan sesungguhnya untuk mengetahui desain mana yang sudah ideal sesuai dengan kebutuhannya dan desain mana yang belum, sedangkan pengembangan teori fokus pada pemahaman mendalam antara hubungan dasar dengan konsep terkait.

Kaitannya terhadap tata pajang dalam sebuah museum, dalam hal ini Museum Pusaka bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap tata pajang dan penggunaan teknologi dalam ruang pameran tersebut

museum pusaka, maka jalur yang diambil adalah jalur evaluasi desain. Dari hasil kajian di penelitian sebelumnya, keterikatan pengunjung dengan objek dalam ruang pameran museum konvensional dianggap rendah interaksinya (Salim, 2018). Beberapa penerapan teknologi di ruang pameran saat ini sudah mulai diterapkan namun juga tidak menjadikan solusi instan dalam meningkatkan keterikatan antara objek dan pengunjung. Oleh karena itu untuk dapat meningkatkan daya tarik dari sebuah objek pajang di museum Pusaka, maka penelitian ini akan mencoba melakukan eksperimen dengan membuat tata pajang menggunakan gabungan media yaitu secara konvensional dan interaktif

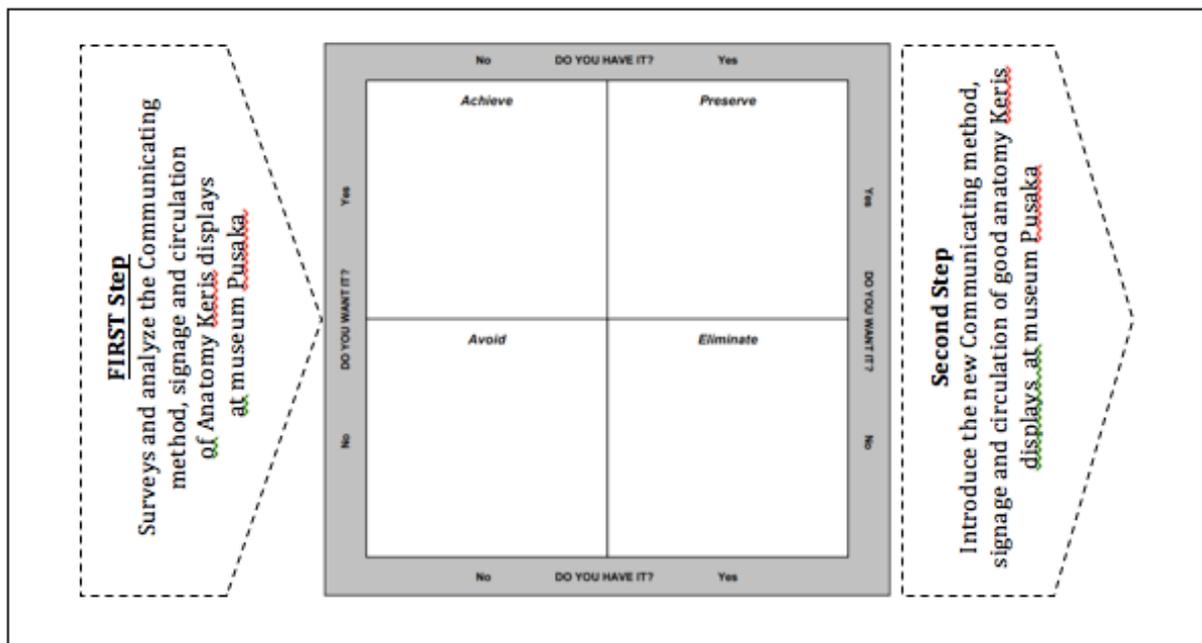
Tahap pertama dari penelitian ini adalah pengumpulan data sekunder melalui berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal artikel, sumber online, koran serta laporan penelitian lain yang pernah dilakukan mengenai tata pajang ruang pameran, serta penggunaan teknologi pada ruang pameran secara umum. Lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data primer; secara kualitatif yaitu observasi langsung ke Museum Pusaka sebagai studi kasus untuk mengetahui secara keseluruhan perancangan interior serta tata pajang yang ada di ruang pameran tersebut.

Hasil analisa data primer kemudian akan dikomparasi dan dikaji menggunakan metode analisa deskriptif menggunakan literatur yang ada untuk kemudian dibuat

sebuah matriks komparasi keterikatan pengunjung terhadap objek pameran akan diajukan standar serta saran untuk pengembangan ruang pameran konvensional maupun ruang pameran berbasis teknologi selanjutnya. Ada baiknya mengkategorikan objek dari pusaka nya agar dapat melakukan eksplorasi dan penerapan teknologi/inovasi

teknologi agar objek tersebut memiliki unsur kekinian.

Penelitian ini juga akan menggunakan metode *goal grid* untuk menjelaskan cerita dan latar belakang keris dan bagaimana mempresentasikannya secara menarik dan informatif secara visual kepada pengunjungnya melalui cerita.



Gambar 4. Blank Goal Grid  
(Sumber: [https://www.nickols.us/strategic\\_planning\\_tool.pdf](https://www.nickols.us/strategic_planning_tool.pdf))

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai ruangan tersedia di Museum Pusaka sebagai ruang pendukung agar segala kegiatan di museum dapat berjalan dengan lancar, seperti ruang pameran, ruang informasi, ruang administrasi, perpustakaan, ruang konservasi dan ruang preservasi. Pada ruang pamernya dapat ditemukan berbagai pusaka langka dari berbagai wilayah di Indonesia, mengenai ornamentasi, asal dan kapan dibuatnya serta kegunaan dan cerita dari pusaka tersebut. Selain itu juga terdapat

besalen, dimana seorang juru besi membuat sebuah keris. Pengunjung dapat menjelajah koleksi dengan baik apabila didukung oleh tata pajang dan cerita yang baik. Cerita yang baik pada tata pajang adalah salah satu cara yang paling penting bagi museum untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung baik secara langsung maupun tidak langsung. (Sutalaksana: 1979).

Tata pajang pada Museum Pusaka dapat mencapai beberapa informasi dan data

pendukung dengan mempertimbangkan perancangan tata pajang atraktif terutama untuk generasi muda. Keempat aspek dalam metode *goal grid* adalah yang ingin dicapai (*Achieve*), dipertahankan (*Preserve*), dihindari (*Avoid*) dan dihilangkan (*Eliminate*) menjadi penentu bagaimana menyampaikan cerita dan informasi mengenai koleksi keris di Museum Pusaka serta untuk merancang tata pajang yang menarik untuk pengunjung. Sudah disebutkan sebelumnya bahwa metode *goal grid* adalah sebuah cara untuk menguji kelayakan dari pertanyaan mendasar, pada kasus ini pertanyaan yang muncul antara lain adalah; (1) Apakah anda ingin Keris lebih dikenal? (2) Apakah Keris memiliki cerita sebagai senjata warisan Indonesia? Dari kedua pertanyaan tersebut, metode *goal grid* akan berguna sebagai alat untuk melakukan analisis praktis untuk dalam merencanakan secara strategis and bahkan sebagai pemeriksaan kenyataan (Nickols & Ledgerwood, 2005).

Peran pendidikan dalam sebuah museum dapat dicapai melalui dua cara, yaitu pameran sebagai bentuk dari komunikasi masa dan program edukasi seperti pengajaran secara langsung sebagai bentuk dari komunikasi interpersonal. Dahulu, peran pendidikan di museum terbatas hanya pada pameran saja, dimana pada model ini pesan yang disampaikan bersifat satu arah, dimana pengunjung hanya sebagai pelaku pasif. Walaupun pengunjung

memiliki beragam karakteristik dan opini mengenai apa yang mereka ingin atau tidak ingin lihat, mereka hanya dapat melihat apa yang sudah disiapkan oleh kurator pameran untuk mereka. Inilah sebabnya banyak pameran pada museum di masa lampau gagal berkomunikasi dengan pengunjungnya. Namun dalam 30 tahun terakhir, model komunikasi masa ini mulai ditolak dan digantikan dengan ide model pengunjung aktif yang lebih mendekati model komunikasi interpersonal, seperti pembicaraan secara langsung antara dua atau lebih pengunjung dalam sebuah grup. Seperti contohnya dalam sesi edukasi dimana interaktif dan komunikasi dua arah berlangsung. (Wulandari, 2013)

Pada museum saat ini, metode komunikasi yang digunakan lebih fleksibel. Mereka menggunakan atau menggabungkan kedua metode komunikasi; komunikasi massa melalui pameran serta komunikasi interpersonal; melalui program edukasi. Inilah yang disebut sebagai museum postmodern, dimana pengunjung tidak lagi diharapkan hanya berdiri mengagumi pameran, tetapi juga berpartisipasi dalam sebuah pameran sebagai pengunjung aktif (Çıldır & Karadeniz, 2014) juga menunjukkan bahwa gaya komunikasi dapat dikembangkan melalui indra peraba, pendengaran dan bahkan penciuman, dimana pengembangan ini akan menghasilkan pendidikan sensorial yang lebih

efektif.

Pameran di museum adalah hasil dari penelitian yang diatur dan dirancang untuk mengkomunikasikan ide. Komunikasi ini terjalin melalui indra, dengan indra utama yang dapat menstimulasi secara visual melalui, melalui proses baik kognitif maupun kultural. Proses juga merupakan bagian dari bagaimana pengunjung berpikir mengenai apa yang mereka lihat dan makna yang terkandung di dalamnya (Ahmad et. al, 2014)



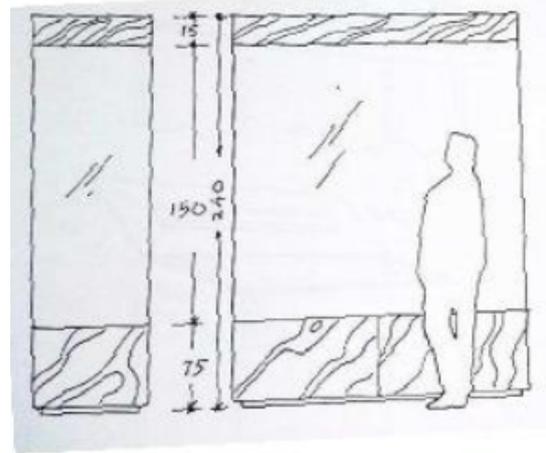
Gambar 5. Sirkulasi dan Tata Pajang Museum Pusaka.  
(Sumber: Salim, dkk., 2019)

Pameran di museum adalah hasil dari penelitian yang diatur dan dirancang untuk mengkomunikasikan ide. Komunikasi ini terjalin melalui indra, dengan indra utama

yang dapat menstimulasi secara visual melalui, melalui proses baik kognitif maupun kultural. Proses juga merupakan bagian dari bagaimana pengunjung berpikir mengenai apa yang mereka lihat dan makna yang terkandung di dalamnya (Ahmad et. al, 2014). Secara tradisional, museum sudah melakukan komunikasi melalui koleksi dengan memberikan informasi melalui berbagai media, walaupun begitu perkembangan teknologi saat ini memberi kesempatan untuk memperluas metode komunikasi menjadi lebih atraktif dan memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi kekayaan dan keragaman benda koleksi sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan setiap pengunjung, yang dapat dicapai dengan menggunakan teknik tata pajang yang beragam. Pameran dalam sebuah museum dapat dikatakan berhasil jika dapat membuat objek seakan-akan hidup, memberikan informasi secara jelas, tidak dapat dilupakan serta memiliki alur dan sirkulasi yang jelas, menggunakan teknik tata pajang modern yang dapat membantu proses belajar serta menampilkan objek atau koleksi yang lengkap (McLean, 1993). Sebagian besar dari kunci kesuksesan dari sebuah pameran ini dapat dicapai melalui perancangan ruang pamer yang baik, meliputi tata pajang dan teknik presentasi, alur dan sirkulasi, pencahayaan, ergonomi serta elemen visual lainnya, seperti tekstur, warna, bentuk dan lain sebagainya. Untuk

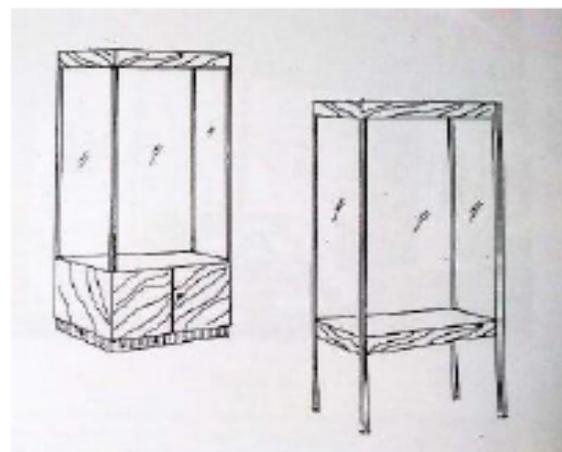
memenuhi kebutuhan edukasi museum, museum perlu mempersiapkan tidak hanya isi pameran, tetapi juga gaya komunikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung kontemporer. (Wulandari & Ruki, 2018)

Untuk memenuhi kebutuhan tata pajang benda koleksi pada Museum Pusaka yang sesuai standar ergonomi serta memiliki perancangan yang baik. Tidak hanya itu, untuk kenyamanan pengunjung dalam menikmati koleksi, dalam mendesain tata pajang perlu dipertimbangkan standar ergonomi yang baik sesuai dengan kebutuhan benda koleksi mengingat ukuran benda koleksi yang bervariasi dari senjata yang sangat besar sampai aksesoris keris yang kecil. Tata pajang benda tersebut harus sesuai jaraknya dengan standar jarak pandang manusia, tidak terlalu rendah ataupun terlalu tinggi. Ukuran yang tidak sesuai standar akan menyebabkan ketidaknyamanan pengunjung, sehingga tidak tersampainya pesan dan informasi dari benda koleksi. Tinggi rata-rata orang Indonesia kira-kira antara 160cm sampai dengan 170 cm, dan kemampuan gerak anatomis leher manusia sekitar 300 (gerak ke atas, bawah dan samping) maka tinggi *vitrine* seluruhnya kira-kira 240 cm sudah memadai, alas terendah 65- 75 cm dan tebal *vitrine* minimal 60 cm.



Gambar 6. Ergonomi Vitrine terhadap manusia (sumber : Academia.edu)

*Vitrine* adalah lemari pajang untuk menata benda koleksi baik pada toko ataupun pada museum. Pada umumnya vitrine dipergunakan untuk tempat memamerkan benda tiga dimensi, benda yang tidak boleh disentuh, dimensi ukuran kecil atau mempunyai nilai yang tinggi . Bentuk *Vitrine* ada dua macam yakni *Vitrine-tunggal* adalah *Vitrine* yang hanya berguna untuk memajang koleksi saja sedangkan *vitrine ganda* adalah *vitrine* yang mempunyai dua fungsi untuk pemajangan dan bagian bawah untuk menyimpan benda koleksi yang tidak terpakai



Gambar 7. Bentuk Vitrine Ganda dan Tunggal (sumber : Academia.edu)

## **E. KESIMPULAN**

Museum masa kini dapat memiliki berbagai peran dan fungsi. Dengan teknik display penampilan yang atraktif serta dikombinasikan dengan visual, suara, fasilitas ini juga dapat berfungsi sebagai area rekreasi. Di sini, pengunjung tidak hanya melihat objek yang dipamerkan dalam rak kaca berdebu, tetapi juga dapat melihat sejarah yang seakan-akan dihidupkan kembali (*living history*). Museum saat ini yang pada awalnya hanya memiliki fungsi sebagai sarana pendidikan mulai mengkombinasikan dengan berbagai kegiatan baik secara interaktif terhadap koleksi museum maupun antar pengunjung dengan penjaga museum.

Hasil studi penelitian menunjukkan bahwa perencanaan Museum Pusaka yang pada awalnya kurang tertata baik terlihat dari tata pajang keris yang tidak ergonomis dan terdesain dengan baik sesuai ergonomi tubuh manusia, ternyata dapat dikembangkan dengan display keris yang lebih menarik sehingga pengunjung dapat mengenal koleksi keris lebih dekat dengan cara menerapkan ukuran studi *vitrine* dengan baik dan benar pada tata pajang museum. Kedepannya museum pada umumnya dan Museum Pusaka pada khususnya diharapkan mampu menghadirkan tatanan display koleksi yang lebih menarik pengunjung untuk mengenal benda pusaka warisan budaya pusaka Nusantara yang ergonomis sesuai kaidah studi yang telah dijelaskan di atas.

## Saran

Saran yang dilakukan peneliti adalah penelitian ini akan menjadi acuan baru untuk mempertimbangkan hubungan interaktif sangat baik bagi keberlanjutan dan keberadaan museum masa kini agar tetap dikunjungi dan diminati oleh pengunjung.

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, S., Abbas, M. Y., Taib, M. Z. M., & Masri, M. (2014). Museum Exhibition Design: Communication of Meaning and the Shaping of Knowledge. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 153, 254–265. DOI <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.059>
- Çıldır, Z., & Karadeniz, C. (2014). Museum, Education and Visual Culture Practices: Museums in Turkey. *American Journal of Educational Research*, 2(7), 543–551. DOI: <https://doi.org/10.12691/education-2-7-18>
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science – Technology Centers.
- Nickols, F & Ledgerwood R. (2005). The Goals Grid: A New Tool for Strategic Planning available visited on web [https://www.nickols.us/strategic\\_planning\\_tool.pdf](https://www.nickols.us/strategic_planning_tool.pdf)
- Salim, P. (2018). Persepsi Kualitas Ruang Pamer Museum Seni: Sebuah Studi Observasi. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*. 5(1)
- Lelo, L & Laksono, M. A. (2018). Perancangan Desain Interior Museum Seni Rupa Dan Keramik Jakarta. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*. 5(1)
- Sutalaksana, I. Z. (1979). *Teknik Tata Cara Kerja*. Bandung: Penerbit ITB.
- Urry, J. (2002). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies (2nd ed.)*. London: Sage Publications.
- Wulandari, A. A. A. (2013). *Taman Mini Indonesia Indah: Education or*

Entertainment?. *Humaniora*, 4 (1), 156.

DOI:

<https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3425>

Wulandari, A. A. A., & Ruki, U. A. (2018).

Education and Exhibition Display

Design in Taman Mini Indonesia Indah.

*Humaniora*, 9 (2), 199. DOI:

<https://doi.org/10.21512/humaniora.v9i2.4597>