

**STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM
ADITYAWARMAN SUMATERA BARAT DALAM PERSPEKTIF
KAJIAN BUDAYA**

TESIS



Vandrowis Darwis
NIM 1820742002

**PROGRAM MAGISTER KAJIAN BUDAYA
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2022**

**STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM
ADITYAWARMAN SUMATERA BARAT DALAM PERSPEKTIF
KAJIAN BUDAYA**

TESIS

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar
Magister Sains dalam Kajian Budaya**

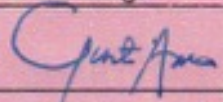

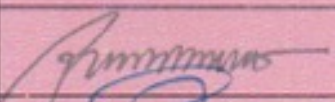




Vandrowis Darwis
NIM 1820742002


**PROGRAM MAGISTER KAJIAN BUDAYA
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2022**

Tesis ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji Program Studi Kajian Budaya Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas dan dinyatakan lulus pada tanggal 19 Juli 2022.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Tanda tangan
1	Prof. Dr. Phil. Gusti Asnan	Ketua	
2	Dr. Sawirman, M.Hum.	Sekretaris	
3	Pramono, S.S., M.Si., Ph.D.	Anggota	
4	Dr. Nopriyasman, M.Hum.	Anggota	
5	Dr. Syafril, M.Si.	Anggota	

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi Kajian Budaya
Pascasarjana Universitas Andalas


Dr. Syafril, M.Si.

NIP. 19640906 1992031 003

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tesis : Strategi Komodifikasi Tata Pamer Museum Adityawarman Sumatra Barat
Dalam Perspektif Kajian Budaya

Nama Mahasiswa : Vandrowis Darwis

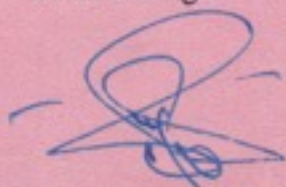
NIM : 1820742002

Program Studi : Kajian Budaya

Tesis ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Akhir Magister pada Program Studi Kajian Budaya Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas dan dinyatakan lulus pada tanggal 19 Juli 2022.

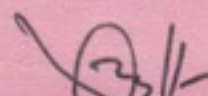
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Nopriyasman, M.Hum.
NIP. 19640402 199003 1 001

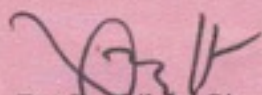
Pembimbing II



Dr. Syafril, M.Si.
NIP.19640906 199203 1 001

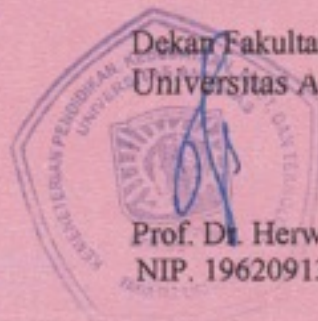
Mengetahui

Ketua Program Studi
Pascasarjana Kajian Budaya



Dr. Syafril, M.Si.
NIP.19640906 199203 1 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas



Prof. Dr. Herwandi, M.Hum.
NIP. 19620913 198901 1001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Vandrowis Darwis
NIM : 1820742002
Program Studi : Magister Kajian Budaya
Program Pascasarjana Kajian Budaya
Universitas Andalas

Dengan ini menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul “STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN SUMATERA BARAT DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA” ini bebas dari unsur plagiat dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat akademik di suatu Perguruan Tinggi. Tesis ini bukan merupakan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain dan/atau diri saya sendiri sebelumnya, kecuali yang secara tertulis diacu dan dinyatakan dalam naskah ini dan/atau tercantum pada daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar.

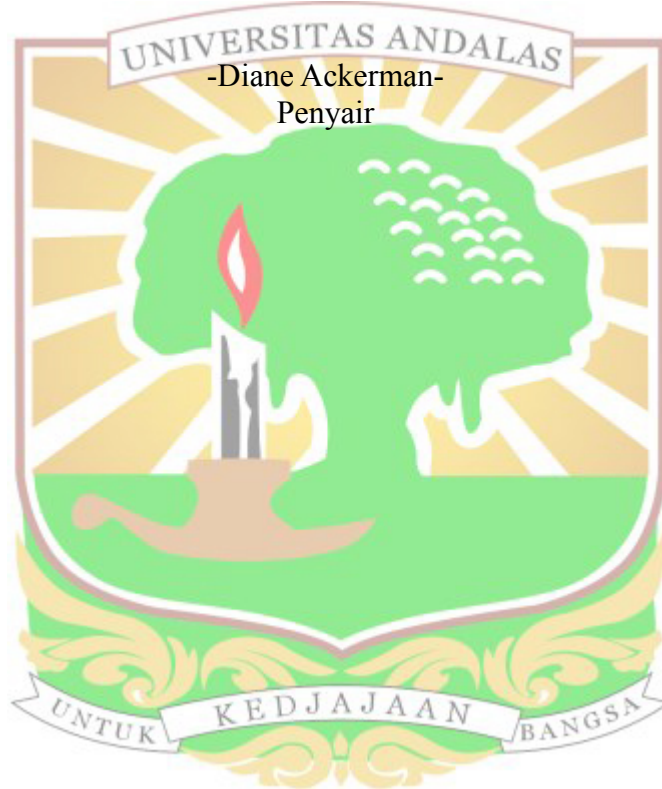
Padang, Juli 2022

Vandrowis Darwis
NIM 1820742002

HALAMAN MOTTO

"Jantung adalah museum, dipenuhi dengan pameran cinta seumur hidup."

"The heart is a museum, filled with the exhibits of a lifetime's loves."



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk Papa dan Bibi yang telah tiada dan seluruh sesepuh dan pegawai yang telah mengabdikan untuk “Museum Adhityawarman” dan telah berusaha museum tetap ada, semoga karya ini bisa menjadi doa untuk kemajuan museum di Sumatera Barat.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya tesis ini dapat diselesaikan. Tesis dengan judul “STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN SUMATERA BARAT DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA” merupakan syarat untuk menyelesaikan studi Kajian Budaya di Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tulisan ini, semata-mata akibat keterbatasan penulis sendiri. Semua pekerjaan ini selesai berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Atas dasar kesadaran itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan menghaturkan terima kasih kepada Bapak Dr. Nopriyasman, M.Hum. sebagai pembimbing pertama dalam tesis ini yang penuh perhatian dan kesabaran telah mendorong untuk menyelesaikan tesis ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Syafril, M.Si. sebagai pembimbing dua dan Ketua Program Studi Kajian Budaya Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas, dengan penuh semangat membantu dan membimbing penulis sejak awal masuk program studi Kajian Budaya hingga penulisan tesis ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Phil. Gusti Asnan sebagai ketua penguji, Bapak Dr. Sawirman, M.Hum., sebagai sekretaris penguji, dan Bapak Pramono, M.Si., Ph.D., yang telah memberikan masukan untuk menyempurnakan tesis yang dikerjakan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Andalas beserta staf, Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas periode kepemimpinan Bapak Dr. Hasanudin, M.Si. dan periode kepemimpinan Bapak Prof. Dr. Herwandi, M.Hum. beserta seluruh staf yang telah membantu penulis

menyelesaikan studi di Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan juga kepada semua Bapak dan Ibu Dosen pada program studi Kajian Budaya yang sudah memberikan ilmu, Ibu Prof. Dr. Ir. Raudha Thaib, M.A., Bapak Prof. Afrizal, M.A., Ph.D., Bapak Prof. Dr. Phil. Gusti Asnan, Bapak Prof. Oktanianus, M.Hum., Bapak Dr. Syafril, M.Si., Bapak Dr. Hasanudin, M.Si., Bapak Dr. Nopriyasman, M.Hum., Bapak Dr. Khanizar, M.Si., Bapak Pramono, M.Si., Ph.D., Bapak Dr. Fadlillah, M.Si., Bapak Dr. Maizufri, M.S., Bapak Dr. Sawirman, M.Hum., Ibu Diah Tyahaya Iman, M.Litt., Ph.D., Ibu Sari Lenggogeni, M.A., Ph.D., dan Ibu Dr. Retnaningtyas, M.Par.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa khususnya di Program Studi Kajian Budaya, yang selalu memberi semangat dan simpati untuk saling mengingatkan menyelesaikan studi di Kajian Budaya antara lain, Ruth Bepinoso, Erles, Iron Maida, Agung, Silviana, Seprisyem, Eka Herlina, Yanfirman, dan teman lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Ucapan terima kasih dan hormat penulis sampaikan kepada Ibu Dra. Hj. Gemala Ranti, M.Si. selaku kepala Dinas Kebudayaan, Prov. Sumatera Barat periode 2018-2021 yang telah mendukung penulis mengikuti studi di Pascasarjana FIB, Universitas Andalas, Bapak H. Syaifullah, S.Pd., M.M. Kepala Dinas Kebudayaan Prov. Sumatera Barat memberikan kesempatan menyelesaikan studi. Bapak Drs. H. Muasri, Kepala UPTD Taman, Dinas Kebudayaan Budaya periode 2012-2020 dan Bapak H. Adi Saputra, A.MaE., S.Sos Kepala UPTD Museum Adityawarman, Dinas Kebudayaan Periode 2017-2019 yang telah memberikan surat rekomendasi untuk mengikuti studi di Pascasarjana FIB, Universitas Andalas. Bapak Drs. H. Getri. A.R, M.M. Kepala UPTD Museum Adityawarman, Dinas Kebudayaan Periode 2020 yang memberi

kesempatan penulis berkarir dan melakukan penelitian di ruang pameran utama Museum Adityawarman, Ibu Dewi Ria. S.Sos., M.M. Kepala UPTD Museum Adityawarman, Dinas Kebudayaan yang memberikan izin tertulis penulis menyelesaikan studi di Pascasarjana FIB, Universitas Andalas. Seluruh rekan-rekan kerja penulis di Museum Adityawarman dan Dinas Kebudayaan Prov. Sumatera Barat.

Ucapan syukur dan terima kasih penulis haturkan kepada keluarga besar tercinta, Papa (alm), Mama, Papa dan Mama mertua serta keluarga besar di Tan Malaka, istri penulis Bretta Dwi Fatmasari, S.T., M.M. serta buah hati penulis Dewi Reisyava Revandra yang dengan sabar kehilangan waktu bersama, karena penulis curahkan untuk menyelesaikan studi, doa terindah untuk Bibi Titi (alm) yang semasa hidup beliau selalu membantu penulis dalam mendorong dan berdoa untuk penulis menyelesaikan studi, dan adik-adik penulis serta keponakan semua di Jakarta, Tangerang, Bogor, Bandung, dan Sumedang.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin melakukan yang terbaik dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Namun, penulis sangat sadar bahwa hasil penulisan masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu berbagai masukan dan koreksi sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga penulis bisa diberi kesempatan dan kekuatan untuk terus memperbaiki dan akhirnya tesis ini bisa bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
GLOSORIUM	xii
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.3.1 Tujuan Umum.....	10
1.3.2 Tujuan Khusus.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, LANDASAN TEORI, DAN MODEL PENELITIAN.....	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.2 Konsep.....	17
2.2.1 Strategi.....	17
2.2.2 Komodifikasi	18
2.2.3 Museum	20
2.2.4 Revitalisasi Museum	21
2.2.5 Tata Pamer	23
2.3 Landasan Teori	24
2.3.1 Teori Komodifikasi.....	24
2.3.2 Teori Revitalisasi	26
2.3.3 Teori Praktik	27
2.4 Model Penelitian.....	29
2.4.1 Gambar Model.....	29
2.4.2 Keterangan Model	30

BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Rancangan Penelitian	31
3.2 Lokasi Penelitian	32
3.3 Jenis dan Sumber Data	32
3.4 Instrumen Penelitian	33
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1 Teknik Analisis Dokumen	34
3.5.2 Teknik Wawancara	35
3.5.3 Teknik Penulisan Kembali (Rekonstruksi Data)	36
3.6 Analisis Data	36
3.7 Teknik Penyajian Hasil Analisis	36
BAB IV GAMBARAN UMUM	38
4.1 Gambaran Umum Museum	38
4.1.1 Jenis Museum	40
4.1.2 Koleksi Museum	42
4.1.3 Bangunan Museum	44
4.1.4 Pengelola Museum	49
4.2 Museum Adityawarman	51
4.2.1 Sejarah Museum Adityawarman	51
4.2.2 Koleksi Museum Adityawarman	52
4.2.3 Bangunan Museum Adityawarman	55
4.2.4 Pengelola Museum Adityawarman	57
4.3 Ruang Pameran Museum Adityawarman	59
4.3.1 Jenis Ruang Pamer	60
4.3.2 Ruang Pamer Tetap	62
4.3.3 Ruang Pamer Temporer	65
4.3.4 Pameran Keliling	66
BAB V PROSES STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA	68
5.1 Fungsi Ruang Pamer	69
5.2 Tata Pamer Lama	71
5.2.1 Tata Pamer Tetap	71
5.2.2 Tata Pamer Temporer	75
5.2.3 Tata Pamer Keliling	76
5.3 Perbedaan Tata Pamer Lama	78
5.4 Kondisi Ruang Pamer Utama	79
5.5 Proses Penataan Ulang Ruang Pamer	81
5.6 Strategi Ruang Pamer	85
5.6.1 Strategi Komodifikasi Tata Ruang	87
5.6.2 Strategi Komodifikasi Alur Cerita	90
5.6.3 Strategi Komodifikasi Tata Cahaya	92
5.6.4 Strategi Komodifikasi Alur Kunjungan	96

5.6.5 Strategi Komodifikasi Vitrin/Showcase.....	99
5.6.6 Strategi Komodifikasi Label/Caption.....	102
BAB VI FAKTOR PENDORONG STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA	
6.1 Faktor Internal dan Eksternal Ruang Pamer.....	104
6.2 Kebutuhan Ruang Pamer.....	105
6.3 Tingkat Kunjungan.....	107
6.4 Penataan Ruang Koleksi Museum.....	111
6.5 Integrasi Ruang Museum.....	112
BAB VII MAKNA STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA	
7.1 Tata Ruang.....	116
7.2 Alur Cerita.....	118
7.3 Tata Cahaya.....	120
7.4 Alur Kunjungan.....	124
7.5 Vitrin/Showcase.....	127
7.6 Label/Caption.....	132
BAB VIII SIMPULAN DAN SARAN	
8.1 Simpulan.....	135
8.2 Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Museum Pelita I.....	49
Tabel 2. Museum Pelita II.....	49
Tabel 3. Museum Pelita III.....	48
Tabel 4. Daftar Koleksi.....	57
Tabel 5. Perbandingan Pameran Tetap Lama dan Baru.....	76
Tabel 4. Suhu di Ruang Timur.....	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Rapat Persiapan Denah Bangunan Museum	56
Gambar 02. Proses Pengerjaan Bangunan Fisik Museum	56
Gambar 03. Proses Pengerjaan Bangunan Fisik Museum	57
Gambar 04. Struktur Organisasi Museum Adityawarman.....	58
Gambar 05. Bangunan Menyerupai Rumah Adat Minangkabau.....	61
Gambar 06. Denah Ruang Pameran Lt.2.....	63
Gambar 07. Denah Ruang Pameran Lt.1.....	64
Gambar 08. Denah Ruang Pameran Temporer Lt.1.....	65
Gambar 09. Peresmian Pameran Temporer	66
Gambar 10. Peresmian Pameran Keliling.....	71
Gambar 11. Diagram Dasar Pembentukan Ruang	73
Gambar 12. Denah Ruangan Tahun 1985.....	76
Gambar 13. Vitrin Ruang Temporer Tahun 2003.....	79
Gambar 14. Suasana Peresmian Ruang Temporer Tahun 2003	80
Gambar 15. Suasana Peresmian Ruang Temporer Tahun 1985	81
Gambar 16. Penataan Pameran Keliling Tahun 2003	82
Gambar 17. Ruang Pamer Imersif Museum Nasional Tahun 2022	84
Gambar 18. Jendela di Ruang Pamer Volkenkunde, Belanda	98
Gambar 19. Ruang Pamer Volkenkunde, Belanda	99
Gambar 20. Beberapa Pilihan Lampu.....	101
Gambar 21. Sudut Lampu Sorot	101
Gambar 22. Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran	104
Gambar 23. Vitrin Musealia, Auschwitz-Birkenau State, Spanyol	106
Gambar 24. Vitrin Musée de l'Armée, Les Invalides, Perancis	107
Gambar 25. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman.....	114
Gambar 26. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman.....	115
Gambar 27. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman.....	116
Gambar 28. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman.....	127
Gambar 29. Suhu Di Dalam Vitrin Mencapai 35° C.....	129
Gambar 30 Serangga Lebah Kayu di Ruang Pamer Barat.....	130
Gambar 31. Hubungan Antropometri Pengunjung Dengan Display	133
Gambar 32. Pemanfaatan dinding panel di Paphos Archaeological Museum ..	134

Gambar 33. Koleksi Perahu Digantung di Museum Maritim, Perth.....	135
Gambar 34. Vitrin Lama Yang Digunakan Kembali	136
Gambar 35. Vitrin Rekondisi	136
Gambar 36 Vitrin Baru di Tahun 2021	137
Gambar 37. Informasi Koleksi.....	138
Gambar 38. Informasi Umum Dalam Panel.....	139
Gambar 39. Informasi Koleksi QR Code.....	140



GLOSARIUM

Adityawarman : Nama raja Minangkabau yang dijadikan nama museum di Sumatera Barat.

Alur Kisah : Rangkaian cerita yang mendasari pameran dan menyusun koleksi di ruang pamer

Etnografika : Salah satu jenis koleksi museum yang diperuntukan untuk koleksi berhubungan dengan suku bangsa atau etnografi.

Koleksi : Benda yang berwujud dan milik museum yang telah tercatat

Museum : Bangunan untuk menyimpan dan memamerkan koleksi

Storage : Istilah yang digunakan di museum untuk menyimpan koleksi di bangunan tertutup.

Pameran Tetap : Kegiatan pameran yang memiliki masa pajang, mulai tiga hingga lima tahun.

Pameran Temporer : Kegiatan pameran yang memiliki waktu lebih singkat, mulai masa pameran seminggu hingga satu tahun

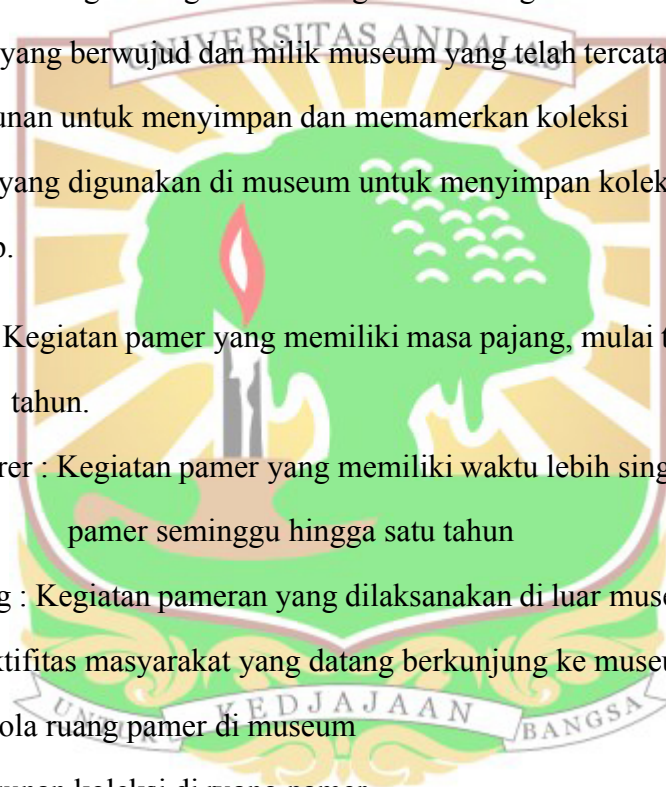
Pameran Keliling : Kegiatan pameran yang dilaksanakan di luar museum.

Pengunjung : Aktifitas masyarakat yang datang berkunjung ke museum.

Kurator : Pengelola ruang pameran di museum

Tata Pamer : Susunan koleksi di ruang pameran

Vitrin : Lemari pajangan untuk meletakkan koleksi museum di ruang pameran



Abstrak

Koleksi Museum Adityawarman merupakan warisan budaya yang menjadi aset bagi Pemerintah Daerah Sumatra Barat, koleksi menjadi objek dalam proses pembelajaran dan pemindahan pesan dari pengetahuan dan kearifan masyarakat sebelumnya kepada masyarakat sekarang. Koleksi Museum Adityawarman berjumlah 6.264 buah sebagai perwakilan dari identitas budaya dan mengandung makna mulia kebudayaan masyarakat di Sumatra Barat. Penelitian ini membedakan cultural studies dari cakupan subjek-subjek dan melihat kaitan komodifikasi dan indikator lain yang ada dalam tata pameran. Proses penataan ulang menjadi sarana untuk menarik kembali pengunjung dengan menampilkan ruang pameran baru di museum. Ruang pameran yang baru hanya bisa menjalankan fungsi ruang, belum bisa menjadi strategi yang ideal untuk mewujudkan ruang pameran yang punya nilai jual. Fungsi ruang pameran yang selalu berubah sesuai dengan kebutuhan kepentingan menunjukkan ketidakkonsistenan pengelolaan dalam melakukan penataan ruang pameran. Menafsirkan museum sebagai lembaga nonprofit seharusnya juga tidak diterjemahkan secara sempit sehingga membuat museum itu membatasi ruang gerak untuk berkembang. Selain itu, konsep pemahaman pengelola dalam menampilkan tata pameran merupakan komoditas tata pameran yang lebih komersial.

Kata kunci : Komodifikasi, Tata Pameran, dan Museum.

Abstract

The collection of Adityawarman Museum is a cultural heritage that is an asset for the West Sumatra Regional Government. The collection becomes an object in the learning process and transferring messages of knowledge and wisdom of the community from the previous society and to the current society. The collection of the Adityawarman Museum consists of 6,264 pieces representing cultural identity and containing the noble meaning of the culture of the people in West Sumatra. This study distinguishes cultural studies from the scope of subjects and seeing the relationship between commodification and other indicators in the exhibition system. The rearrangement process is a means to attract visitors by displaying a new exhibition space in the museum. The function of the showroom which is always changing according to the needs of the interests shows the inconsistency of management in structuring the showroom. Interpreting a museum as a non-profit institution should also not be interpreted narrowly, thus it makes the museum limit its scope to develop. In addition, the management's concept of understanding in displaying exhibition becomes a more commercial commodity in the exhibition system.

Keywords: Comodification, Exhibition, Museum.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum sebagai lembaga pelestarian warisan sejarah dan budaya bangsa menyimpan koleksi dan dokumentasi bernilai sejarah dan budaya, yang digunakan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Museum tidak sekedar berfungsi mengumpulkan dan memamerkan koleksi yang berkaitan dengan sejarah, tahapan perkembangan kehidupan manusia, dan lingkungan, tetapi institusi yang mempunyai tugas untuk melakukan pembinaan dan pengembangan nilai budaya bangsa guna memperkuat karakter kepribadian dan jati diri bangsa, mempertebal rasa ketaqwaan kepada Tuhan, serta meningkatkan rasa harga diri dan kebanggaan.

Namun kenyataannya, masih banyak masyarakat memandang museum hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah serta menjadi bangunan penghias kota. Akibatnya, masyarakat kurang tertarik berkunjung ke museum dengan alasan kuno, tidak prestis, sepi, dan bangunannya terkesan angker.

Menurut Hooper, museum di negara berkembang tidak jauh berbeda dengan keadaan di negara maju lainnya, pengunjung hanya mempunyai satu pilihan yaitu melihat benda yang sudah dipersiapkan para kurator museum atau sering disebut sebagai kuratorial '*hypodemics*' (Hooper-Greenhill, 1994:3). Museum harus dapat mengubah cara pandang tersebut kepada pengunjung dalam menyampaikan informasi koleksi. Hooper merekomendasikan agar museum memperbaiki

perannya yang semula hanya sebagai “rumah penyimpanan” menjadi sebuah “rumah pembelajaran” yang menyediakan lingkungan pembelajaran untuk menambah pengetahuan bagi pengunjung. Sejumlah museum sudah menyadari sehingga terjadi peningkatan jumlah museum yang dikelola berdasarkan perspektif bisnis, yaitu dengan mengadopsi strategi dan kebijakan pemasaran. Tujuannya meningkatkan aksesibilitas koleksi yang dimiliki museum bagi masyarakat.

Berdasarkan survey pada tahun 2006 ada sekitar 17.500 museum di Amerika Serikat, terjadi peningkatan jumlah museum yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Menurut Asosiasi Museum Amerika (2006), “seperempat dari museum- museum telah didirikan dalam 20 tahun terakhir atau setelah 1983, kita bisa melihat geliat pendirian museum baru dari tahun 1960an hingga 1990an”. Tingkat kunjungan masih saja sama bahkan hingga abad ke – 21 seperti yang terjadi juga di Jerman, yang pada tahun 1991 sampai 1996 terjadinya kenaikan 30% jumlah museum, tetapi terjadi penurunan jumlah pengunjung sebesar 9% (Kirchberg, dalam Astini, 2014:258). Di Inggris juga mengalami penurunan jumlah pengunjung sebesar 15,6% antara bulan Mei 1999 sampai dengan Mei 2000 (Butler, dalam Astini, 2014:258) dan Denmark terjadi penurunan jumlah pengunjung sebesar 7% sejak tahun 1996 (Anderson, dalam Astini, 2014:258).

Australia, dilaporkan terjadi penurunan pengunjung sebesar 12% antara tahun 1991- 1999 (Australian Bureau of Statistic ABS), dalam Astini (2014:258). Berdasarkan studi yang dilakukan mengenai *Leisure, Sport, and Tourism* oleh

Universitas Teknologi, Sydney pada tahun 1999, diketahui terdapat dua alasan utama penyebab terjadinya penurunan pengunjung museum, yaitu karena persaingan dan terjadinya perubahan fundamental pada persepsi nilai dan partisipasi pengunjung terhadap produk hiburan (*Leisure*) (Anderson, dalam Astini, 2014:258).

Pandemi COVID-19 mulai Desember 2019 lalu telah banyak mengganggu aktivitas museum di seluruh dunia, mengancam kelangsungan operasional, keuangan, dan mata pencaharian ribuan museum di seluruh dunia. Pada waktu tertentu sebagian besar museum tutup, kemudian telah dibuka kembali dengan pembatasan skala besar. Meskipun penghentian mendadak pada rutinitas operasional yang disebabkan oleh pandemi, gangguan yang tidak terduga juga memberi peluang bagi sektor museum lokal untuk mengeksplorasi cara baru keterlibatan pengunjung dalam menikmati museum yang juga dapat membantu mengurangi dampak negatif dari COVID-19. Pada Mei 2020 pada hasil survey ICOM mencatat ada 44.000 lebih museum di dunia, terdapat data yang lebih buruk bagi museum dan museum profesional di seluruh dunia, sekitar 95% museum terpaksa ditutup untuk menjaga kesehatan staf dan pengunjung, dampak lainnya museum mengalami kendala dalam masalah ekonomi, sosial, dan budaya yang serius. Pada oktober 2020 museum dalam laporan survey ICOM untuk di Eropa telah mengalami gelombang kedua pandemi yang tentunya terjadi lagi penutupan total pada museum. Namun secara umum keamanan dan konservasi koleksi di museum tetap berlanjut selama penutupan. Sehingga untuk menanggulangi ini, museum terus meningkatkan aktivitas diluar kunjungan

dengan pemanfaatan teknologi digital. Semua kategori diluar kunjungan secara langsung dalam laporan ICOM telah meningkat setidaknya 15% dari museum seluruh dunia, angka yang naik hampir 50% pada media digital seperti media sosial, acara streaming langsung, atau program pendidikan online.

Dalam konteks persaingan usaha, museum menghadapi persaingan dengan banyak produk atau aktivitas seni budaya dan aktivitas hiburan lain. Museum tidak hanya harus bersaing dengan aktivitas seni dan budaya seperti *performing art*, *cinema*, televisi, radio, dan internet, tetapi juga harus menghadapi persaingan dengan aktivitas *leisure* lain seperti *shopping*, *dining out*, *web surfing*, dan *attending sports events* (Guitncheva dan Passebois, 2009:5), persaingan menyebabkan museum harus menjadi lebih kompetitif, dan mendemonstrasikan *offering* yang ditawarkan lebih bernilai (Guitncheva dan Passebois, 2009:7).

Pendirian berbagai museum baru pada setiap daerah di Indonesia juga terjadi dan belum tentu dapat menjamin bahwa museum-museum tersebut akan ramai dikunjungi masyarakat. Walaupun saat ini museum yang ada sudah mulai mengalihkan perhatiannya kepada masyarakat dan menyadari bahwa mereka memiliki peran penting di tengah-tengah masyarakat, tapi belum memenuhi keinginan masyarakat itu sendiri sebagai pengunjungnya. Hal ini tercermin dari masih kurangnya animo masyarakat untuk datang mengunjungi sebagian besar museum di Indonesia, karena mereka masih menganggap museum sebagai tempat yang membosankan dan belum menjadi pilihan masyarakat sebagai tempat untuk melewatkan waktu luang yang mereka miliki.

Perubahan paradigma dan perkembangan peran museum seharusnya membuat pengelola museum menyadari lebih pentingnya untuk memberi perhatian terhadap apa yang menjadi kebutuhan pengunjung museum dan masyarakat yang berpotensi menjadi pengunjung museum. Oleh karena itu pengelola museum memasukkan metode dan strategi yang baik dalam pengelolaan museum tidak dengan cara biasa.

Museum memiliki potensi tinggi sebagai daya tarik wisata, namun permasalahannya museum sering hanya ditempatkan dalam posisi yang tak berbeda dengan *art shop* atau *gallery*, indah tetapi kurang informatif. Walaupun koleksinya cukup memadai, namun tampilan dan penyajiannya kurang terkonsep membuatnya belum mampu membangun ikatan emosional dengan pengunjung dalam setiap kunjungan ke ruang pameran.

Selain fungsi pelestari budaya, museum sebagai penguat identitas bangsa Indonesia juga memiliki potensi ekonomi, pendapatan yang diperoleh dari jumlah karcis pengunjung seharusnya dapat membantu operasional museum. Menurut Aegeson (1999:36-37) upaya menampilkan museum menjadi unik karena fungsi utama museum untuk edukasi publik harus sepadan dengan upaya menarik pengunjung dan menghasilkan *revenue*.

Berbagai gambaran di atas, menyampaikan keberadaan museum yang berada di kota-kota besar menjadi sarana vital bagi masyarakat, sehingga pemerintah setempat mendorong untuk merumuskan kembali kebijakan-kebijakan terkait dengan penyelenggaraan museum, tidak saja menekankan kepada kepentingan ideologis dan kepentingan administrasi, tetapi juga pada kepentingan dalam

pemanfaatan museum yaitu kepentingan masyarakat yang lebih luas. Berbagai inovasi informasi koleksi yang lebih baik perlu ditingkatkan, diharapkan dengan cara tersebut pengunjung bisa meningkat untuk berkunjung ke museum. Hal terpenting lagi bagaimana melakukan edukasi pada masyarakat sekitar lingkungan museum berada hingga bisa memberikan jawaban mendukung seputar keberadaan museum, seperti pertanyaan ringan dan sederhana di mana lokasi museum, bagaimana mengunjungi museum, apa layanan yang ada ketika mengunjungi, hingga fasilitas pendukung pelayanan seperti apa yang tersedia di museum.

Museum Adityawarman merupakan salah satu museum negeri milik Pemerintah Provinsi Sumatra Barat. Secara geografis terletak kurang lebih 200 meter dari garis pantai barat pulau Sumatra dengan taman hijau yang luas, berada di pusat jantung ibukota Provinsi Sumatra Barat di Kota Padang.

Sejarah Museum Adityawarman dapat ditelusuri dari proses penamaannya, dapat membuat kita memahami mengapa nama tersebut dipilih. Dari sejarah singkat tentang Adityawarman pada masa kekuasaan, dapat disimpulkan bahwa Adityawarman adalah seorang pemimpin yang cakap, negosiator, dan tidak melupakan leluhurnya. Oleh karena itu wajar jika namanya diabadikan sebagai nama sebuah museum yang menyimpan sejarah masyarakat Sumatra Barat. Bentuk bangunan museum pun merupakan rumah panggung atau rumah gadang yang disebut juga rumah bagonjong dengan atap yang berbentuk seperti tanduk kerbau bertumpuk, dengan tujuh puncak gonjong yang ada di atap bangunan museum.

Nama Adityawarman diberikan secara resmi pada tanggal 28 Mei 1979,

walaupun museum telah diresmikan pada 16 Maret 1977 oleh Mendikbud Prof. Dr. Sjarif Thayeb. Pembangunan fisik museum dimulai pada tahun 1974 secara bertahap yang bertujuan untuk menyimpan benda-benda bersejarah atau cagar budaya suku bangsa Minangkabau, Mentawai, dan Nusantara. Berdasarkan keberadaannya, Museum Adityawarman sebagai sebuah wadah untuk memelihara warisan budaya di Sumatra Barat agar tidak hilang atau bahkan pindah ke pihak yang tidak berhak (Direktori Museum, 2012:679)

Sebagai etalase kebudayaan di wilayah Sumatra Barat, Museum Adityawarman harus bisa menampilkan gambaran budaya Sumatra Barat kepada masyarakat dunia. Kondisi yang terjadi dewasa ini citra museum kurang begitu baik dari informasi koleksi yang dimiliki Museum Adityawarman, untuk itu perlu kembali dilakukan revitalisasi museum. Chen, Mak, dan Li (2013) yang dikutip Salin (2018) menyebutkan peran penting citra museum untuk membangun persepsi kualitas layanan, pengelola museum perlu membangun kembali citra negatif museum menjadi positif. Museum yang sering dicitrakan dengan istilah “kuno, tua, kotor, berdebu, dan panas” secara perlahan perlu digeser menjadi “modern, muda, bersih, dan dingin” (Salim, 2018:31).

Berbagai program pemerintah untuk melakukan revitalisasi juga telah dilakukan di Museum Adityawarman, mulai dari penataan ulang ruang pameran tetap yang dilakukan tahun 2011 dengan bantuan dana revitalisasi melalui anggaran tugas pembantuan (TP) APBN dan revitalisasi ruang penyimpanan koleksi atau storage.

Namun dengan cepat pertukaran kepemimpinan di museum mengubah

kebijakan dalam penggunaan ruang pameran tetap, mengakibatkan beberapa kali ruang pameran tetap digunakan untuk berbagai kegiatan pameran temporer yang berskala nasional dan regional. Kemudian paradigma ruang pameran tetap di museum sudah bergeser dari konsep lama, tidak hanya sekedar memamerkan benda koleksi, tetapi mampu menjadikan ruang komodifikasi tata pameran koleksi lebih interaktif dengan pengunjung, tanpa menghilangkan unsur nilai tinggi koleksi. Sehingga mampu mencerminkan kebudayaan Sumatra Barat yang luhur secara baik.

Koleksi museum menjadi daya tarik bagi masyarakat, koleksi alat atau obyek dalam proses pembelajaran dan pemindahan pesan dari pengetahuan dan kearifan masyarakat sebelumnya kepada masyarakat sekarang. Koleksi Museum Adityawarman berjumlah 6.264 buah diperlakukan sebagai representasi dari identitas, akar budaya, atau mengandung makna-makna mulia kebudayaan masyarakat di Sumatra Barat. Museum tidak hanya melestarikan dan kemudian memamerkan koleksinya, namun berupaya menjadikan koleksi itu dapat bermakna bagi masyarakat, bagaimana koleksi itu dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat, bagaimana koleksi itu dapat memberi identitas masyarakat, dan bagaimana masyarakat dapat menemukan kembali akar budayanya.

Strategi komodifikasi tata pameran menjadi wujud dalam memberikan layanan informasi koleksi, kualitas layanan museum menjadi titik awal untuk menata ruang pameran tetap di museum, kemudian susunan koleksi yang tepat, materi informasi yang komprehensif, intensitas cahaya, dan suhu yang cukup untuk

visualisasi pengunjung serta mendukung agar kelestarian koleksi yang terpajang di ruang pameran juga tetap baik.

Pencahayaan yang masuk ke dalam ruang pameran dengan intensitas yang cukup, memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung dalam mengapresiasi koleksi. Sejalan juga dalam tugas konservasi, koleksi diharapkan sesedikit mungkin mendapat cahaya alami khususnya dari matahari untuk menjaga kelestarian koleksi. Cahaya alami sangat baik jika digunakan untuk kegiatan visual dalam ruang pameran karena memiliki *color rendering* yang lebih baik dan spektrum warna yang paling lengkap, namun cahaya alami membawa sinar UV yang akan berdampak buruk bagi konservasi koleksi.

Dengan adanya komodifikasi museum dalam ruang tata pameran bukan saja untuk menampilkan koleksi secara baik tetapi secara tepat dengan latar belakang budaya Sumatera Barat. Hal penting yang menjadi latar belakang penelitian ini tidak hanya masalah eksistensi ruang dan bangunan pameran, tetapi hal yang sangat signifikan lain adalah strategi komodifikasi koleksi museum dalam tata pameran sebagai sumber informasi bagi masyarakat. Sebagai kajian budaya yang kritis, kajian budaya (Lubis, 2006: 136) bertujuan untuk menyingkap berbagai kepentingan (ideologi) dominasi, hegemoni, kuasa, hak, kebebasan, keadilan, dan kepentingan yang ada di dalamnya termasuk ruang pameran museum.

Untuk itulah peneliti mengambil sebuah judul penelitian: “**Strategi Komodifikasi Tata Pameran Museum Adityawarman Sumatera Barat Dalam Perspektif Kajian Budaya**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan yang menjadi fokus bahasan dalam penelitian ini, rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah bentuk strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya ?
- b. Faktor apakah yang mendorong perlunya strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya?
- c. Bagaimana makna strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang timbul, maka tujuan yang ingin dicapai dengan diadakannya penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian dilakukan adalah untuk mengetahui strategi komodifikasi yang terjadi di Museum Adityawarman. Hasil penelitian diharapkan untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya kajian budaya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pedoman bagi strategi kebijakan dan praktik kebijakan dalam pemajuan operasional permuseuman pada umumnya.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian adalah :

- a. Mengetahui, mendeskripsikan, dan memahami strategi komodifikasi Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya.
- b. Menjelaskan faktor-faktor strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya.
- c. Melihat makna komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar referensi untuk penelitian berikutnya, saran dalam kebijakan bagi pengelola museum dan menambah teori-teori baru untuk penelitian yang sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat digunakan oleh semua pihak untuk senantiasa meningkatkan kualitas museum dan referensi pengetahuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, LANDASAN TEORI, DAN MODEL PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

Studi mengenai pengelolaan museum dari tata pameran museum di Indonesia cukup banyak yang telah melakukannya. Namun penelitian yang berkaitan strategi komodifikasi tata pameran museum khususnya museum-museum di daerah sejauh peneliti ketahui belum banyak yang meneliti. Untuk melengkapi penelitian maka peneliti melakukan kajian pustaka dengan menelusuri penulisan atau hasil penelitian yang sudah dilakukan. Hasil penelitian untuk menjadi rujukan dan pembandingan yang relevan dalam penelitian komodifikasi dalam tata pameran khususnya di Museum Adityawarman Sumatera Barat. Beberapa hasil penelitian yang ada di mulai dengan penelitian mengenai Museum Adityawarman itu sendiri hingga beberapa penelitian komodifikasi dalam tata pameran di beberapa museum di Indonesia.

Penelitian Mardivola (2014) menyimpulkan bahwa museum Adityawarman, memiliki kelemahan dalam promosi untuk menjangkau publik, khususnya bagi wisatawan yang ingin meneliti dan mengkaji kebudayaan suatu daerah, dimana pihak pengelola tidak menyediakan brosur sebagai sarana untuk mempromosikan tempat wisata tertentu (2014:3).

Penelitian lainnya mengenai kajian sejarah pariwisata yang dilakukan Laskarina (2015) menyimpulkan bahwa dengan adanya Museum Adityawarman mulanya menjadi daya tarik tersendiri bagi pariwisata Kota Padang, sebab

museum merupakan salah satu tujuan wisata unggulan di Kota Padang. Para wisatawan yang mengunjungi Kota Padang seringkali menyempatkan waktu untuk datang ke museum (Laskarina, 2015:59).

Penelitian lain pada tata pameran, seperti penelitian Irdana dan Kumarawarman (2018) mengungkapkan bahwa konsep penataan koleksi museum dapat memudahkan wisatawan untuk memahami arsip yang ada di museum. Adapun pendekatan yang diterapkan dalam penataan koleksi oleh pihak pengelola yakni pendekatan gabungan dalam penataan koleksi di museum.

Menurut Tjahjopurnomo (2011:41) terdapat beberapa pendekatan dalam penataan koleksi museum yaitu: 1) pendekatan kronologi, yaitu cara menyajikan koleksi museum sesuai runtutan waktu, dimana pengunjung dapat melihat koleksi dari tahap awal hingga tahap akhir; 2) pendekatan taksonomi, yaitu cara untuk menyajikan koleksi sesuai jenisnya dan didasarkan pada periode, kualitas, gaya dan pembuatannya; 3) pendekatan tematik, yaitu cara untuk menyajikan koleksi yang difokuskan pada tema cerita setiap koleksinya; 4) pendekatan gabungan, yaitu gabungan dari beberapa pendekatan sebelumnya yakni antara kronologis, taksonomi dan tematik

Irdana dan Kumarawarman (2018:146) menyimpulkan pendekatan Museum Bank Mandiri menyajikan koleksi dengan pendekatan gabungan, setelah meneliti dengan menelusuri ruang pameran di museum. Pendekatan tematik di museum ini sangat menonjol di lantai dasar, kondisi pelayanan di masa lalu disertai sarana dan prasarana penunjangnya yang masih lengkap terlihat di sini, kondisi inilah yang menggolongkan ruang pameran berdasarkan tema layanan bank pada masa lalu yang

ingin disampaikan oleh pengelola museum menggunakan pendekatan tematik.

Pendekatan taksonomi dalam tata pameran di Museum Bank Mandiri yang dijelaskan Irdana dan Kumarawarman (2018:147) terlihat di beberapa jenis koleksi yang dikelompok berdasarkan fungsi dan jenis koleksi, seperti koleksi mesin tik yang ditata dengan rapi di satu titik lokasi, kemudian ada koleksi alat hitung uang, alat pemotong kertas, *brandkast*, peti uang, ATM, dan penera/stempel bilyet yang ditata secara terpisah dan mengelompok. Terakhir yang melengkapi pendekatan gabungan seperti yang disimpulkan oleh Irdana dan Kumarawarman adalah pendekatan kronologis di Museum Bank Mandiri, penataan koleksi sudah berdasarkan kurun waktu atau didasarkan masa bank-bank pendahulu mulai tahun 1826 hingga 1998 semenjak bernama *Nederlandsche Handel-Maatschappij* (NHM) hingga membentuk Bank Mandiri pada tahun 1998, Bank Mandiri merupakan hasil merger Bank Bumi Daya (BBD), Bank Dagang Negara (BDN), Bank Export Import (EXIM), dan Bank Pembangunan Indonesia (Bapindo).

Dalam penelitian Irdana dan Kumarawarman ini ada beberapa persamaan, yakni sama-sama meneliti tata pameran dari segi pendekatan tata pameran seperti yang disampaikan sebelumnya oleh Tjahjopurnomo (2011). Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, belum melihat hasil peneliti menyajikan sebagai upaya pengelola museum melakukan strategi komodifikasi dalam tata pameran, perbedaan lainnya Museum Bank Mandiri didukung oleh lembaga keuangan nasional terbesar milik pemerintah bukan oleh pemerintah daerah.

Dalam penelitian Tjahjawulan dan Adityayoga (2019) bertujuan untuk

melihat ruang pameran sebagai media komunikasi kepada pengunjung khususnya Museum Brawijaya, Museum Mpu Purwa, dan Museum Panji yang ada di Kota Malang. Hasil penelitian yang disampaikan dengan menganalisa kondisi dan tata pameran di tiga museum dengan fokus pada pertama *storyline* dan alur tata pameran, kedua pemilihan dan penempatan artefak, dan ketiga elemen pendukung *display*, informasi grafis, dan pencahayaan. Dari tiga museum tersebut, dua museum yaitu Museum Brawijaya dan Museum Mpu Purwa milik pemerintah daerah setempat dan Museum Panji milik swasta (pribadi).

Menurut Tjahjowulan dan Adityayoga, ketiga museum tersebut mempunyai koleksi, tampilan, dan format yang berbeda serta narasi yang disampaikan kepada pengunjung juga berbeda. Narasi besar yang disampaikan oleh pengelola harus disertai narasi kecil. Berdasarkan kajian dari peneliti bahwa ketiga museum tersebut mempunyai permasalahan yang sama terkait penyampaian narasi, hal ini membuat konsep dan tujuan museum tidak tersampaikan dengan baik.

Persoalan narasi menjadi persoalan serius di tiga museum yang menjadi sorotan Tjahjowulan dan Adityayoga. Penelitian Indah Tjahjowulan dan Adityayoga menjadi masukan untuk peneliti sebagaimana dalam kesimpulannya, bahwa penataan museum tidak hanya untuk menata koleksi, melainkan juga harus didasari dengan narasi yang baik mengenai pameran yang dipajang. Para pengunjung dapat memahami makna koleksi museum melalui penataan koleksi tersebut. Dalam penataan pameran perlu adanya gabungan dari beberapa cabang keilmuan seperti arsitektur, interior, grafis, pencahayaan, digital dan audio, dan

lainnya. Tujuan dari penggabungan multi disiplin ilmu ini agar informasi yang disampaikan melalui karya dapat mudah dimengerti dan menarik perhatian pengunjung.

Selanjutnya penelitian lain dari Oktrivia (2014), dimana penelitiannya dilakukan secara *desk research*. Adapun penelitiannya bersifat deskriptif komparatif, dimana data yang didapatkan akan dibandingkan, selanjutnya dideskripsikan secara piktoral. Data dikumpulkan dengan mengkaji berbagai literatur yang bersumber dari internet dan buku. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa jumlah pengunjung museum dapat meningkat apabila penyajian informasinya secara interaktif. Museum yang interaktif dapat dijadikan sebagai sarana untuk menunjukkan koleksi museum dengan cara melakukan berbagai aktivitas seperti merekonstruksi replika koleksi museum dan mencari benda arkeologi dengan menggunakan alat digital. Dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut akan menambah wawasan dan pengalaman pengunjung untuk mengenal langsung benda-benda peninggalan. Selain itu, pengunjung akan mendapatkan pengalaman seolah-olah ia menjadi seorang kurator museum, arkeolog, atau sejarawan melalui kegiatan tersebut.

Pada penelitian komodifikasi yang dimaksudnya, bagaimana museum bisa melakukan komodifikasi informasi koleksi museum sebagai sarana informasi koleksi secara visual, sedangkan pada penelitian yang dilakukan mendalami strategi komodifikasi tata pameran di museum sehingga bisa dilihat dari segi objeknya berbeda seperti yang dimaksud dalam penelitian Oktrivia.

2.2 Konsep

Konsep merupakan definisi atau abstraksi suatu kejadian atau suatu obyek. Cooper dan Emory (1996) yang dikutip Ratna (2010) mengungkapkan konsep adalah abstraksi berbagai gejala melalui karakteristik yang sama. Konsep “alat-alat tulis” mengacu pada berbagai bentuk peralatan untuk menulis, seperti : pensil, pulpen, bolpoin, dan sebagainya.

Lebih lanjut Ratna (2010:108) menyampaikan tiap-tiap kata merupakan konsep, dimana setiap tanda mempunyai makna tersendiri atau disebut dengan konsep. Meskipun demikian, apabila jenis kata tersebut memiliki muatan tertentu, maka kata-kata yang dimaksudkan juga termasuk konsep.

Konsep yang digunakan peneliti di sini untuk membantu dalam menggambarkan persoalan yang peneliti angkat dengan tiga konsep utama yaitu konsep komodifikasi, revitalisasi, dan pratik.

2.2.1 Strategi

Kata strategi dalam Bahasa Yunani dari kata *Strategos* artinya pemimpin tentara. Strategi merupakan cara untuk mencapai sasaran atau target tertentu, sehingga dapat dikatakan strategi ini dijadikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan.

David (2011) menyampaikan bahwa strategi merupakan cara guna mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dalam dunia bisnis, strategi ini meliputi perluasan bisnis, diversifikasi, akuisisi, likuidasi, dan usaha patungan. Strategi merupakan cara yang diperlukan ditentukan oleh pihak pengelola usaha untuk mengembangkan bisnis dan perluasan pasar yang ditargetkan. Dengan demikian,

strategi merupakan tindakan nyata yang diputuskan oleh individu untuk dilakukan guna mencapai target dan tujuan.

Sebagaimana dijelaskan oleh Anthony dkk. (1999) yang dikutip oleh Maulana (2016) bahwa strategi merupakan formulasi misi dan tujuan perusahaan yang terencana guna mencapai tujuan tersebut dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhinya baik dari dalam atau luar perusahaan demi keberlangsungan usaha perusahaan tersebut.

2.2.2 Komodifikasi

Pandangan Marxisme telah mempengaruhi konsep komodifikasi, dimana pandangan ini menyatakan bahwa komodifikasi merupakan alat kapitalis untuk mendapatkan keuntungan secara maksimal, dengan mengambil nilai surplus untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai tukar atau dinamakan “komoditas” (Barker, 2009). Pandangan Marx mengenai struktur sosial ini berkaitan erat dengan produk kerja, dalam hal ini barang yang dapat dipertukarkan. Menurut George Lukas bahwa komoditas sering menjadi akar permasalahan di masyarakat kapitalis, hal ini membuat Marx mampu mengartikan hakikat kapitalisme.

Komodifikasi termasuk karakteristik dasar dari kapitalisme untuk menghasilkan barang maupun jasa. Sesuatu yang dikomodifikasi dapat berupa barang dan jasa, selain itu juga tanah, tenaga kerja, serta bidang kesehatan, pendidikan, dan bidang pelayanan lainnya yang dapat dikapitalisasikan. Komodifikasi merupakan proses untuk menghasilkan karya dalam bentuk abstrak atau konkrit. Segala sesuatu yang dihasilkan oleh seseorang atau bidang usaha,

dimana hasil karya atau hasil produksinya dapat diperjual belikan kepada orang yang membutuhkan barang tersebut (Tester, 2009: 84).

Komodifikasi menggambarkan proses yang secara potensial semua aspek kehidupan sehari-hari bisa menjadi ada sebagai komoditas. Proses ini seperti dikutip Fitchett (1997:36) juga disebut sebagai 'komodisasi' (Kopytoff, 1986; Hirschman, 1991) tetapi juga memiliki banyak istilah-istilah lainnya seperti 'objektifikasi', 'kuantifikasi' dan 'industrialisasi' serta argumen mengenai 'McDonaldization' (Ritzer, 1993) dan 'Coca-Kolonisasi' masyarakat (Cinquin, 1987), syarat 'komodifikasi' digunakan Fitchett (1997) untuk menggambarkan proses budaya dan ekonomi yang menyangkut hubungan sosial antara manusia dan budaya material dalam masyarakat kapitalis kontemporer (Fitchett 1997:36).

Dasar utama dari komodifikasi dalam bidang kebudayaan yaitu tradisi yang mengutamakan hal-hal yang dapat dikapitalisasikan. Dari penjelasan di atas, maka komodifikasi dalam studi ini hendak mengungkapkan bentuk strategi komodifikasi tata pameran di Museum Adityawarman dan memberikan penjelasan mengenai tata pameran. Dalam hal ini tata pameran menjadi komoditi yang dapat dihasilkan, didistribusikan, dan dikonsumsi yang tujuannya untuk dikomersilkan. Dapat diartikan bahwa komodifikasi merupakan proses untuk mengelola museum, menata ruang pameran agar bernilai jual, memperbarui citra, dimana semuanya ini ditujukan untuk meningkatkan kunjungan dari wisatawan, serta mengoptimalkan fungsi dari museum itu sendiri sebagai sarana wisata budaya di Sumatra Barat. Setiap kunjungan ke ruang pameran, pengelola belum memiliki tingkat daya saing dan mampu mengandalkan ruang pameran sebagai komoditi yang menarik

(Fitchett,1997:94). Komodifikasi menghasilkan upaya kurator untuk menjadi lebih memperhatikan strategi meningkatkan pendapatan dari kunjungan yang ada di ruang pameran museum.

2.2.3 Museum

Dalam Bahasa latin, museum dari kata “musea”, sementara dalam bahasa Yunani “*Mouseion*” diartikan sebagai kuil yang dipersembahkan untuk Muses, selain itu juga dapat dimaknai dengan suatu bangunan untuk memberikan edukasi dan kesenian.

Sebagaimana pernyataan Hille yang dikutip oleh Sutaarga (1969) menyebutkan bahwa pengertian dari museum yaitu:

- a. Museum merupakan wadah untuk mengumpulkan berbagai barang peninggalan atau barang-barang yang dijadikan sebagai obyek kajian, dimana barang-barang yang ada di museum ini merupakan hasil peninggalan orang terdahulu yang mengandung nilai kebudayaan yang dapat dipamerkan kepada masyarakat.
- b. Museum adalah ruangan atau tempat yang dapat digunakan oleh para pengunjung atau masyarakat umum yang ingin menambah pengetahuan mengenai peninggalan barang-barang dari pendahulu.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengertian yang telah disebutkan mengenai museum merupakan penjelasan yang bersifat umum (Akbar, 2010). Adapun pengertian museum sebagaimana yang dinyatakan oleh *Internasional Council of Museum* (ICOM) adalah suatu lembaga non-profit yang tujuannya untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat umum, yang pengoperasiannya untuk

mengumpulkan, melestarikan, mengkaji, dan dan memamerkan berbagai barang yang bernilai sejarah.

2.2.4 Revitalisasi Museum

Revitalisasi diartikan sebagai usaha untuk mengembalikan fungsi dari suatu kawasan atau tempat yang pada zaman dulu pernah vital, namun mengalami kemunduran sehingga keberadaannya tidak lagi menjadi tujuan utama. Revitalisasi museum sebagaimana yang pernah diungkapkan dalam pertemuan nasional museum se-Indonesia di NTB 2010, diartikan sebagai upaya untuk membangun kesadaran masyarakat akan fungsi dan keberadaan dari museum. Tujuan dari didirikannya museum adalah untuk memberikan pengetahuan bagi masyarakat, menguatkan kepribadian bangsa, dan menguatkan ketahanan suatu negara. Dalam melakukan revitalisasi terhadap museum ini ditujukan untuk memperbaiki fisik museum, mengenalkan budaya adat dan meningkatkan perekonomian warga setempat. Hal ini dikarenakan dalam proses revitalisasi museum diperlukan adanya partisipasi dari masyarakat setempat.

Adapun yang dimaksud dengan partisipasi masyarakat tersebut adalah keterlibatannya untuk mendukung aspek formalitas dan keterlibatannya di setiap aspek baik sosial, ekonomi maupun budaya (Laretna, 2002). Revitalisasi museum merupakan cara untuk membangun kesadaran dalam hal mencapai tiga pilar kebijakan permuseuman Indonesia, yakni: mencerdaskan bangsa, memperteguh kepribadian bangsa, serta memperkokoh ketahanan nasional dan wawasan nusantara (Direktorat Museum, 2010:32).

Untuk merevitalisasi museum ini maka perlu dilakukan perubahan pada

beberapa aspek, yaitu untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas berlandaskan pengembangan program Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM) seperti yang dicanangkan oleh pemerintah tahun 2010, dimana dalam proses revitalisasi pada aspek fisik meliputi bagian eksternal dan internal. Bagian eksternal mencakup upaya untuk mengenalkan museum dengan memberikan informasi, sosialisasi museum melalui sarana penunjang, dan sosialisasi museum yang melibatkan sistem informasi kota maupun daerah tempat museum berada. Untuk bagian internal diupayakan untuk membuat pertamanan dan pintu masuk, merenovasi bangunan maupun sarana pendukung, serta merenovasi bagian dalam museum, menata benda koleksi. Aspek manajemen terdiri dari beberapa bagian, yakni manajemen sumber daya manusia, manajemen koleksi, manajemen layanan pengunjung, dan manajemen keuangan. Adapun aspek program mencakup berbagai program yang diadakan oleh pihak museum dan program eksternal dari museum. Selain itu juga terdapat aspek jejaring diantaranya pemberdayaan masyarakat, kemitraan baik dalam maupun luar negeri. Aspek pencitraan diantaranya sosialisasi GNCM, publikasi baik secara online maupun cetak, dan peningkatan layanan bagi wisatawan yang berkunjung. Aspek kebijakan untuk menyusun norma standar dan pedoman kriteria (2010).

Konsep revitalisasi museum pada penelitian ini melihat sejauh mana pengelola Museum Adityawarman melakukan revitalisasi dalam pengelolaan museum sehingga revitalisasi dapat berjalan dengan semestinya, khususnya pada penataan tata ruang pameran utama Museum Adityawarman.

2.2.5 Tata Pamer

Museum merupakan tempat yang bukan saja menyimpan tetapi menginformasikan koleksi, salah satu cara menyampaikan informasi dengan pameran koleksi di ruang pamer. Melalui tata pamer diusahakan informasi koleksi yang disampaikan dapat memberikan kesan bagi wisatawan yang berkunjung.

Munculnya suatu kesan ini ketika pengunjung mendapati sesuatu yang unik dan timbulnya suatu ketertarikan atas tata pamer koleksi pada museum tersebut.

Dengan demikian, pengunjung serasa berada di suatu tempat yang berbeda dari kehidupan biasanya, seperti berada di tempat masa lalu atau pusat hiburan lainnya.

Konsep tata pameran penyajian koleksi museum ini sebagai cara untuk menyampaikan visi dan misi dari museum. Pada tahapan persiapan dimulai dari penentuan tema koleksi dan pamerannya, penyajian koleksi yang harus diinterpretasikan terlebih dahulu, serta penyampaian nilai-nilai yang terkandung dalam museum tersebut.

Tata pameran adalah cara untuk menyajikan koleksi yang ada di museum, yang dapat diwujudkan melalui pameran yang bisa bersifat temporer atau permanen. Pameran sebagai bentuk upaya museum untuk menginformasikan kepada masyarakat mengenai koleksi yang dimiliki museum. Menurut Akbar (2010), tata pamer dapat dikembangkan dengan mengubah tata letak dan mengelompokkan koleksi, memberikan label dan panel informasi, serta memanfaatkan peralatan multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai koleksi.

Hal paling mendasar lainnya dalam tata pamer adalah penataan narasi, yang

diperuntukkan untuk menata alur pengunjung dan juga menjadi benang merah dalam berkomunikasi dan penyampaian pesan yang diberikan pengelola museum kepada pengunjung (Hidajat, 2017:8)

2.3 Landasan Teori

Setiap penelitian selalu menggunakan landasan teori untuk menguatkan argument yang dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan landasan teori yang berkaitan dengan strategi komodifikasi tata pameran di Museum Adityawarman. Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk menggali permasalahan baik secara literatur maupun permasalahan yang ada di tempat penelitian.

Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa landasan teori harus ada dalam sebuah penelitian, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan kajian. Landasan teori merupakan kumpulan dari beberapa definisi, konsep dan proposisi yang tersusun secara sistematis mengenai semua variabel yang digunakan dalam penelitian, selain itu landasan teori menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan sebuah kajian. Dengan demikian, peneliti dalam penelitian ini menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan komodifikasi dan revitalisasi.

2.3.1 Teori Komodifikasi

Komodifikasi termasuk istilah baru yang baru diketahui oleh para ahli sosial. Komodifikasi menggambarkan mengenai cara kapitalisme dalam mencapai tujuan dan targetnya dengan mengumpulkan kapital, atau mengubah nilai guna menjadi nilai tukar.

Menurut Mosco (2009) komodifikasi adalah proses pengubahan suatu barang yang mulanya hanya memiliki nilai guna yang diubah menjadi produk yang bernilai jual, dimana produk yang dihasilkan tersebut dihasilkan oleh produsen yang disesuaikan dengan kebutuhan para konsumen. Apabila suatu produk memiliki nilai jual tinggi menunjukkan bahwa produk tersebut sangat dibutuhkan oleh konsumen. Berdasarkan konsep komodifikasi ini, Mosco menyampaikan bahwa informasi termasuk bidang yang dapat dijadikan sebagai obyek dari komodifikasi, sebab informasi termasuk jenis komoditas yang memiliki dampak besar. Dengan demikian, komodifikasi ini tidak hanya untuk memperoleh suatu nilai, melainkan juga karena pesan tersebut mengandung simbol dan citra yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran penerima pesan.

Adorno dan Horkheimer yang dikutip oleh Herayah (2011) menyebutkan bahwa konsep komodifikasi ini muncul dikarenakan adanya perkembangan pada bidang budaya, dalam hal ini komodifikasi merupakan produksi barang-barang yang memiliki nilai budaya yang dapat berupa musik, busana, kesenian dan tradisi, dimana semua produk-produk tersebut dapat dibuat secara massal oleh industri budaya, sehingga menghasilkan produk budaya yang tidak terstandar dan bersifat tidak otentik.

Dalam penelitian ini teori komodifikasi sangat berperan bagaimana komodifikasi selalu berasosiasi dengan kapitalisme. Oleh sebab itu segala objek, kualitas objek, tanda-tanda yang melekat pada objek diubah menjadi komoditas siap jual. Penataan koleksi di ruang pameran sangat berhubungan dengan komodifikasi, penampilan koleksi, performa vitrin atau *showcase*, kualitas suhu

dan udara dalam ruangan, pemahaman alur kunjungan yang benar, alur cerita pameran yang terkonsep dan ilmiah, penataan cahaya yang mumpuni, dan masih banyak yang lainnya perlu mendapatkan pembaharuan.

2.3.2 Teori Revitalisasi

Dalam artian luas, revitalisasi merupakan upaya untuk menghidupkan dan menggiatkan kembali berbagai aspek pembangunan, dalam hal ini dapat berupa tanah, tenaga kerja, modal, keterampilan, bidang usaha, lembaga keuangan, dan didukung fasilitas fisik, serta pelaksana pembangunan untuk mengakomodasikan secara struktural dan fungsional tantangan dan kebutuhan baru (Swasono, 2002).

Adapun kaitannya dengan paradigma keberlanjutan, revitalisasi adalah usaha untuk menggunakan kembali aset perkotaan untuk dijadikan sarana baru, memperbaiki fungsi yang telah ada atau menghidupkan kembali fungsi suatu tempat. Adapun tujuannya untuk menciptakan produktivitas yang tinggi dan berkontribusi positif terhadap kehidupan sosial budaya, khususnya kehidupan perekonomian kota (Martokusumo, 2008).

Adapun menurut Budiono (2006) bahwa revitalisasi merupakan berbagai upaya untuk menghidupkan kembali fungsi suatu kawasan atau bangunan yang mempunyai potensi dan bernilai strategis melalui pengembalian vitalitas kawasan atau bangunan yang fungsinya telah menurun. Hal ini dilakukan agar tempat yang direvitalisasi tersebut memiliki nilai tambah, yang diharapkan mampu meningkatkan produktivitas ekonomi, sosial, dan budaya kawasan perkotaan.

Revitalisasi di Museum Adityawarman sudah lama menjadi program pusat yang dilaksanakan, beberapa bagian fisik bangunan masuk dalam revitalisasi yang

dilakukan sejak tahun 2010. Namun akan dilihat hasil revitalisasi yang telah dilaksanakan oleh pengelola Museum Adityawarman, termasuk penataan ruang pameran yang telah dilakukan.

Revitalisasi penataan ruang pameran menjadi bagian utama dalam pelaksanaan revitalisasi secara umum di museum, revitalisasi penataan ruang pameran seharusnya memberikan kontribusi besar dalam penataan museum secara keseluruhan.

2.3.3 Teori Praktik

Teori Praktik ini dikenalkan oleh Pierre-Felix Bourdieu. Dalam teori ini dijelaskan bahwa keinginan untuk mengatasi apa yang disebutkan sebagai oposisi palsu antara objektivisme dengan subjektivisme, atau hal yang disebutnya sebagai, “oposisi absurd antara individu dengan masyarakat” (Bourdieu, 1993; Ritzer, 2008—terj. Yudi Santoso, 2010:577). Bourdieu menempatkan Durkheim dan studinya tentang fakta sosial dan strukturalisme Saussure, Levi-Strauss, dan Marxis struktural dalam kelompok objektivis. Perspektif-perspektif ini dikritik Bourdieu karena hanya memusatkan perhatian pada struktur objektif dan mengabaikan proses konstruksi sosial yang digunakan untuk memersepsi, memikirkan, dan mengonstruksi struktur-struktur dan selanjutnya mulai bertindak atas dasar tersebut. Dalam konteks ini, Bourdieu lebih memilih pandangan yang bersifat strukturalis tanpa kehilangan perhatiannya terhadap agen. Ia memusatkan perhatiannya pada hubungan dialektis antara struktur objektif dengan fenomena subjektif.

Bourdieu lebih berfokus pada praktik yang dilihatnya sebagai dampak dari

hubungan dialektis antara struktur dan agensi. Praktik tidak ditentukan secara objektif dan bukan pula merupakan produk dari kehendak bebas. Melakukan refleksi atas minatnya pada dialektika antara struktur dengan cara orang mengkonstruksi realitas sosial (Adib, 2011).

Hubungan relasional merupakan struktur objektif dan representasi subjektif, dan pelaku, terjalin secara dialektik, saling memengaruhi, serta saling berkaitan dalam hubungan sosial, diantaranya; 1) modal ekonomi meliputi peralatan produksi, materi, dan uang; 2) modal budaya yaitu seluruh hal yang bersifat intelektual yang dapat dihasilkan melalui pendidikan formal; 3) modal sosial dan 4) modal simbolik.

Dalam penataan ruang pameran museum, praktik sosial dapat diintegrasikan antara habitus dalam hal ini pengelola museum dan kurator dalam melaksanakan prinsip atau cara penataannya, apakah menggunakan cara lama atau hal yang baru dikalikan modal, dalam hal ini juga bagaimana kemampuan SDM di Museum Adityawarman dapat berkontribusi dalam perubahan dan ditambahkan ke ranah, dengan maksud ruang pameran yang ada khususnya ruang pameran tetap dan anggaran museum untuk melaksanakan penataan secara baik. Praktik sosial dapat dirumuskan sebagai berikut: $(\text{Habitus} \times \text{Modal}) + \text{Ranah} = \text{Praktik}$. Bangunan khas museum menjadi modal dalam konsentrasi kekuatan spesifik yang beroperasi dalam ranah dan setiap ranah menuntut pengelola untuk menggunakan anggaran yang ada untuk dapat berjalan secara proporsional dan bertahan di dalamnya.

Dalam penelitian ini teori praktik digunakan untuk melihat strategi komodifikasi dalam tata pameran, melihat apakah habitus dan modal dapat menjadi

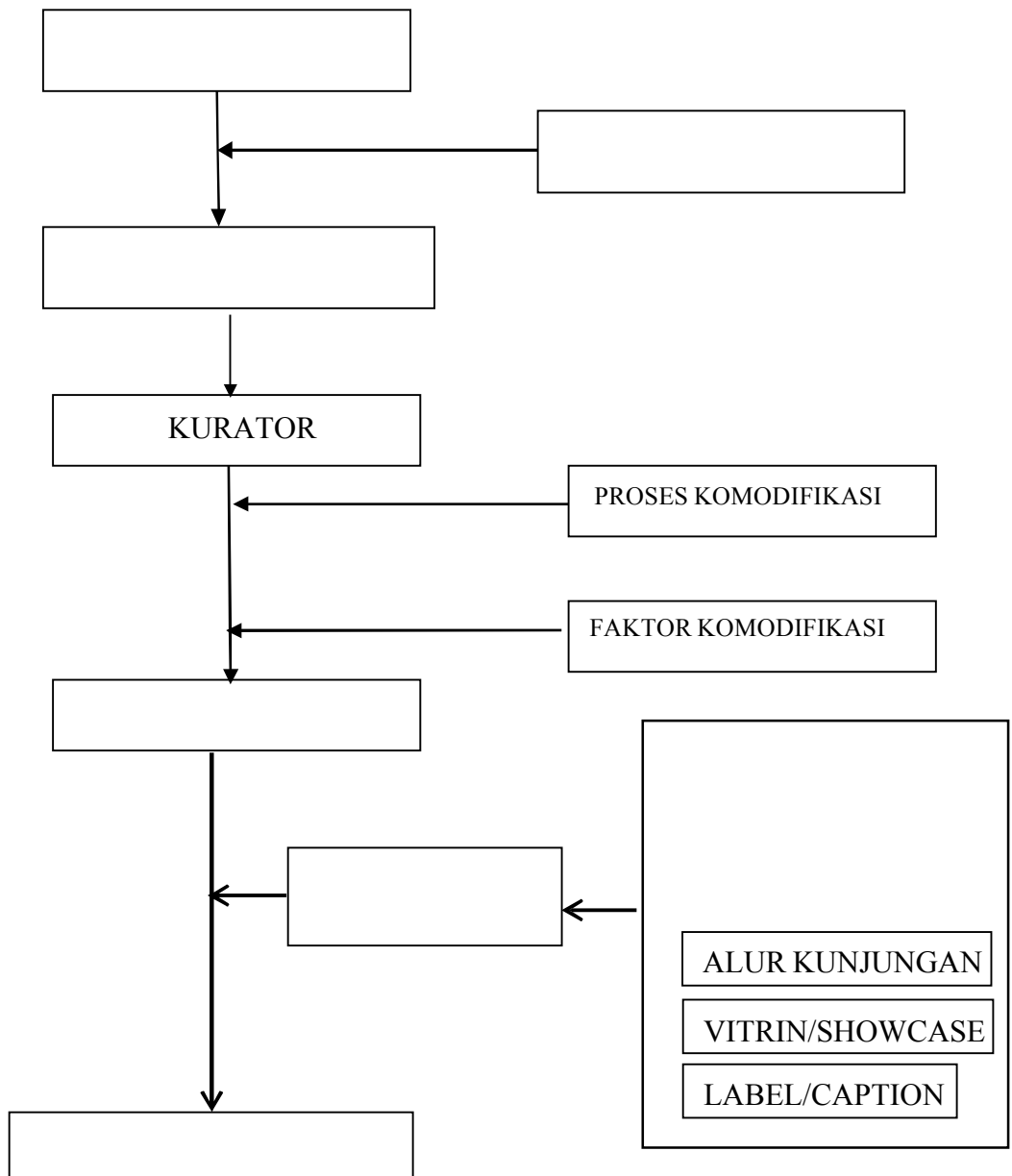
STRATEGI
KOMODIFIKASI
PENGELOLA/PIMPINAN
MUSEUM
strategi komodifikasi dalam penataan ruang pamer di Museum Adityawarman.

2.4 Model Penelitian

Penelitian komodifikasi dalam tata pamer di Museum Adityawarman
TINGKAT KUNJUNGAN

Sumatera Barat ini dapat digambarkan dalam model berikut ini :

2.4.1 Gambar Model



2.4.2 Keterangan Model

Model penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut, komodifikasi tata pameran sangat dipengaruhi oleh peran kurator dalam melakukan komodifikasi tata pameran berdasarkan masukan dari pengelola museum atau adanya masukan dari pihak luar seperti pengaruh globalisasi dan pengunjung.

Penataan tata pameran museum terpengaruhi oleh globalisasi, dari pengaruh dari luar tentunya menghasilkan penataan pameran yang bukan sekedar disajikan untuk masyarakat setempat tetapi berbagai pengunjung dari seluruh dunia.

Hasil kuratorial dalam bentuk konsep pameran serta konsep tata pameran termasuk alur cerita yang dibuat pengelola museum dapat diketahui hasil strategi proses komodifikasi yang terjadi dan menjelaskan faktor-faktor komodifikasi apa yang ada pada tata pameran museum.

Strategi komodifikasi tata pameran tentunya berdampak dari hasil tata ruang, tata cahaya, alur cerita, label/caption, alur kunjungan, vitrin/showcase, dan lainnya. Hasil akhir dari semuanya tentu pada tingkat kunjungan museum, apakah tata pameran menjadi menarik sehingga meningkatkan tingkat kunjungan.

Dengan metodologi yang telah ditentukan dan data di analisis dengan menggunakan teori secara eklektik (terpadu) yaitu teori komodifikasi dan teori revitalisasi serta teori praktek. Dengan demikian dalam analisis tahap akhir diharapkan dapat menemukan makna komodifikasi tata pameran di Museum Adityawarman Sumatera Barat.

BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, yang tujuannya guna mengkaji sebuah fenomena yang terjadi pada subjek penelitian, seperti perilaku, pandangan, motivasi, yang disampaikan secara deskriptif atau narasi dalam kata-kata (Moleong, 2007:6). Hal ini bertujuan untuk mengonsepsikan metode penelitian komodifikasi dalam Strategi Komodifikasi Museum Adityawarman dalam tata pameran di Sumatera Barat dalam keilmuan *cultural studies*.

3.1 Rancangan Penelitian

Perancangan penelitian ini didasarkan sesuai keilmuan kajian budaya (*cultural studies*). Bidang *cultural studies* (Barker, 2009:8) dapat dimengerti sebagai interdisipliner atau lapangan pertanyaan post-disipliner yang mengeksplorasi produksi dan penanaman budaya atau memetakan makna. Istilah teoritis dikembangkan dan dipakai oleh orang-orang yang menyebut karyanya kajian budaya membentuk yang disebut *cultural studies*. Dapat dipahami sebagai sebuah penyusunan secara diskursif rangkaian ide-ide, gambaran-gambaran, dan praktek- praktek yang memberi jalan dalam percakapan, dan melakukan kaitan dengan sebuah topik tertentu, kegiatan sosial atau situs institusional.

Oleh karena penelitian ini yang membedakan *cultural studies* dari cakupan subjek-subjek dan melihat kaitannya komodifikasi yang ada dalam tata pameran dan indikator lainnya. Memandang penelitian *cultural studies* sebagai rangkaian teori yang dihasilkan oleh para pemikir yang menganggap produksi pengetahuan

teoretis sebagai praktek politis dalam hal ini penggunaan ruang pameran.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Kota Padang koordinat: $0^{\circ}57' 15''S$ $100^{\circ}21'21''E$ / $0.954294^{\circ}S$ $100.355723^{\circ}E$ / -0.954294 ; 100.355723 , ibu kota Provinsi Sumatera Barat tepatnya di Jalan Diponegoro No. 10 Padang di Kelurahan Belakang Tangsi dan berada di Kecamatan Padang Barat. Areal kompleks Museum Adityawarman ini memiliki luas 2,6 Ha dan sebagian besar lahan digunakan untuk ruang terbuka hijau yang menjadi paru-paru Kota Padang.

Museum Adityawarman tidak terlalu jauh dari bibir pantai kota Padang yang merupakan garis pantai barat Pulau Sumatra, berada tepat pada persimpangan jalan Diponegoro, Jalan Hayam Wuruk, dan Jalan Bundo Kandung.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Data penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif sebagai penunjangnya. Data kualitatif yaitu data dalam bentuk narasi atau kata-kata, dan informasi yang berkaitan dengan komodifikasi tata pameran di Museum Adityawarman. Adapun data penunjangnya yaitu jumlah dan data yang berupa angka-angka, diantaranya jumlah pengunjung, dan jumlah kunjungan. Data kuantitatif didapatkan melalui pengamatan di lapangan, dan hasil wawancara dengan para narasumber. Sumber data kuantitatif yaitu dokumen, buku, majalah, jurnal, dan catatan.

Sumber data meliputi data primer dan data sekunder. Sumber data primer yaitu obyek yang diamati secara langsung ke museum dan narasumber yang

dimintai keterangan mengenai fenomena tertentu. Dalam hal ini, data primer yaitu data yang didapat langsung oleh peneliti setelah berada di lokasi penelitian, yaitu wawancara dengan para narasumber, seperti pengelola museum, pengunjung, pemandu, dan masyarakat setempat. Data ini juga dilengkapi dengan data, foto, gambar, dan peta untuk melengkapi data primer.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama dalam mendapatkan data penelitian. Hal ini terkait dengan penggunaan cara pengamatan dan pengamatan terlibat dalam penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam metode wawancara yaitu daftar pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada para responden.

Demikian pula untuk melakukan perekaman dengan mencatat segala kejadian yang ada sekaligus, baik melalui alat perekam maupun catatan-catatan singkat. Posisi peneliti, menempatkan diri secara aktif dalam setiap kegiatan dan peristiwa, dan berusaha menjalani hubungan yang wajar, penuh keakraban dengan informan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sebelum mengumpulkan data, maka peneliti perlu menentukan informan penelitian. Dalam hal ini, peneliti harus menentukan informan penelitian yang benar-benar memahami permasalahan atau fokus kajian penelitian ini, agar informasi yang dibutuhkan oleh peneliti dapat diperoleh secara lengkap dan informatif.

Menurut Ratna (2010:476), pengumpulan data baik data lapangan maupun pustaka sesungguhnya merupakan pekerjaan yang menyenangkan. Pertama, mengumpulkan data lebih banyak merupakan tugas-tugas praktis pragmatis, tidak banyak melibatkan teori dan konsep-konsep ilmiah lain yang pada umumnya dianggap sebagai beban mental bagi seorang peneliti; Kedua, pengumpulan data, khususnya data lapangan memberikan kenikmatan tersendiri bagi peneliti dengan adanya hubungan langsung dengan objek penelitian yang dengan sendirinya berada dalam lokasi penelitian, dalam masyarakat; ketiga, pengumpulan data dimungkinkan untuk melibatkan pihak-pihak lain, seperti para pengumpul data sehingga mempermudah pekerjaan peneliti. Interaksi antara peneliti, pengumpul data dan para informan dengan latar belakangnya masing-masing menciptakan masyarakat tersendiri, masyarakat baru, yang pada gilirannya juga menyediakan informasi baru.

3.5.1 Teknik Analisis Dokumen

Teknik Analisis Dokumen berkaitan dengan sumber data dalam penelitian dan segala sesuatu yang dihasilkan melalui keterlibatan orang-orang dalam penelitian. Lincoln dan Guna (1985) yang dikutip oleh Ratna (2010) membedakan antara dokumen dan catatan. Menurutnya dokumen lebih bersifat personal, sedangkan catatan merupakan transaksi, pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk menguji suatu peristiwa, seperti catatan untuk kepentingan tertentu.

Dalam penelitian kualitatif dokumen pada umumnya digunakan sebagai sumber sekunder. Ratna (2010) menyatakan bahwa dokumen dapat berupa

naskah, yang dapat dijadikan sebagai sumber data utama.

3.5.2 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan antara pewawancara dengan informan dengan berbagai tujuan tertentu. Dalam wawancara ini, pewawancara akan mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan mengenai beberapa hal yang dapat dijadikan bahan untuk membahas permasalahan penelitian. Untuk melaksanakan penelitian lapangan ini, maka wawancara harus dilakukan untuk mendapatkan data dari para informan.

Jenis wawancara pada penelitian ini yakni wawancara mendalam, yang merupakan wawancara didasarkan pada beberapa pertanyaan yang sudah ditentukan oleh peneliti. Peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya sudah disusun kepada informan. Informan diberikan keleluasaan untuk menjawab pertanyaan sesuai pengetahuan dan pemahamannya mengenai suatu permasalahan.

Untuk memperoleh data memadai, digunakan teknik wawancara pembicaraan informal dengan informan, yaitu hubungan antara peneliti dan para informan disituasikan sedapat mungkin dalam suasana santai, bersahabat, akrab, seperti pembicaraan sehari-hari.

Wawancara yang dilakukan semi terstruktur dari pertanyaan yang telah disediakan sesuai rumusan masalah kepada informan, kemudian dimungkinkan berkembang pada pertanyaan lainnya dalam rangka mengumpulkan data yang valid. Pengajuan pertanyaan secara langsung kepada informan yang mempunyai pengetahuan atau terlibat dalam kunjungan. Jawaban-jawaban dari daftar

pertanyaan yang telah disediakan, direkam, didengarkan, dan ditranskripsi sebagai data primer.

3.5.3 Teknik Penulisan Kembali

Teknis penulisan kembali berkaitan dengan menyusun kembali dokumen dan data yang ada menjadi susunan laporan penelitian, termasuk tema, definisi, dan hubungan-hubungannya, temuan dan kesimpulan, dan laporan akhir.

3.6. Analisis Data

Analisis data adalah sebuah proses untuk memeriksa, membersihkan, mengubah, dan membuat pemodelan data dengan maksud untuk menemukan informasi yang bermanfaat sehingga dapat memberikan petunjuk bagi peneliti untuk mengambil keputusan terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian.

Rancangan analisis data adalah bagian integral dari proses penelitian yang dituangkan baik dalam bentuk tulisan atau tidak. Rancangan ini telah terformat sebelum kegiatan pengumpulan data dan pada saat merumuskan hipotesis. Artinya, rancangan analisis data hasil penelitian telah dipersiapkan mulai dari penentuan jenis data yang akan dikumpulkan, sumber data yang ditemui, dan rumusan hipotesis yang akan diuji telah dibuat.

3.7 Teknik Penyajian Hasil Analisis

Penyajian data adalah tahapan memaparkan hasil kajian dalam bentuk tulisan secara urut dan integral. Penelitian deskriptif yang dilakukan peneliti ini

menghasilkan data dalam bentuk deskripsi kata-kata dengan bahasa ragam ilmiah ditunjang dengan teknik penyajian formal berupa tabel, bagan, dan gambar atau foto. Dalam menyajikan data-data yang telah didapat ini akan disusun secara sistematis untuk melukiskan keberadaan fenomena real budaya masyarakat yang diteliti.



BAB IV

GAMBARAN UMUM

Bab ini menggambarkan mengenai museum secara umum dan keadaan Museum Adityawarman di Kota Padang sebagai objek penelitiannya. Penjelasan secara deskriptif mulai mengenai gambaran umum museum dan Museum Adityawarman.

4.1 Gambaran Umum Museum

Dalam Bahasa latin, museum dari kata “musea”, sementara dalam bahasa Yunani “*Mouseion*” diartikan sebagai kuil yang dipersembahkan untuk Muses, selain itu juga dapat dimaknai dengan suatu bangunan untuk memberikan edukasi dan kesenian. Dewi Muze anak dari Mnemosyne dengan Zeus, yang merupakan dewa tertinggi sebagaimana yang ada di mitologi Yunani (Pamuji, 2010:14), ada juga menjelaskan “*Mouseion*”, merupakan tempat untuk berpikir, berdiskusi, berkontemplasi, belajar, dan bertukar pikiran (Murray, 1994 dalam McLean, 1997; Lewis, 1998; Foley & McPherson, 2000). Dari asal kata tersebut, memang sudah sewajarnya bahwa museum bukan sekedar tempat untuk menyimpan dan memamerkan benda bersejarah atau bernilai saja (Suwaryono, 2022:18).

Kata “museum” seperti dikutip dari Encarta Encyclopaedia dipopulerkan kembali di Eropa abad ke-15 untuk menggambarkan koleksi Lorenzo de'Medici di Florence, Italia, tetapi istilahnya untuk menyampaikan konsep kelengkapan koleksi daripada menunjukkan sebuah bangunan. Pada abad ke-17, kata “museum” digunakan di Eropa untuk menggambarkan koleksi-koleksi karena rasa keingintahuan, seperti koleksi Ole Worm di Kopenhagen, Denmark,

dan kota-kota di Inggris, pengunjung mendatangi koleksi John Tradescant di Lambeth (sekarang Borough, London) serta menyebut barisan koleksi yang tertata sebagai museum, ada juga katalog koleksi yang diterbitkan tahun 1656 berjudul *Musaeum Tradescantianum* disebut juga katalog tersebut sebagai museum. Kemudian pada tahun 1675 koleksi milik Elias Ashmole, sudah mulai disebut sebagai museum dengan bangunannya, walaupun kemudian koleksi dipindahkan ke Universitas Oxford.

Pada awalnya, Museum merupakan tempat yang dijadikan untuk pembelajaran syair atau musik, serta dijadikan sebagai tempat untuk pendidikan filsafat dan perpustakaan yang menyediakan berbagai sumber-sumber pengetahuan atau teks-teks. Museum dalam bahasa latin diartikan sebagai tempat atau bangunan universitas. Selanjutnya, istilah museum berkembang menjadi mouseion yang memiliki arti tempat pendidikan dan perpustakaan, adapun dalam bahasa Inggris diartikan sebagai bangunan untuk memamerkan berbagai karya seni yang pertama kali pada tahun 1683.

Museum sering diterjemahkan hanya sebagai tempat menyimpan barang-barang yang tidak digunakan lagi, seiring dengan waktu munculnya benda-benda baru kebudayaan (artefak) yang dihasilkan masyarakat yang kemudian menggantikan benda lama yang tidak digunakan. Sebenarnya ini hal keliru dalam memberikan pengertian mengenai persepsi museum. Obyek yang tersimpan di museum merupakan benda-benda yang memiliki sejarah baik yang dari masa lalu, masa sekarang atau masa depan. Benda-benda tersebut pastinya memiliki atribut

yang dimilikinya, benda yang dipilih untuk disimpan kemudian dijaga kelestariannya (Sumadio, 1997:10).

4.1.1 Jenis Museum

Museum pertama yang didirikan di Indonesia yaitu Museum Bataviaasch Genootschap Van Kunsten en Westenschappen pada tahun 1778, dimana museum ini dikenal dengan Museum Nasional Indonesia di Jakarta. Karena pada masa tersebut mulai dilakukan penelitian berbagai benda warisan budaya di Indonesia yang dikumpulkan oleh Belanda. Pada pemerintahan Belanda didirikan Museum Sonobudoyo tahun 1915 di Yogyakarta yang menambah daftar museum yang didirikan oleh Belanda, jumlah museum di Indonesia sebanyak 30 buah hingga akhir Perang Dunia II berakhir. (Tjahjopurnomo, 2011:4)

Pada tahun 1964 pada masa kemerdekaan, urusan museum ditugaskan pada Lembaga Museum Nasional, yang selanjutnya berubah menjadi Direktorat Museum tahun 1966 yang masih menjadi bagian dari bidang Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Untuk membina dan mengembangkan museum-museum di Indonesia, maka Direktorat Museum membagi pengelompokan museum sesuai dengan masanya:

- Tahun 1971 dilakukan pengelompokan museum didasarkan pada jenis koleksinya, antara lain: Museum Umum, Khusus dan Lokal.
- Tahun 1975 pengelompokannya menjadi 3 jenis yakni Museum Umum, Khusus, dan Pendidikan.
- Tahun 1980 pengelompokannya mengalami reduksi yang menjadi Museum

Umum dan Khusus.

Didasarkan pada kedudukannya, kedua jenis museum tersebut mengalami perubahan lagi menjadi Museum tingkat Nasional, Museum Regional dan Museum tingkat Lokal. Jumlah museum yang ada di Indonesia tahun 1981 sebanyak 135 museum. Program pengembangan permuseuman terus dilaksanakan pada era orde baru yang disematkan dalam program PELITA (Pembangunan Lima Tahun) :

1. PELITA I, untuk merehabilitasi dan memperluas bangunan museum Nasional dan Museum Bali.
2. PELITA II, pembangunan dan pengembangan museum pada tahun kelima berjumlah 26 lokasi di beberapa provinsi.
3. PELITA III, untuk mengembangkan permuseuman yang dikelola oleh swasta atau pemerintah daerah.

Museum sendiri mempunyai beragam jenis, dari institusi besar dengan banyak kategori koleksi yang dimiliki, hingga institusi kecil yang hanya fokus pada koleksi tertentu, tokoh, atau daerah lokasi. Terdapat pula museum yang koleksinya merepresentasikan gambaran dunia. Pada umumnya koleksi yang dimiliki museum mencakup hampir semua bidang ilmu walaupun banyak didominasi bidang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sejarah alam. Jenis-jenis museum secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatan koleksi, penyelenggaranya, dan ragam koleksi. (Asiarto,1999:49)

Untuk museum di Indonesia setelah otonomi daerah, jenis museum berdasarkan wilayah, yaitu museum tingkat nasional, tingkat regional, dan museum lokal, Museum Nasional Indonesia yang berlokasi di Jakarta diklasifikasi sebagai museum tingkat nasional yang saat ini memiliki kurang lebih 190.000

koleksi, untuk regional seperti Museum Adityawarman yang dimiliki Pemerintah Daerah Provinsi Sumatera Barat dengan jumlah koleksi kurang lebih 6.246 buah koleksi, sedangkan untuk museum lokal seperti Museum Adat Nan Baanjung yang berada di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat, memiliki kurang lebih 3.500 buah koleksi (Data hasil inventaris penulis di tahun 2021).

4.1.2 Koleksi Museum

Museum dan koleksi saling berkaitan, sehingga sebuah museum harus mempunyai benda-benda atau koleksi yang dipamerkan atau dilindungi, adapun tugas museum yaitu melindungi, mengembangkan, dan menggunakan koleksi tersebut untuk dipamerkan atau ditunjukkan kepada masyarakat umum.

Koleksi adalah komponen penting bagi museum. Suatu koleksi harus memiliki beberapa kriteria berikut: 1) bernilai sejarah atau estetika, 2) asal usulnya jelas baik secara historis, fungsi maupun geografis, 3) apabila koleksi tersebut berupa bangunan yang bernilai sejarah maka dapat dijadikan monument, 4) bisa diidentifikasi dalam hal bentuk, jenis, gaya, fungsi, makna, historis, geografis dan periode penemuannya, (5) barang tersebut dapat dijadikan dokumen, 6) benda tersebut harus asli, 7) benda tersebut mempunyai nilai keindahan, 8) benda tersebut memiliki keunikan tersendiri (Prabowojati, 2014:23)

Benda yang dijadikan koleksi museum mengisyaratkan betapa penting benda tersebut untuk disimpan di museum, sehingga ada kriteria yang mengharuskan sebuah benda menjadi koleksi. Museum dan koleksi menjadi satu kesatuan, pengelola museum harus mampu melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi yang ada. Bentuk koleksi sendiri bisa merupakan benda

utuh, fragmen, benda yang dibuat replika (alasan cukup penting untuk direplika), spesimen, hasil rekonstruksi, atau hasil restorasi.

Menurut Wittlin dalam *Museum : In Search of a Usable Future* ada enam jenis perbedaan koleksi yaitu :

1. Mengumpulkan koleksi yang bersifat ekonomikal (contoh menurut Wittlin seperti rombongan bajak laut yang mencari harta karun).
2. Koleksi prestise sosial (seperti koleksi konsumsi yang memiliki harga tinggi dan terbatas pemilikinya).
3. Koleksi magic (koleksi yang mengandung unsur religious).
4. Koleksi sebagai ekspresi prestasi (seperti trofi atau piala, dapat juga merebut barang koleksi berharga pada satu suku bangsa tertentu seperti pada masa kolonialisme).
5. Koleksi sebagai tanda atau bukti pengalaman bersejarah (seperti koleksi kerang yang didapat dari pengalaman berburu hewan laut).
6. Koleksi yang didapat karena rasa keingintahuan atau keperluan (Moenir, 1986:20).

Museum yang akan mengadakan suatu koleksi maka harus mengikuti ketentuan-ketentuan yang berlaku, dan dilaksanakan oleh tim ahli atas persetujuan dari kepala museum. Tugas dari tim khusus tersebut yaitu mengkaji benda yang akan dikoleksi baik secara ilmiah, legalitas, dan fisiknya. Hasil kajian dari tim khusus tersebut akan diserahkan kepada tim pengadaan koleksi dan kepala museum.

Untuk menjadi koleksi museum menurut Peraturan Presiden (PP) No. 66 Tahun 2015 mengenai Museum perlu disesuaikan dengan keberadaan museum itu sendiri, seperti visi dan misi museum, kejelasan asal-usul koleksi. Bagaimana koleksi tersebut di dapat, keterawatan koleksi, dan tidak menimbulkan masalah negatif untuk keberlangsungan hidup manusia dan alam.

Berbagai koleksi yang dipamerkan di museum merupakan hasil penemuan dan pencarian, hibah, pertukaran, pembelian, atau warisan. Uraian dari Peraturan Presiden (PP) Nomor 66 Tahun 2015 tersebut koleksi di Museum Adityawarman dapat diklasifikasi menjadi sepuluh jenis koleksi, seperti arkeologika, biologika, etnografika, filologika, numismatika, keramalogika, historika, geologika, ilmu pengetahuan dan seni budaya. Semua terhimpun sebanyak 6246 buah, dari sekian banyak koleksi yang ada banyak didominasi oleh koleksi etnografika, koleksi yang menggambarkan tentang suku bangsa di Sumatra Barat.

4.1.3 Bangunan Museum

Salah satu bagian penting dari museum adalah bangunan, bangunan menjadi sarana untuk menyimpan dan memamerkan koleksi yang dimiliki oleh museum. Bangunan museum ini harus memenuhi kriteria tertentu, seperti bentuk bangunan, ruangan pada bangunan, luas bangunan, dan bahan untuk membangun bangunan museum itu sendiri.

Pembangunan nasional yang dilaksanakan oleh pemerintah orde baru melalui Rencana Pembangunan Lima Tahun (Repelita) bahwa pembangunan museum Indonesia menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini dikarenakan pembangunan dan pengembangannya yang lebih terarah dan terencana yang dimulai sejak Pelita I hingga Pelita VI selama 30 tahun.

Indonesia memiliki 262 museum yang tersebar di seluruh daerah yang mayoritas pengelolanya adalah pemerintah, dan sebagian kecil dikelola oleh pihak swasta pada awal paska kemerdekaan. Pembangunan museum dilaksanakan dari Pelita I hingga Pelita VI, yang tujuannya untuk melestarikan dan menyelamatkan

warisan budaya dan alam. Melalui museum ini, masyarakat akan lebih memahami sejarah dan budaya yang berkembang di daerahnya masing-masing (Asiarto. dkk, 1999).

Untuk membangun museum yang menarik, monumental, dan disertai dengan kecanggihan teknologi pastinya membutuhkan dana yang tidak sedikit. Atas dasar alasan tersebut, pembangunan museum di Indonesia dilakukan secara bertahap. Selain itu juga adanya kendala dalam hal studi kelayakan pendirian museum terkait lokasi, bangunan, koleksi, dll. Dalam pembangunan museum ini harus memperhatikan berbagai aspek, baik itu sosial, ekonomi maupun budaya, dll.

Pada era pembangunan Orde Baru, pemerintah membangun museum di setiap provinsi. Museum-museum tersebut dibangun melalui proses yang panjang. Proses pembangunannya dimulai dengan studi kelayakan yang tujuannya agar profil museum setiap daerah tersebut disesuaikan dengan keperluannya.

Profil daerah ini dijadikan landasan untuk menyusun rencana induk permuseuman, yang digunakan untuk menentukan perangkat lunak maupun keras, ketenagaan museum dan desain dari museum yang dibangun.

Dalam proses pembangunan museum kendala umum yang dihadapi adalah penentuan letak lahan bangunan museum. Selain itu, proses pembangunan tidak dapat dilakukan secara tuntas dalam satu periode sebab terkadang permohonannya tidak disetujui oleh Direktorat Jenderal Anggaran dan Bappenas, hal ini dikarenakan minimnya dana dari pemerintah. Pembangunan pada Pelita I didanai oleh Proyek Rehabilitasi dan Perluasan Museum, seperti yang disajikan dalam

tabel 1.

Tabel 1. Museum Pelita I

No	Nama Museum
1	Museum Pusat
2	Museum Negeri Provinsi Bali
3	Museum Negeri Provinsi D.I. Yogyakarta “Sonobudoyo”

Sumber: Asiarto, 1999

Pembangunan dan rehabilitasi pada Pelita II terhadap beberapa museum sebagaimana yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Museum Pelita II

No	Nama Museum
1	Museum Pusat
2	Museum Negeri Provinsi Bali
3	Museum Negeri Provinsi D.I. Yogyakarta “Sonobudoyo”
4	Museum Negeri Provinsi Jawa Barat (Sri Baduga)
5	Museum Negeri Provinsi Jawa Timur “Mpu Tantular”
6	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan “La Galigo”
7	Museum Negeri Provinsi Sumatera Barat “Adityawarman”
8	Museum Negeri Provinsi Kalimantan Barat
9	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara “Wanua Paksinata”
10	Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara
11	Museum Kalimantan Timur “Mulawarman”
12	Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat
13	Museum Negeri Provinsi Maluku “Siwalima”
14	Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan “Bala Putra Dewa”
15	Museum Negeri Provinsi Jawa Tengah “Ronggowarsito”
16	Museum Negeri Provinsi Riau “Sang Nila Utama”
17	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tengah
18	Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Timur
19	Museum Negeri Provinsi Bengkulu
20	Museum Negeri Provinsi Lampung “Ruwa Jurai”
21	Museum Negeri Provinsi Kalimantan Selatan “Lambung Mangkurat”
22	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara
23	Museum Negeri Provinsi D.I Aceh
24	Museum Negeri Provinsi Jambi
25	Museum Negeri Provinsi Kalimantan Tengah “Balanga”

Sumber: Asiarto, 1999

Pada Pelita III dilakukan pengembangan terhadap beberapa museum (tabel 3), dan ada penambahan pembangunan museum baru di provinsi Irian Jaya.

Tabel 3. Museum Pelita III

No	Nama Museum
1	Museum Pusat
2	Museum Negeri Provinsi Bali
3	Museum Negeri Provinsi D.I. Yogyakarta "Sonobudoyo"
4	Museum Negeri Provinsi Jawa Barat (Sri Baduga)
5	Museum Negeri Provinsi Jawa Timur "Mpu Tantular"
6	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Selatan "La Galigo"
7	Museum Negeri Provinsi Sumatera Barat "Adityawarman"
8	Museum Negeri Provinsi Kalimantan Barat
9	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara "Wanua Paksinata"
10	Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara
11	Museum Kalimantan Timur "Mulawarman"
12	Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Barat
13	Museum Negeri Provinsi Maluku "Siwalima"
14	Museum Negeri Provinsi Sumatera Selatan "Bala Putra Dewa"
15	Museum Negeri Provinsi Jawa Tengah "Ronggowarsito"
16	Museum Negeri Provinsi Riau "Sang Nila Utama"
17	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tengah
18	Museum Negeri Provinsi Nusa Tenggara Timur
19	Museum Negeri Provinsi Bengkulu
20	Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai"
21	Museum Negeri Provinsi Kalimantan Selatan "Lambung Mangkurat"
22	Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara
23	Museum Negeri Provinsi D.I Aceh
24	Museum Negeri Provinsi Jambi
25	Museum Negeri Provinsi Kalimantan Tengah "Balanga"
26	Museum Negeri Provinsi Irian Jaya (sekarang Papua)

Sumber: Asiarto, 1999

Pembangunan dan pengembangan museum sering mengalami berbagai hambatan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka pihak Direktorat Permuseuman menerbitkan aturan dan penetapan pembakuan museum. Adapun dasar penetapannya yaitu: 1) mengarahkan pembangunan museum dalam hal penyusunan dan pengaturan ruangan, sirkulasi antar ruangan, benda dan jasa, 2) kondisi lingkungan alam di setiap daerah yang dibangun museum, 3) koleksi dan target penggunaannya.

Pembangunan museum dapat dilakukan dengan membangun Gedung baru atau menggunakan bangunan lama dengan syarat harus memenuhi prinsip konservasi untuk menjaga dan melestarikan koleksi museum. Bangunan museum setidaknya dapat dibagi menjadi bangunan pokok dan bangunan penunjang.

Bangunan baru yang semula diperuntukkan untuk museum tentunya lebih memudahkan pengelola dalam menyajikan dan menata koleksi yang ada di ruang pameran, kebutuhan ruang harus menjadi pertimbangan dalam proses pengadaan bangunan. Masalah yang sering muncul adalah museum yang menggunakan bangunan lama yang biasanya bangunan bersejarah yang mempunyai nilai bagi masyarakat, bangunan lama menjadi tantangan tersendiri dalam mempersiapkan ruang, khususnya masalah ruang pameran karena diperuntukkan bukan untuk museum apalagi sebagai ruang pameran.

Kelemahan sebenarnya merupakan kekuatan, bangunan lama dapat menjadi ciri khas yang sulit dilupakan masyarakat, bangunan lama juga menyimpan banyak kisah sepanjang umurnya dibandingkan bangunan baru yang kisahnya masih baru. Bangunan lama itu sendiri telah menjadi ikon museum, dengan ditata sedemikian rupa sehingga dari luar tampak tua, tetapi begitu memasuki ruangan museum tampak muda dan modern. *National Museum of Singapore* salah satu contoh yang menerapkan strategi ini. Banyak museum besar di dunia juga yang menggunakan bangunan lama dan museum tersebut bertambah terkenal karena bangunannya bernilai sejarah tinggi (Akbar, 2010 : 25).

Bangunan Museum Louvre ada di Istana Louvre yang mulanya bangunan benteng pada pemerintahan raja Philip II. Sisa-sisa bangunannya masih

dipertahankan terutama pada bagian ruang bawah museum dengan petunjuk dan informasi yang sangat baik untuk pengunjung, bahkan pengunjung bisa menyentuh struktur batu-batu bekas benteng yang masih tersusun rapi. Bangunan utama museum dari informasi virtual yang tersaji dengan televisi besar di Museum, dijelaskan dengan visualisasi yang mudah dipahami pengunjung, gambar-gambar animasi bangunan benteng terlihat telah diperluas sampai terbentuk Istana Louvre saat ini. Pada tahun 1682, Louis XIV sudah tidak lagi menempati istana Louvre dan pindah ke istana Versailles. Kemudian, istana Louvre menjadi tempai untuk menampilkan berbagai koleksi milik kerajaan (Aulia, 2022:36)

Menempatkan koleksi pada bangunan lama atau baru merupakan pilihan pengelola museum untuk menempatkan koleksinya, hal yang penting adalah penataan ruang pameran menjadi pertimbangan dalam menentukan pilihan tersebut. Sedangkan pada bangunan ruang pameran Museum Adityawarman adalah bangunan baru dengan bentuk rumah gadang dengan tipe Gajah Maharam, dengan dihiasi berbagai ornamen ukiran menghiasi luar bangunan ruang pameran Museum Adityawarman.

4.1.4 Pengelola Museum

Beberapa definisi museum menyebutkan, museum merupakan organisasi atau lembaga yang memerlukan adanya manajemen. Manajemen pada organisasi atau institusi museum sangat penting, salah satunya faktor personil atau sumber daya manusia. Museum di Indonesia sering mengalami kendala di personil dalam mengelola organisasi atau institusi museum yang merupakan hal penting dari

manajemen organisasi. Dalam memilih tenaga kerja untuk ditempatkan di museum harus tenaga kerja yang memiliki keahlian dan penguasaan terhadap teknis permuseuman dengan pengetahuan yang luas, serta pegawai manajerial.

Seperti kutipan dari Akbar (2010), seorang karyawan museum di tengah kota Amsterdam di Negeri Belanda sibuk mencari ide mengenai pameran museum. Baginya bekerja di museum tidak hanya berusaha menjelaskan apa yang sudah ada di ruang pameran kepada pengunjung. Dengan motivasi yang tinggi, ia berpikir juga mengenai pameran apa lagi yang dilakukan oleh museum. Diusulkanlah sebuah program, pimpinannya dengan gembira menyetujui, karena usulan atau program tidak harus berasal dari atas, tetapi dapat pula berasal dari jajaran dibawahnya. Singkat kata, pameran tersebut sukses digelar dan pengunjung membludak, karena ada hal-hal baru lagi di museum tersebut (Akbar, 2010 : 155).

Dalam Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015, pada bab III, pasal 11 menyebutkan pemilik museum harus memiliki tenaga kerja yang mampu mengelola museum dengan baik. Susunan pengelola museum setidaknya terdiri dari kepala museum, tenaga teknis, dan tenaga administrasi. Kepala Museum bertanggungjawab atas pelaksanaan kegiatan dan pengelolaan museum sesuai.

Menurut Peraturan pemerintah tersebut, tenaga teknis meliputi:

1. Register adalah petugas yang bertugas untuk mencatat dan mendokumentasikan koleksi museum;
2. Kurator adalah petugas yang bertanggung jawab untuk mengelola Koleksi sesuai keahliannya;
3. Konservator adalah petugas yang bertugas untuk memelihara dan merawat koleksi;
4. Penata pameran adalah petugas yang memiliki tugas untuk merancang dan menata koleksi yang ada di museum;

5. Edukator adalah petugas yang bertugas untuk memberikan edukasi dan menyampaikan informasi mengenai koleksi kepada pengunjung;
6. Hubungan masyarakat dan pemasaran adalah petugas yang bertanggungjawab untuk mengomunikasikan dan memasarkan berbagai program yang diadakan oleh Museum.

Sedangkan untuk tenaga administrasi minimal memiliki pekerja untuk ketatausahaan, kepegawaian, keuangan, keamanan, dan/atau kerumahtanggaan dalam mengelola sebuah organisasi museum.

4.2 Museum Adityawarman

4.2.1. Sejarah Museum Adityawarman

Museum Adityawarman termasuk Museum Negeri yang dikelola oleh Pemerintah Provinsi Sumatra Barat. Museum ini berada di dekat pantai yang letaknya ada di Kota Padang.

Pengembangan Museum Adityawarman menurut Mochtar (1984) didirikan dengan inisiatif dari Pemerintah Daerah Provinsi Sumatra Barat, saat itu Harun Zain merupakan Gubernur Sumatra Barat. Pada tahun 1973, ia mengajukan permohonan untuk pembangunan “Balai Kebudayaan Minangkabau,” di daerah Sumatra Barat. Gagasan Gubernur Harun Zain diteruskan kepada Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen pendidikan dan Kebudayaan, kemudian oleh Direktorat Museum (sekarang telah melebur ke dalam beberapa Direktorat) masalah ini ditanggapi secara ilmiah dan diartikan membangun gedung museum (Moechtar, 1984:7).

Hasil kunjungan dan konsultasi Tim dari Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Kebudayaan, maka disepakati pembangunan museum berlokasi di Kota Padang, Sumatra Barat. Pemerintah Daerah Tingkat II dalam hal ini Pemerintah

Kota Padang menyediakan sebidang tanah berlokasi di lapangan tugu (taman melati). Sampai saat ini lokasi lapangan tugu tersebut menjadi bagian dari lingkungan Museum Adityawarman.

Perkembangan Museum Adityawarman berlanjut dengan pengumpulan koleksi dan pengembangan SDM, pada awal operasional dengan merekrut SDM dari Bidang Kebudayaan yang ada di Kanwil Pendidikan dan Kebudayaan di Sumatra Barat. (Moechtar, 1984:7).

Sejak otonomi daerah, Museum Adityawarman menjadi UPTD dibawah lingkup Pemerintah Provinsi Sumatra Barat yang dinamakan UPTD Museum Nagari. Perubahan nomenklatur di Pemerintah Pusat ikut juga mengubah pengelolaan UPTD Museum Adityawarman tahun 2015 sehingga pindah ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatra Barat, yang selanjutnya menjadi Dinas Kebudayaan yang didalamnya terdapat UPTD Museum Adityawarman sampai sekarang.

4.2.2 Koleksi Museum Adityawarman

Saat pendirian Museum Adityawarman ini telah mengumpulkan berbagai macam koleksi. Catatan dari arsip koleksi yang bersumber dari buku induk koleksi milik Museum Adityawarman, tahun 1974 - 1993 koleksinya meliputi 30 koleksi Geologika, 9 Biologika, 5063 Etnografika, 31 Arkeologika, 29 Historika, 117 Numismatika/Heraldika, 53 Filologika, 657 keramologika, 91 Seni rupa, 9 Teknologika. Adapun koleksinya mencapai 6089 koleksi pada tahun 1993.

Pada tahun 1993 - 1994 ada tambahan koleksi pada Etnografika

sebanyak 196, Historika ada tambahan 3 koleksi, Filologika ada tambahan 4 koleksi. Selanjutnya tahun 1994 - 1995 ada tambahan koleksi pada Geologika sebanyak 1 koleksi, Etnografika ada tambahan 102 koleksi, Arkeologika ada tambahan 2 koleksi, Historika ada tambahan 17 koleksi, Filologika ada tambahan 11 koleksi, Keramologika ada tambahan 16 koleksi, Seni rupa ada tambahan 3 koleksi, dan Teknologika ada tambahan 4 koleksi.

Pada tahun 1995 - 1996 seluruh koleksinya ada tambahan, pada koleksi Geologika ada tambahan 5 koleksi, Biologika ada tambahan 9 koleksi, Etnografika ada tambahan 117 koleksi, Arkeologika ada tambahan 37 koleksi, Historika ada tambahan 10 koleksi, Numismatika/Heraldika bertambah 1 koleksi, Filologika bertambah 13 koleksi, Keramologika bertambah 23 koleksi, Seni rupa sebanyak 3 koleksi, Teknologika ada 28 koleksi. Tahun 1996 - 1997 ada tambahan koleksi pada Geologika ada 2 tambahan, Biologika 8 koleksi, Etnografika bertambah 123 koleksi, Historika bertambah 3 koleksi, Numismatika/Heraldika ada tambahan 34, Filologika ada tambahan 16, Keramologika ada tambahan 15, Seni rupa 6 koleksi.

Tahun 1997 - 1998 terdapat penambahan beberapa koleksi yaitu Etnografika bertambah 106 koleksi, Numismatika/Heraldika ada tambahan 3 koleksi, 2 Keramologika ada tambahan 2 koleksi, dan Seni rupa bertambah 1 koleksi. Tahun 1998 - 1999 juga mengalami penambahan pada koleksi Etnografika ada 52 buah, Historika ada tambahan 1, Numismatika/Heraldika ada tambahan 6 koleksi, Keramologika ada tambahan 4 koleksi, Seni rupa ada tambahan 2 koleksi. Tahun 1999 - 2000 Etnografika ada tambahan 58 koleksi,

Arkeologika 1 koleksi, Historika 3 koleksi, Numismatika/Heraldika ada tambahan 3, Filologika bertambah 7, keramologika bertambah 13, dan Teknologika ada tambahan 9 buah. Tahun 1974 - 2021 berdasarkan catatan dari laporan pengelolaan koleksi melalui program Dana Alokasi Khusus (DAK) museum tahun 2021 museum memiliki koleksi yang paling banyak bertambah yaitu koleksi Etnografika dengan jumlah akhir mencapai 4501 koleksi, sehingga jumlah seluruh koleksi yang dimiliki oleh Museum Adityawarman sebanyak 6246 buah koleksi.

Tabel 4. Daftar Koleksi

1.	Geologika/Geografika	36 koleksi
2.	Biologika	32 koleksi
3.	Etnografika	4.501 koleksi
4.	Arkeologika	102 koleksi
5.	Historika	62 koleksi
6.	Numismatika	450 koleksi
7.	Filologika	86 koleksi
8.	Keramilogika	777 koleksi
9.	Seni Rupa	154 koleksi
10.	Teknologika	64 koleksi

Sumber: Arsip Museum, 2022

Masyarakat Minangkabau memiliki karakteristik budaya yang berbeda dengan daerah lain yakni sistem kekerabatan matrilineal, dimana garis ketunan

diambil dari pihak ibu, dan semua harta kekayaan dimiliki oleh pihak perempuan. Sistem tersebut menciptakan rumah gadang sebagai simbol kebudayaan masyarakat sehingga banyak sekali koleksi atau karya budaya dalam bentuk artefak yang seharusnya bisa diselamatkan oleh Museum Adityawarman dari masyarakat. Sebagai produk budaya komodifikasi pada koleksi belum menunjukkan bahwa koleksi diperlakukan sebagai produk yang menarik untuk ditawarkan pada pengunjung, hal ini karena penetapan produk budaya belum ditetapkan secara prosedur sebagai koleksi walaupun banyak koleksi menarik lainnya yang bisa ditampilkan secara baik dan menjadi daya tarik.

4.2.3 Bangunan Museum Adityawarman

Ruang pameran pada museum Adityawarman berada di bangunan utama, yang bangunannya menyerupai rumah gadang Minangkabau. Adapun bentuknya yang khas dengan gonjong di bagian atas sebagai ciri utama dari Museum ini. Pihak museum telah melakukan beberapa kali pembaharuan dan perubahan bangunan terutama interior ruang pameran. Setelah terjadi gempa tahun 2009, museum ini melakukan penguatan setiap tiang bangunan dengan menggunakan beton dan dapat dirampungkan pada 2010, selanjutnya dilakukan penggantian lantai dasar dengan menggunakan keramik yang berukuran besar dan penggantian plafon pada tahun 2011, lalu pada tahun 2020 dilakukan penambahan kaca jendela untuk menyesuaikan kondisi alam.

Museum Adityawarman adalah tempat perwujudan atas pembangunan dan pengelolaan bangunan yang dicirikan dengan rumah adat sebagai lambang masyarakat setempat. Di dalam museum ini menyimpan berbagai benda-benda

peninggalan zaman dahulu yang memiliki nilai-nilai budaya dan simbol perjuangan bangsa. Tujuan dari pembangunan museum ini untuk menghimpun benda-benda peninggalan dan memajangkannya di museum. Hal ini dilakukan untuk memberikan informasi kepada generasi sekarang dan generasi yang akan datang mengenai budaya zaman dahulu.



Gambar 01. Rapat Persiapan Denah Bangunan Museum
(Sumber : Arsip Museum, 1973)



Gambar 02. Proses Pengerjaan Bangunan Fisik Museum
(Sumber : Arsip Museum, 1974)



Gambar 03. Proses Pengerjaan Bangunan Fisik Museum
(Sumber : *Arsip Museum, 1976*)

4.2.4. Pengelola Museum Adityawarman

Program-program awal yang dilakukan Museum Adityawarman seiring dengan pendirian gedung maka dikumpulkanlah orang-orang dari Bidang Museum dan Purbakala (Muskala) untuk menjadi pegawai museum, dan orang-orang yang dikumpulkan juga mulai mengumpulkan koleksi untuk Museum Adityawarman, pengelolaan diresmikan pada tanggal 16 Maret 1977. Para pegawai terbagi menurut bidangnya, setelah pegawai pengelola Museum memadai jumlahnya, maka para pegawai yang dievaluasi dari Kanwil Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Muskala dikembalikan ke pendidikan. Syarat pendirian awal museum terdiri dari, gedung, koleksi, dan ada karyawan atau pengelola. Petunjuk dari Direktorat Permuseuman mengatakan bahwa, para pengelola museum melakukan pengadaan koleksi. Koleksi pertama kali dikumpulkan yaitu koleksi dari berbagai wilayah Sumatra Barat, kemudian berbagai upaya juga untuk

KEPALA UPTD

SUB BAGIAN TATA USAHA

meningkatkan sumber daya dilakukan, akhirnya pada tahun 2000an jumlah pegawai pernah mencapai 70 orang dan kemudian menurun drastis hingga sekarang.

Museum Adityawarman menurut peraturan Gubernur Sumatra Barat nomor 35 tahun 2019 tentang pembentukan organisasi dan tata kerja Unit Pelaksana Teknis Daerah Dinas Kebudayaan Provinsi Sumatra Barat, memiliki struktur organisasi yang terdiri dari Kepala UPTD, Kepala Sub Bagian Tata Usaha, Kepala Seksi Pelayanan dan Edukasi, dan Kepala Seksi Konservasi dan Pengembangan. Fungsi kepala museum seperti yang dijabarkan dalam pergub tersebut menyelenggarakan penelitian, pengkajian, pengumpulan, pengembangan, pengelolaan, perawatan, pengawetan, dan penyajian koleksi museum.



Gambar 04. Struktur Organisasi Museum Adityawarman
Sumber : Pergub Sumatra Barat No. 35 Tahun 2019

Persoalan SDM menjadi persoalan pelik saat ini di Museum Adityawarman, penambahan tenaga teknis mengalami kendala seiring berjalan waktu dengan bertambahnya jumlah pengelola yang pensiun. Saat ini Museum Adityawarman hanya didukung dengan 12 orang pegawai negeri sipil (PNS) termasuk pimpinan yang tersebar di dua seksi dan satu subag, hal ini menyebabkan beberapa kegiatan dilaksanakan oleh pihak ketiga, sehingga sulit mencapai angka ideal dalam mengelola museum.

4.3 Ruang Pameran Museum Adityawarman

Pameran didefinisikan sebagai pertunjukan atau peragaan, dalam definisi lebih luas, pameran adalah kegiatan yang dilakukan instansi atau lembaga untuk tujuan mempertunjukkan, memperagakan, dan menyajikan benda atau barang kepada khalayak ramai. Sedangkan ruang pameran merupakan tempat, arena, atau bagian dari bangunan yang menjadi sarana untuk berpameran.

Museum Adityawarman memiliki beberapa ruang bangunan untuk memamerkan koleksi yang dimiliki oleh museum, salah satunya bangunan utama yang menyerupai rumah gadang atau rumah adat Minangkabau. Bangunan gedung pameran utama Museum Adityawarman menempati lahan seluas 2,6 ha dengan luas ruangan utama lebih dari 365,76 m² di lantai dua dan dengan luas lebih kurang sama untuk lantai satu. Ruang pamer memiliki jendela sebanyak 8 buah disisi barat dengan ukuran tinggi 3 meter dan lebar 2 meter dan untuk ruang di sisi timur sebanyak 6 buah (untuk dua jendela tertutup permanen karena diorama) dengan ukuran kurang lebih sama. Kondisi lantai dilapisi keramik ukuran 60cm x

60cm dengan tiang-tiang beton penyangga bangunan, tinggi plafon dibagian barat mencapai 5 meter. Bangunan utama ini telah banyak dilakukan renovasi, baik pada interior atau eksterior.

Ruang pameran Museum Adityawarman lainnya berada di bangunan belakang rumah gadang, bangunan bertingkat dua ini menyerupai huruf L memiliki beberapa ruang dengan luas kurang lebih masing-masing 250m². Untuk lantai 2 difungsikan untuk kantor dan perpustakaan khusus. Ruang pamer yang ada tidak semuanya digunakan untuk memamerkan koleksi, karena ada satu ruang digunakan untuk menampilkan alat peraga ilmu pengetahuan dan teknologi sejak tahun 2018 dan ruang penyimpanan alat peraga pameran. Bangunan belakang ini jarang sekali dilakukan renovasi kecuali pemeliharaan dinding dan penyekatan ruang untuk pembagian fungsi ruang. Kebutuhan ruang pameran di Museum Adityawarman sudah sangat mendesak untuk penambahan kebutuhan ruang, selain bertambahnya jumlah koleksi museum setiap tahun, semakin menurun kuantitas koleksi yang dipamerkan yang diakibatkan karena tema pameran yang semakin khusus, ditambah lagi dengan sarana atau media informasi pameran semakin banyak sebagai pengganti koleksi.

4.3.1 Jenis Ruang Pamer

Museum bukan bangunan semata melainkan barang-barang yang dipajang di museum tersebut. Dalam bangunan museum harus terdiri dari benda-benda peninggalan yang memiliki nilai sejarah atau karya monumental. Dalam pengelolaan museum ini tidak hanya memajang benda-benda peninggalan melainkan juga untuk memberikan edukasi kepada pengunjung mengenai sejarah dari benda yang dipajang tersebut (Akbar, 2010:191)

Gambaran pentingnya ruang pameran pada museum menjadi hal utama, untuk itu penjelasan ruang pameran menjadi penting. Mulai dari jenis ruang pameran di museum, umumnya fungsi ruang pameran sama yaitu menampilkan koleksi dan menyampaikan pesan pada koleksi kepada pengunjung. Pengelola museum khususnya yang telah memiliki koleksi ribuan terkadang menjadi persoalan dalam menampilkan koleksi dalam jumlah besar. Ruang pameran pada masa-masa sebelumnya menurut Sutaarga (1997:70) menempati bangunan monumental mirip istana yang memiliki ruang yang luas dan besar, sehingga semua koleksi bisa ditampilkan lebih banyak, bahkan lukisan bukan saja dipasang berjajar, tetapi juga bertingkat sehingga seluruh dinding penuh dengan lukisan. Museum etnografi misalnya dipenuhi koleksi etnografika, baik setiap dinding dan setiap sudut ruangan, maupun dalam lemari-lemari pameran, berjejal-sesak dengan benda-benda yang dipamerkan.



Gambar 05. Bangunan Menyerupai Rumah Adat Minangkabau
(Sumber : Pribadi, 2021)

Untuk mengatasi kebutuhan ruang maka digunakan waktu atau lamanya koleksi yang ditampilkan atau ditempatkan di ruang pameran. Pembagian jenis ruang dibedakan dengan waktu yang lama menempati ruang pameran tetap, waktu

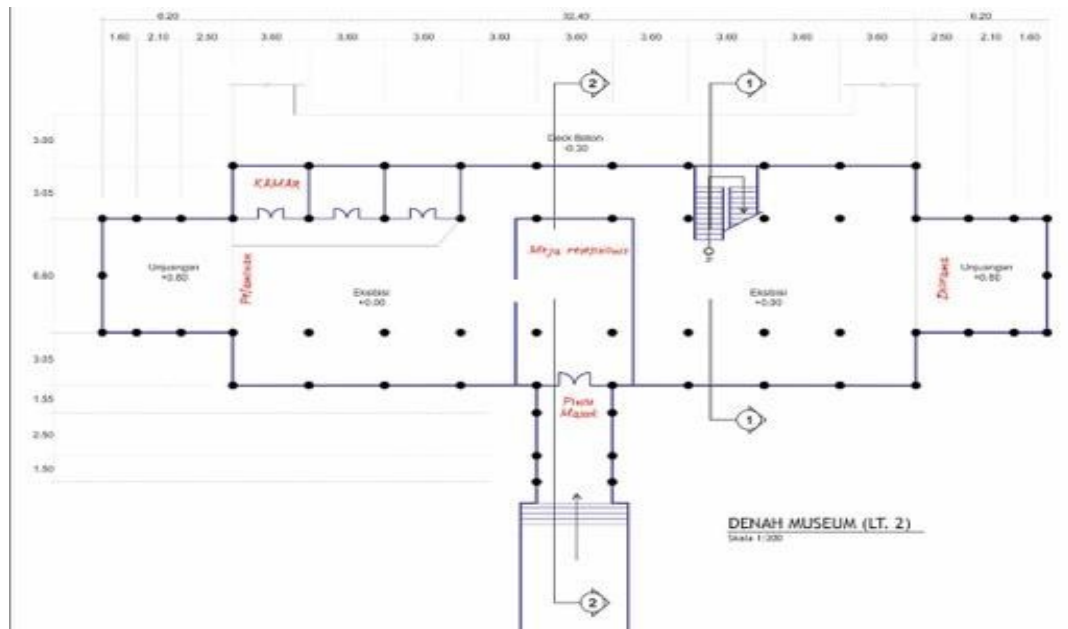
yang singkat menggunakan ruang pameran temporer, dan waktu yang lebih singkat lagi dan menggunakan ruang di luar museum ditempatkan ruang pameran keliling. Dengan cara seperti ini koleksi dapat ditampilkan secara bergantian di ruang pameran.

4.3.2 Ruang Pamer Tetap

Ruang pamer tetap seperti yang disampaikan di atas dapat disebut ruang utama untuk memamerkan koleksi yang ada di museum. Pameran yang diadakan pada sebuah museum bersifat tetap dimana koleksi dipamerkan tanpa ada batas waktu dan jumlah, serta dapat bertambah kapan saja. Untuk museum besar tentunya dengan menampilkan koleksi *masterpiece* atau koleksi unggulan atau terbaik. Untuk waktu pamer koleksi sebenarnya tidak ada ketentuan harus berapa lama, tapi beberapa museum besar mengganti atau mengubah penataannya tiga hingga lima tahun. Beberapa museum di Eropa atau negara maju mengganti penataan di ruang pamer tetap bisa lebih cepat, hal ini berhubungan dengan tersedianya anggaran yang dimiliki oleh museum tersebut.

Pameran tetap menampilkan koleksi pilihan dan disesuaikan dengan misi visi museum tersebut, ruang pamer tetap menjadi ruang pamer utama di setiap museum. Keutamaan ruang pamer tetap tentunya memiliki ukuran yang lebih besar dari ruang lainnya, ruang pamer tetap menjadi prioritas dalam penampilannya. Ruang pamer tetap Museum Adityawarman memiliki ruang pameran tetap dalam satu gedung, bangunan utama Museum Adityawarman menempati lahan seluas 2,6 ha dengan luas ruangan utama lebih dari 365,76 m² di

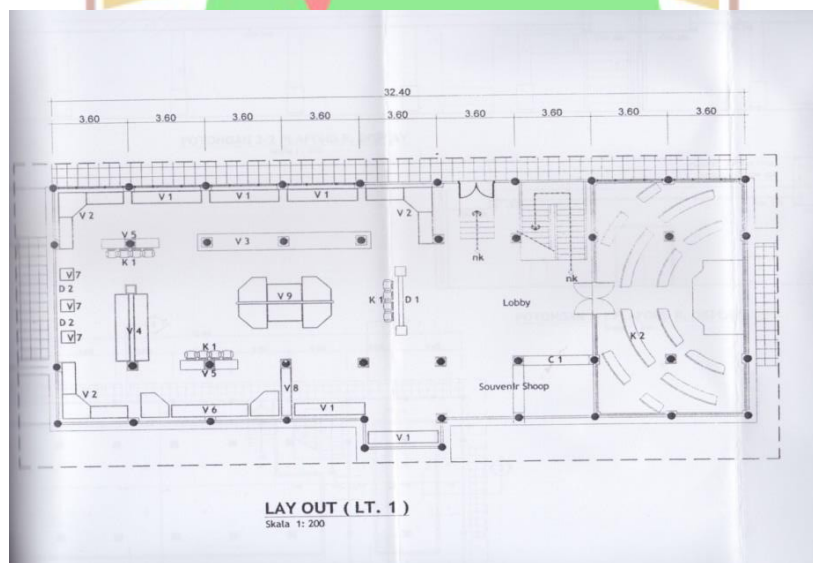
lantai 2, berada di barat Kota Padang tepatnya di Kelurahan Belakang Tangsi, Kecamatan Padang Barat, Provinsi Sumatra Barat.



Gambar 06. Denah Ruang Pameran Lt.2
(Sumber : Arsip Museum, 2018)

Pameran tetap yang berada di ruang pamer utama Museum Adityawarman terbagi menjadi dua bagian, satu bagian berada sebelah barat atau bagian kiri bangunan dan timur atau bagian kanan bangunan. Bagian barat menjadi ruang pertama yang dikunjungi, ruangan ini terdapat juga pelaminan yang berada di atas anjungan ruangan dan terdapat tiga ruang kamar yang menampilkan suasana kamar yang ada di rumah gadang. Untuk bagian timur dapat dikunjungi dengan menelusuri lorong yang berada di belakang resepsionis, posisi berada disamping kanan dari kamar tidur ke tiga. Sisi timur masih merupakan bagian dari pameran utama Museum Adityawarman, bagian ini berbagai materi pameran ditampilkan khususnya koleksi Museum Adityawarman sendiri. Sejak tahun 2015, pada sisi anjungan terdapat diorama perkampungan tradisional Minangkabau.

Pameran yang bersifat tetap telah dilaksanakan sejak bangunan utama diresmikan pada tahun 1977, berdasarkan catatan dokumen milik Museum Adityawarman, pameran tetap yang telah dilaksanakan pada tahun 2008 mengenai “Sistem kekerabatan Matrilineal Minangkabau” untuk sisi barat dan “Aktifitas Perempuan Minangkabau” untuk sisi timur ruang pameran utama. Pada tahun 2011 dengan anggaran dari APBD mulai dilaksanakan kembali penataan ruang pameran utama dengan tema “Khazanah Koleksi Museum”, kemudian tahun 2019 ditata kembali secara bertahap dengan tema “Sejarah Sumatra Barat” untuk sisi barat dan “Kebudayaan Minangkabau” untuk sisi timur.



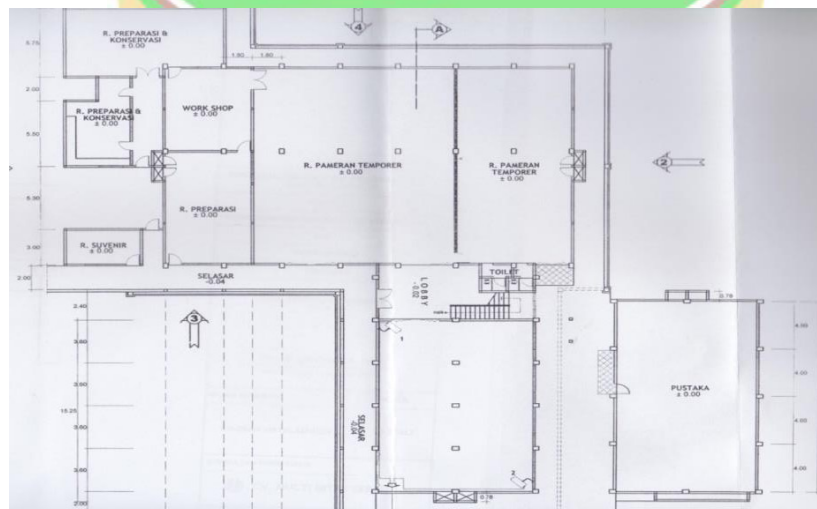
Gambar 07. Denah Ruang Pameran Lt.1
(Sumber : Dok Museum, 2011)

Untuk menuju lantai satu ruang pameran utama melalui tangga yang ada di sisi timur ruang pameran lantai dua. Ruang pameran lantai satu terdapat ruang pameran dan ruang untuk studio mini, ruang pameran yang ada menyajikan keragaman koleksi museum dengan menampilkan berbagai jenis koleksi yang dimiliki oleh Museum Adityawarman. Studio mini atau audiovisual yang ada sejak tahun 2011

untuk memenuhi standar sebuah museum yang ditetapkan oleh Direktorat Permuseuman pada program revitalisasi yang dilaksanakan Museum Adityawarman.

4.3.3 Ruang Pamer Temporer

Di samping menyelenggarakan pameran tetap, yang disusun untuk jangka waktu lama, perlu juga disediakan paling sedikitnya satu ruangan pameran yang diperlukan untuk penyelenggaraan pameran khusus atau temporer. Sesuai dengan namanya, pameran temporer diselenggarakan sementara untuk jangka waktu yang singkat antara satu minggu hingga tiga bulan, atau paling lama sampai satu tahun. Selain itu pameran temporer disebut juga pameran khusus karena diselenggarakan secara khusus, seperti untuk memperingati peristiwa atau tokoh-tokoh penting. Selain itu dapat pula dipilih tema atau topik yang khusus (Sutaarga, 1989: 90).



Gambar 08. Denah Ruang Pameran Temporer Lt.1
(Sumber : Dok Museum, 2011)

Ruang pameran temporer Museum Adityawarman menempati gedung berbeda dari ruang pameran utama, letaknya dibelakang bangunan utama. Ruang pameran menempati bangunan berbentuk huruf L dan bertingkat dua, ruang pameran

temporer menempati lantai satu bangunan. Ada tiga ruang yang digunakan, tapi tidak semua digunakan untuk ruang pameran museum. Salah satu ruangan digunakan untuk pusat peraga ilmu pengetahuan dan teknologi.



Gambar 09. Peresmian Pameran Temporer
(Sumber : Dok Museum, 2018)

4.3.4 Pameran Keliling

Pameran keliling salah satu kegiatan pameran yang dilakukan diluar lingkungan museumnya sendiri, tempatnya bisa dilaksanakan pada tempat-tempat umum yang memungkinkan untuk pelaksanaan kegiatan pameran atau pameran bersama yang dilaksanakan secara bersama-sama dengan museum-museum lain yang mengangkat tema yang sama. Tujuan pameran tentunya menjangkau kunjungan yang lebih luas lagi dari lokasi museum.

Museum Adityawarman setiap tahun memiliki agenda rutin dalam pelaksanaan kegiatan pameran keliling, yaitu pameran regional dan dua kegiatan

pameran nasional. Kegiatan pameran regional yaitu pameran yang diselenggarakan museum-museum di Sumatra dengan tempat bergantian setiap tahunnya di setiap provinsi di Pulau Sumatra, pameran keliling untuk beberapa tahun terakhir mengangkat tema tentang senjata tradisional. Museum Adityawarman mendapat giliran pelaksanaan pada tahun 2018.

Pameran bersama tingkat nasional dilaksanakan dengan metode yang sama dengan pameran temporer, dengan peserta pameran lebih banyak dan lebih luas lagi karena mencakup seluruh provinsi di Indonesia. Museum Adityawarman pernah mendapat giliran pada tahun 2015 untuk pelaksanaan pameran kain nusantara yang diikuti oleh museum-museum di Indonesia termasuk Museum Nasional Indonesia dan Museum Batik.

Pameran bersama pada tahun 2022 dimana Museum Adityawarman ikut berpartisipasi dengan mengirimkan beberapa koleksi dengan tema pameran alat musik tradisional yang dilaksanakan di Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh.



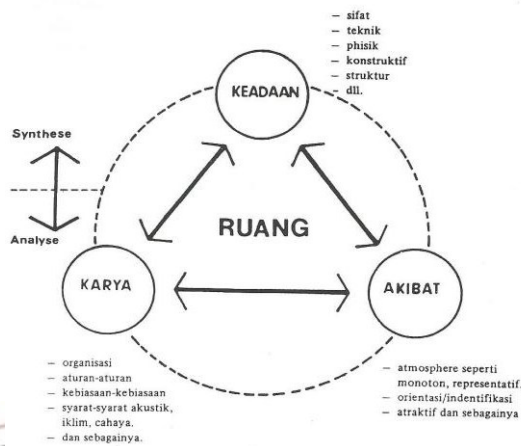
Gambar 10. Peresmian Pameran Keliling
(Sumber : Dok Pribadi, 2022)

BAB V
PROSES STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM
ADITYAWARMAN DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA

Bab ini menggambarkan mengenai strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya. Untuk memahami hal tersebut, maka analisisnya dengan menggunakan teori komodifikasi.

Istilah proses diartikan sebagai runtunan perubahan atau perkembangan dari sesuatu, atau rangkaian pembuatan untuk menghasilkan sesuatu. Adapun istilah strategi yaitu suatu ilmu dan seni dalam memanfaatkan seluruh sumber daya guna menjalankan kebijaksanaan tertentu demi tercapainya suatu kedamaian, atau suatu ilmu dan seni untuk memimpin tentara saat berperang dalam mengatur siasat agar memperoleh kemenangan (Larisu, 2020:51). Penjelasan secara deskriptif mengenai proses strategi komodifikasi dari tata pameran pada ruang pameran utama Museum Adityawarman dengan melihat fungsi ruang pameran itu sendiri, kondisi ruang pameran utama yang ada khususnya ruang pameran tetap, dan strategi penyusunan ruang pameran yang dilakukan oleh Museum Adityawarman.

Penjelasan proses strategi tersebut mengacu kepada model diagram sebagaimana yang digunakan Pamuji (1995) sebagai berikut :



Gambar 11 : Diagram Dasar Pembentukan Ruang (Pamudji Suptandar, 1995:58)

5.1. Fungsi Ruang Pamer

Ruang pamer merupakan ruang publik yang bisa diakses pengunjung. Fungsi utama ruang pamer menjadi sarana komunikasi informasi koleksi yang dimiliki museum untuk pengunjung. Penataan ruang pamer museum menjadi hal penting sebagai proses strategi kesinambungan materi dengan tata ruang pamernya sehingga bisa maksimal. Berdasarkan konsep Fairclough, komodifikasi ini berkaitan erat dengan produksi, distribusi, dan konsumsi. Jika dikaitkan dengan proses komodifikasi tata pamer, maka konsep tersebut meliputi produksi, distribusi, dan kunjungan (Setiawan, 2011:138). Proses distribusi disini melihat bagaimana ruang pamer dapat difungsikan sebagai sarana distribusi informasi koleksi dalam tata pamer dari koleksi yang ada. Pengelolaan koleksi seharusnya menjadi cara mewujudkan tata pamer museum sebagai tempat sumber informasi dengan melakukan penataan yang tepat dalam ruang pamer.

Dalam penataan benda koleksi perlu adanya rencana penempatannya

supaya memudahkan pengunjung dalam memahami makna dari pameran tersebut (Direktorat Museum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, 2008). Melihat fungsi ruang pamer sebagai bagian dari proses untuk menentukan strategi pengelola dalam mendistribusikan dan memutuskan fungsi ruang menjadi sangat penting.

Salah satu responden Ibu Françoise dalam wawancara menyampaikan pesan “Kami berharap Museum Adityawarman bisa lebih baik lagi, tahun 2017 ”*ngeri euy*” di bawah gelap. Terus pemilihan koleksi *ngak* jelas, masak ada Harimau.”

Keberadaan fungsi ruang di area pameran ini juga dapat menunjang fungsi pameran yang ada di museum agar lebih maksimal, juga di dukung dengan ruang lainnya seperti gudang penyimpanan (*storage*), studio, ruang disabilitas, dan lainnya. Metode menampilkan koleksi tidak berbeda dengan karya seni lainnya pada area pameran seperti :

- a. *Hanging Object*, yaitu cara memamerkan benda-benda koleksi dengan menggantungnya.
- b. *On Wall*, koleksi seni misal lukisan digantungkan pada dinding ruang pameran.
- c. *On Floor*, koleksi diletakan di lantai ruangan. Biasanya dilakukan untuk koleksi berupa patung dan instalasi atau koleksi, dimana penempatan ini ditujukan untuk memudahkan dalam pemindahannya.
- d. *On Art Panel*, yaitu cara untuk menampilkan koleksi di papan panel atau standing panel tambahan, sehingga pengunjung dapat lebih mudah menjangkaunya.
- e. *Audiovisual*, cara menampilkan koleksi dengan memanfaatkan teknologi editing komputer, proyektor dan audio, biasanya untuk menampilkan koleksi berupa video.
- f. *Live Demonstration*, penyajian koleksi melalui pemaparan yang disampaikan oleh kurator, atau juga melalui pertunjukan. (Sari, 2012:21)

Ruang Pamer di Museum Adityawarman mendominasi ruang pada

bangunan yang ada dilingkungan Museum Adityawarman. Bangunan utama berbentuk rumah adat Minangkabau, hampir seluruhnya digunakan untuk ruang pameran, sedangkan bangunan lain digunakan sebagian untuk ruang pameran. Fungsi ruang pameran yang ada seharusnya bisa menjadi strategi komodifikasi tata pameran dalam menampilkan koleksi, hanya saja modifikasi yang terjadi baru sebatas memanfaatkan ruang sesuai fungsinya.

5.2 Tata Pamer Lama

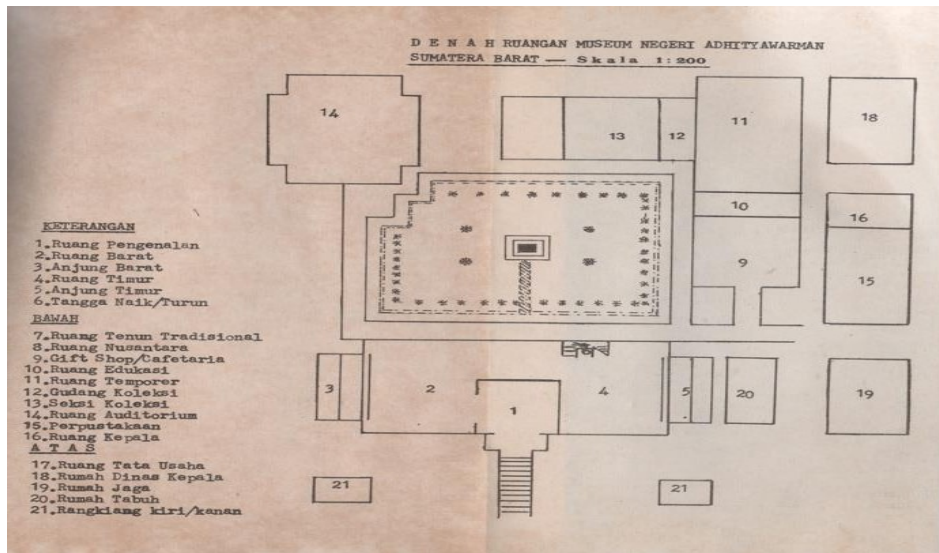
Perbandingan tata pameran yang telah dilakukan sebelumnya oleh museum bisa menggambarkan perbedaan apa yang telah dilakukan sebagai strategi komodifikasi tata pameran di Museum Adityawarman, tentunya tata pameran yang ada di ruang pameran tetap, pameran temporer, dan pameran keliling.

5.2.1 Tata Pamer Tetap

Ruang pameran utama atau tetap Museum Adityawarman telah beberapa kali mengalami pembaharuan sejak berdiri, pada bagian ini mencoba menggambarkan kondisi ruang pameran pada tahun 1984/1985 yang merupakan bagian permulaan ruang pameran dari sumber literatur yang ada.

Jenis koleksi yang dipamerkan sedikit mengalami perbedaan dengan yang ada sekarang, pengklasifikasi atau jenis koleksi dibagi sembilan jenis koleksi yaitu : Etnografika, Prehistory, Arkeologi, Historika, Numismatik/Heraldika, Naskah, Keramik Asing, Benda Wawasan Nusantara, dan Replika (Makmur, 1985:16). Pada bagian barat secara terpisah terdapat koleksi-koleksi yang berhubungan dengan upacara adat seperti upacara turun mandi, sunat rosul, perkawinan, pengangkatan penghulu, upacara kematian, peribadatan dan

sebagainya.



Gambar 12 : Denah Ruangan Tahun 1985
(Sumber: Arsip Museum 1985)

Informasi dari buku petunjuk yang diterbitkan Museum Adityawarman tahun 1985, ada beberapa vitrin atau lemari pajangan yang ada di bagian barat yaitu vitrin untuk pakaian biasa, vitrin pakaian dubalang, vitrin pakaian penghulu, vitrin pakaian Bundo Kandung, vitrin dengan koleksi tutup kepala khususnya Tengkuluk Balenggek dari daerah Lintau, Batusangkar, vitrin peralatan upacara kelahiran, vitrin peralatan upacara kematian, vitrin peralatan keagamaan, vitrin pakaian dan perhiasan masyarakat Mentawai, vitrin peralatan Sikerei, vitrin peralatan permainan debus, dan bagian anjungan terdapat pelaminan (Makmur, 1985:23).

Tabel 5. Perbandingan Pameran Tetap Lama dan Baru

No.	Keterangan	Lama (1977-2011)	Baru (2011-2022)
1	Tata Ruang	Rumah Gadang merupakan ruang pameran tetap dari lantai 1 dan lantai 2.	Rumah Gadang khususnya Lt.1 menjadi ruang pameran tetap dan lantai 2 hanya sampai tahun 2015, selanjutnya menjadi ruang pameran temporer.
2	Alur Cerita	Alur Cerita pameran masih pada pengelompokan koleksi berdasarkan 10 jenis koleksi. Tema yang diangkat menggambarkan kesatuan wilayah dalam sejarah alam, budaya, dan wawasan nusantara.	Alur cerita khususnya lantai dua cenderung tematik karena mengikuti kegiatan pelaksanaan pameran yang dilaksanakan.
3	Tata Cahaya	Penggunaan cahaya alami masih sangat dominan dengan penambahan lampu penerangan ruang.	Penggunaan cahaya alami masih ada dengan penambahan lampu ruang dengan penambahan lampu sorot.
4	Alur Kunjungan	Alur kunjungan menggunakan satu pintu masuk dari tangga di lantai dua menuju ruang pengenalan, melanjutkan ke ruang barat dan anjungan, kemudian ke ruang timur dan anjungan timur dan keluar melalui tangga menuju lantai satu.	Alur kunjungan baru kurang lebih sama, perbedaan di lantai satu ada tambahan studio kemudian menuju sisi barat untuk mengunjungi koleksi khazanah.
5	Vitrin/ Showcase	Vitrin masih bersifat terbuka dan semi terbuka, koleksi dialas dengan kain beludru. Tahun 2000an sudah menggunakan vitrin kayu rakitan dan menggunakan kaca.	Vitrin menggunakan kaca lebih dominan dengan kerangka dari HPL, bentuk vitrin mulai beragam jenis dan ukurannya.
6	Label/ Caption	Penjelasan label masih bersifat identifikasi bentuk dari koleksi, gambaran fungsi masih bersifat umum.	Penggunaan label sudah menggunakan QR Code, tapi informasi label masih pada identifikasi bentuk dan dimensi koleksi walaupun sudah ada panel informasi.

Pada bagian sebelah timur terdapat koleksi-koleksi yang berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat seperti koleksi rumah tangga, koleksi kerajinan tembikar, koleksi kesenian, kerajinan anyaman, sulaman, koleksi permainan dan lainnya.

Koleksi yang ditampilkan ke dalam vitrin terdiri dari vitrin keramik asing, vitrin peralatan rumah tangga, vitrin tembikar, vitrin ukiran minang, vitrin peralatan kerajinan logam, vitrin peralatan tari, vitrin alat musik tiup dan gesek, vitrin alat musik pukul dan petik, vitrin kerajinan sulaman, vitrin kerajinan tenun tradisional, vitrin kerajinan anyaman, vitrin alat olah raga permainan, vitrin numismatika, dan maket dapur.

Kemudian untuk lantai satu, ruang pameran terpisah menjadi dua bagian yaitu bagian timur dan barat. Untuk bagian timur dipamerkan peralatan dan hasil tenun tradisional Minangkabau, alat tenun yang ditampilkan berasal dari Koto Nan Gadang, Payakumbuh. Pada bagian barat menampilkan koleksi dari Nusantara, seperti koleksi tutup kepala Maketap, tutup kepala dari Aceh, ada juga koleksi Ulos dari Sumatera Utara, Krue dari Lampung, Angklung dari Jawa Barat, Blangkon, Barong-barong dari Bali, Lontar dari Nusa Tenggara, Sesandu, Mandau, Waruga, Tenun Bugis, miniatur perahu Cengkeh dari Maluku, Koteka, Miniatur Candi Borobudur, dan Miniatur Candi Prambanan.

Namun sangat disayangkan belum ada informasi lainnya seperti mengenai alur kunjungan, pencahayaan, label koleksi, dan bentuk vitrin, hanya ada gambaran alas untuk menyimpan koleksi.

5.2.2 Tata Pamer Temporer

Ruang pameran temporer atau pameran sementara yang berada di bangunan belakang bangunan utama. Ruang pameran menempati tiga ruang, perbedaan dengan tata ruang yang baru hanya pada sekat pemisah ruang, sekarang sudah tidak ada sekat lagi yang memisahkan, seperti nampak pada gambar 11, denah ruangan tahun 1985, gambar lama dengan ruang nomor 11, 12, dan 13 masih memiliki pembatas ruang.

Untuk vitrin sejak tahun 1980an bentuknya masih tetap sama, perbedaan pada materi atau koleksi yang ditampilkan pada pameran di ruang temporer dengan tema yang diangkat dalam pameran, penggunaan lemari besar untuk vitrin dengan kaca lebar masih dipertahankan sampai sekarang di ruang pameran temporer.

Pendingin udara pada ruang pameran menggunakan AC Split yang menempel di dinding belakang bagian atas. Untuk pencahayaan menggunakan lampu neon yang menempel di plafon ruang pameran, lampu pijar untuk penerangan koleksi di dalam vitrin



Gambar 13 : Vitrin Ruang Temporer Tahun 2003
(Sumber: Arsip Museum 2003)



Gambar 14 : Suasana Peresmian Ruang Temporer Tahun 2003
(Sumber: Arsip Museum 2003)

5.2.3 Tata Pamer Keliling

Pameran Keliling pada umumnya diartikan pameran yang dilaksanakan di luar kawasan museum, pelaksanaan pamerannya dilakukan dalam waktu singkat. Untuk tempat bisa dilaksanakan secara berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lainnya, sering juga pameran dilaksanakan secara bersama-sama dengan museum daerah lainnya.

Pameran keliling dalam pengelolaan tata pamer bisa dibedakan dua hal, pertama untuk pameran keliling yang diadakan oleh museum lainnya, banyak didominasi penataan pameran oleh pengelola museum yang menjadi pelaksana kegiatan pameran secara bersama. Kedua pameran keliling yang dilaksanakan pada event atau kegiatan bukan dilaksanakan institusi museum secara bersamaan, penataan dilakukan oleh pengelola museum sendiri.



Gambar 15 : Suasana Peresmian Ruang Temporer Tahun 1985
(Sumber: Arsip Museum 1985)

Tata pameran untuk pelaksanaan dengan pameran keliling yang dilakukan bersama, pelaksana menggunakan ruang pameran temporer museum setempat untuk memamerkan koleksi dari berbagai museum peserta. Koleksi yang ditampilkan merupakan koleksi pilihan sesuai tema yang telah disepakati bersama, koleksi terbaik tentu menjadi pilihan utama untuk dipamerkan.

Pameran keliling yang dilaksanakan diluar bangunan museum, penataan dilaksanakan oleh pengelola museum sendiri. Koleksi yang hadir tidak terlalu banyak, lebih menawarkan pada penampilan informasi grafis atau photo yang menjadi sarana informasi pameran.



Gambar 16 : Penataan Pameran Keliling Tahun 2003
(Sumber: Arsip Museum 2003)

5.3 Perbedaan Tata Pamer Lama

Setiap pameran yang dilaksanakan dari masa ke masa memiliki sarana dan penataan yang berbeda-beda. Seiring perkembangan zaman, museum telah dilengkapi berbagai kemudahan teknologi modern dan kompleks. Perbedaan teknologi ini menjadi kelebihan dan kekurangan pada setiap pameran dari tahun ke tahun, seperti perkembangan vitrin atau *showcase* yang ada, teknologi material kaca sebagai bagian utama dalam vitrin mengalami perubahan. Jarak pandang koleksi dan pengunjung yang baik tentu semakin dibutuhkan pada ruang pamer, kaca bening yang tahan lama menjadi perhatian untuk pengelola museum dan penggunaan kaca yang aman menjadi pilihan dalam menyajikan koleksi.

Perbedaan lain yang mengenai penggunaan metode penyajian pameran, pada era tahun 80an dan 90an terdapat 3 metode yang dipakai yakni: Metode Estetik, maksudnya guna mengoptimalkan pemahaman mengenai nilai-nilai artistik dari suatu koleksi, selanjutnya metode tematik yang diperuntukkan guna menyampaikan informasi mengenai kegunaan, arti, dan fungsi koleksi museum, dan terakhir metode romantis, maksudnya metode yang digunakan untuk menampilkan suasana dan realita yang ada di suatu kelompok sosial dalam hal ini suku bangsa (Sutaarga, 1997:67).

Pada saat ini tata pamer Museum Adityawarman dan beberapa museum di Indonesia menggunakan metode kronologi, taksonomi, tematik, dan gabungan. Peran pemanfaatan teknologi menjadi pembaharu dalam melihat perbedaan yang ada, bahkan di tahun 2022, Museum Nasional Indonesia, Jakarta, menampilkan pameran ruang “*ImersifA*” dengan menggunakan teknologi imersif guna

memberikan pengalaman interaktif bagi pengunjung. Video mapping ditampilkan selama 30 menit dengan proyeksinya 360° ke segala arah. Dengan menyaksikan video tersebut, pengunjung akan dibuat seolah-olah berada dalam video tersebut. Dinding dan lantai dijadikan sebagai layar untuk memutar pertunjukan, semua disajikan tanpa ada koleksi fisik hadir di dalam ruangan.

Namun dalam perkembangan teknologi tersebut akhirnya tergantung pada pengelola museum untuk melakukan perubahan atau tidak, hanya terpaku pada teknologi saja atau menjadi pioner untuk membuat gagasan baru untuk penataan pameran.



Gambar 17 : Ruang Pamer Imersif Museum Nasional Tahun 2022
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5.4 Kondisi Ruang Pamer Utama

Museum Adityawarman memiliki ruang pameran, salah satunya menempati bangunan berbentuk mirip arsitektur rumah adat tradisional Minangkabau yaitu rumah gadang Minangkabau. Bagi masyarakat Minangkabau, rumah gadang

dijadikan sebagai tempat tinggal dan lambang eksistensi dari suku di Minangkabau (Marthala, 2013:12).

Observasi lapangan memperlihatkan ruang pameran utama museum memiliki dua lantai yang menjadi ruang untuk memamerkan koleksi yang dimiliki museum. Alur kunjungan untuk pengunjung menuju ruang utama melalui pintu utama dan menggunakan tangga untuk naik ke lantai dua. Kondisi ruang pameran di lantai 2 mempunyai jendela sejumlah 8 buah, pada bagian barat tingginya mencapai 3 meter dan lebar 2 meter dan ruang sisi timur terdapat 6 buah (untuk dua jendela tertutup permanen karena diorama) dengan ukuran yang sama. Sedangkan lantai dikeramik dengan ukuran 60cm x 60cm dan tiang beton sebagai penyangga bangunan, di sisi barat tinggi plafon 5 meter dan sisi timur 3,5 meter, yang lebih rendah sebab terdapat plafon ruang (untuk tahun 2021, plafon sisi timur sudah tidak menggunakan plafon rendah).

Ruang pameran sebelah timur terdiri dari 6 jendela yang tertutup kaca, dimana satu jendela dalam ditutup sepanjang hari, sementara lima lainnya terbuka ketika jam operasional. Bangunan ruang pameran ini sudah banyak sentuhan pengembangan pembangunan modern. Kemudian dengan pergantian pimpinan pada tahun 2021, kebijakan pemasangan kaca di jendela kembali mengalami perubahan. Kaca jendela kembali dibuka untuk memperhatikan estetika eksterior bangunan.

Ruangan memiliki ukuran 160m² dengan menambahkan 3 buah AC yang berkapasitas 2 PK, dimana kondisinya sudah tidak baik. Ruangan memiliki satu

panel panjang yang ada di tengah ruangan dan 25 vitrin tinggi dan dua vitrin sedang.

Untuk ruang pameran lain berada di belakang bangunan rumah gadang, yang semula difungsikan untuk pameran temporer dengan koleksi Museum Adityawarman. Ruang pertama mengenai koleksi yang berhubungan dengan arsitektur Minangkabau, kemudian tahun 2020 menjadi ruang yang ditempati sebagai Museum Randang. Ide berdiri Museum Randang merupakan saran dari kepala daerah pada masanya untuk mendirikan Museum Randang di Kota Padang dengan seiring usulan untuk menjadikan rendang (randang) sebagai warisan dunia.

Ruang pameran selanjutnya tepat di belakang Museum Randang, merupakan ruang pameran temporer yang tersisa, walaupun harus berbagi ruang dengan ruang Pusat Peraga Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang ada sejak Desember 2018. Setiap tahun ruang pameran temporer mengalami perubahan tema pameran sesuai dengan tema usulan dari pimpinan.

5.5 Proses Penataan Ulang Ruang Pamer

Penataan ulang ruang pameran merupakan upaya mengganti tema pameran pada pameran yang ada sebelumnya. Proses penataan ulang menjadi sarana untuk memikat kembali pengunjung dengan menampilkan ruang pameran baru di museum. Hal ini menjadi upaya keras dari setiap kepala museum yang memimpin untuk dapat mengkoordinasi seluruh elemen museum, mengumpulkan ide, dan rancangan dalam penataan rancangan atau desain interior yang menyeluruh di ruang pameran. Penataan ulang tidak hanya pada konsep tetapi diwujudkan dalam

dokumen rancangan bangunan, denah induk dengan beberapa gambar, dan perhitungan rencana anggaran biaya (RAB), pada akhirnya memiliki nilai berarti untuk masyarakat mengunjung.

Konteks dalam rencana revitalisasi dalam penataan ulang ruang pameran, meliputi denah layout interior pameran, di dalamnya terdapat ruang untuk meletakkan koleksi yang ditata sesuai alur cerita dan model alur penyajian, dan disertai furnitur untuk koleksi museum. Denah layout interior dibuat secara jelas yang dapat menunjukkan alur ceritanya. Gambaran tersebut dapat digunakan sebagai rencana kunci penataan ulang ruang pameran seperti rencana plafon dan letak pencahayaan, lantai, dinding, detail interior dan penempatan berbagai alat peraga.

Ruang pameran utama di Museum Adityawarman semula memang merupakan ruang pameran tetap, pada tahun 2011 ditata ulang dengan memanfaatkan anggaran revitalisasi museum. Program dari pemerintah pusat ini tidak hanya di Museum Adityawarman tapi dilaksanakan di berbagai museum di provinsi lainnya, fokus pada penataan ulang pada penyajian dan penampilan ruang pameran yang ada. Sejak gempa September 2009 yang terjadi di Kota Padang, Museum Adityawarman masih berbenah kepada pemulihan ruang-ruang yang mengalami dampak besar karena gempa, yaitu ruang penyimpanan atau storage.

Pada tahun 2010 seiring dengan rencana program revitalisasi museum di Indonesia, Museum Adityawarman mendapatkan program revitalisasi pada tahap ke dua yang pelaksanaannya tahun 2011. Pemanfaatan revitalisasi dimanfaatkan tidak hanya pada penyajian tetapi pada penampilan fisik interior seperti lantai,

plafon, dan pencahayaan. Penataan ulang ruang pameran tidak terlalu fokus kepada materi pameran itu sendiri, tetapi masih pada tampilan fisik ruang seperti penampilan vitrin (*showcase*) dan panel informasi., untuk tema dan isi pameran masih belum terasa ada perubahannya.

Penataan ulang pada tahun 2011, pada masa kepala Bapak H. Muasri dari pelaksanaan program revitalisasi, memanfaatkan tema pameran temporer yang ada sebelumnya, mengangkat tentang proses perkawinan adat di Minangkabau. Alur cerita masih belum sinergi dengan ruang yang ada di lantai satu. Tema ruang lantai satu pada penataan ulang ruang pameran masih pada pengelompokan jenis koleksi, hal ini bisa disebut penataan secara taksonomi.

Ruang pameran utama di lantai dua, sejak program revitalisasi bertahan hanya selama empat tahun seiring dengan berganti kepala di tahun berikutnya oleh Ibu Noviyanty, penataan ulang kembali ruang pameran terjadi karena adanya event atau kegiatan khusus yang memanfaatkan ruang pameran utama untuk kegiatan khusus tertentu. Seiring dengan adanya pelaksanaan pameran temporer tingkat nasional, seperti pameran kain nusantara yang dilaksanakan pada tahun 2015, mengubah tampilan ruang pameran utama menjadi ruang pameran temporer yang bersifat nasional, ratusan kain tradisional dari seluruh museum-museum di Indonesia ditampilkan di Museum Adityawarman. Setelah usai pameran temporer nasional yang berumur pendek hanya dalam hitungan bulan, penataan kembali memanfaatkan ruang dengan vitrin yang ada dengan koleksi yang dimiliki oleh Museum Adityawarman sendiri sehingga penataan menampilkan koleksi kain Minangkabau selaras dengan vitrin yang ada hingga tahun 2016.

Selanjutnya dengan terjadi pergantian kepala museum kembali oleh Bapak H. Adi Saputra di tahun berikutnya, fungsi ruang pameran utama sebagai ruang pameran tetap mulai terasa hilang fungsinya. Ruang dimanfaatkan kembali sebagai pameran temporer untuk memeriahkan Hari Pers Nasional (HPN) di tahun 2017, ruang pameran di tata ulang kembali dengan menampilkan berbagai koleksi yang berhubungan dengan media, khususnya media cetak di awal tahun 2017. Pameran temporer pers yang dilaksanakan di ruang utama tidak banyak mengubah vitrin (*showcase*) yang ada, penataan memanfaatkan kembali properti atau vitrin yang ada, seharusnya untuk kain tapi digunakan untuk koran-koran lama dan penambahan beberapa panel baru untuk memajang koleksi koran lama lainnya.

Pameran pers tidak bertahan lama karena seiring dengan waktu pelaksanaan kegiatan yang singkat untuk mendukung peringatan hari pers nasional. Museum Adityawarman kembali mendapatkan bagian untuk pelaksanaan kegiatan pameran yang bersifat regional pada tahun 2018, pameran yang diikuti oleh museum-museum yang ada di seluruh Sumatra. Pameran regional dengan tema senjata tradisional mengubah kembali penataan dan fungsi ruang pameran utama menjadi pameran temporer kembali, seluruh koleksi senjata tradisional museum-museum di Sumatra ditampilkan di Museum Adityawarman. Koleksi didatangkan dari Museum Siginjei, Jambi, karena Museum Siginjei telah selesai melaksanakan pameran regional di tahun 2017, hampir 70 koleksi senjata tradisional ditampilkan di pameran senjata tradisional se-Sumatra yang dilaksanakan di ruang pameran utama Museum Adityawarman.

Setelah pameran regional senjata tradisional selesai, tentunya terjadi kekosongan ruang pameran karena koleksi senjata dikirim ke Museum Sang Nila Utama di Provinsi Riau, untuk persiapan pelaksanaan pameran berikutnya di tahun 2019, untuk mengisi kekosongan di ruang pameran, sementara menampilkan koleksi senjata tradisional milik Museum Adityawarman. Setelah selesai pameran senjata tradisional tahun 2019 pengelola museum dibawah kepala Bapak Adi Saputra kembali berupaya mengembalikan ruang pameran utama menjadi ruang pameran tetap. Perencanaan dan pelaksanaannya dibuat secara bertahap, penataan mulai dengan sisi barat bangunan dan dilanjutkan pada sisi timur pada tahun berikutnya.

Menata ulang ruang pameran bukan hal yang mudah, mengingat keterbatasan anggaran dan SDM yang ada, maka dilaksanakan dengan beberapa pihak ikut terlibat dalam pelaksanaan seperti pihak perguruan tinggi dan seniman. Ruang pameran utama tentu disinkronkan dengan tema keberadaan museum itu sendiri, pengelola harus mampu menentukan fungsi ruang pameran untuk dapat dimanfaatkan dengan baik bagi pengunjung.

5.6 Strategi Ruang Pamer

Pada perkembangan museum di Indonesia banyak menemui kendala, salah satunya kurang antusiasnya masyarakat untuk mengunjungi museum. Maka dari itu, museum harus membuat strategi lain yang dapat menarik minat kunjungan dari masyarakat, salah satunya dengan menawarkan nilai-nilai superior ruang pameran. Tujuan dari strategi ini adalah bagaimana terciptanya daya minat

pengunjung terhadap ruang pameran, sehingga Museum Adityawarman dapat menawarkan pameran yang menarik dan dikunjungi masyarakat.

Menurut Pradana (2020:8), *value curve* (kurva nilai) museum di Indonesia meliputi 6 faktor, yaitu: pameran koleksi, caption, teknologi, tur, pemandu, dan bangunan. Kurva nilai yang dimaksud didefinisikan sebagai strategi samudra biru dalam bidang keilmuan ekonomi, yaitu fokus, divergensi, dan memiliki tagline yang mengundang rasa penasaran masyarakat, yang mencerminkan bahwa institusi ada dalam samudra biru. Apabila kurva nilai museum bertemu dengan kurva nilai kompetitornya maka museum tersebut dalam lingkaran samudera merah. Apabila nilai kurvanya tinggi di setiap faktor, maka perlu dicari tahu apakah keuntungan dan pangsa pasar museum sebagai institusi memperlihatkan usaha bisnis yang sehat.

Strategi pembenahan ruang pameran untuk mendapatkan ruang pameran yang lebih baik, menjadi peluang bagi Museum Adityawarman merebut hati pengunjung. Upaya yang ada tentu mengalami rintangan yang tidak sedikit. Selain hal klasik anggaran dan persoalan sumber daya manusia yang terbatas dalam mewujudkan konsep ruang pameran. Upaya yang telah dilakukan Museum Adityawarman adalah bekerjasama dengan berbagai pihak, seperti dari Departemen Arsitektur Universitas Indonesia, Departemen Arkeologi Universitas Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, serta Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas.

Museum memiliki fungsi sebagai sarana edukasi bagi masyarakat umum. Museum yang ditunjang dengan berbagai infrastruktur edukasi lainnya akan

menjadi tempat belajar untuk menciptakan pengalaman baru bagi pengunjung museum pengalaman (Lym, 1980. hlm xviii), pemahaman, hingga akhirnya membentuk pengetahuanseseorang (Falk, 2000: 12). Dalam proses pembelajaran ini, peran museum hanya sebatas di tahap kegiatan belajar di satu wilayah saja, yakni dalam program pameran koleksi.

Strategi ruang pameran perlu dirumuskan sebagai strategi komodifikasi tata pameran, strategi komodifikasi tata pameran tentunya berdampak dari hasil tata ruang, tata cahaya, alur cerita, alur kunjungan, vitrin/showcase, dan label/caption. Pada bagian sub bab ini coba menyampaikan strategi apa yang tepat untuk diterapkan pada tata ruang yang ada, alur cerita, alur kunjungan, vitrin/showcase, dan label/caption dengan konsep-konsep yang sudah ada.

5.6.1 Strategi Komodifikasi Tata Ruang

Strategi komodifikasi tata ruang memiliki banyak bagian yang disusun, tidak hanya berbicara alur cerita, alur kunjungan, vitrin/showcase, dan label yang kemudian dibahas dalam sub bab khusus, tapi coba mengenai dan tidak terbatas mengenai integrasi ruang dan visual ruang.

Integrasi ruang menjadi bagian penting menyusun tata pameran, untuk mengetahui bentuk integrasi ruang terbuka dan tertutup bagi pengunjung terhadap ruang pameran yang ada, khususnya pada aspek sirkulasi dan visual ruang. Tujuannya adalah mendapat konfigurasi baru ruang yang lebih terintegrasi secara fungsi ruang pameran tetap dan ruang temporer, selain pemecahan dengan pola hubungan dalam kebutuhan ruang yang mendesak.

Penjabaran mengenai integrasi ruang tentunya dibatasi pada aspek sirkulasi dan visual ruang. Hal ini tentunya sesuai dengan keilmuan yang dikaji sebagai kajian budaya tanpa terlalu mendalam ke arah bidang arsitektur atau kajian desain interior. Strategi ruang pameran dengan membuat sirkulasi kunjungan, pengunjung melanjutkan ke ruang lainnya menjadi satu kesatuan yang terintegrasi, menampilkan akses beberapa pintu yang terbuka mengakibatkan sirkulasi pengunjung terputus antarruang yang ada. Menutup beberapa pintu yang terbuka untuk mengarahkan ke ruang berikutnya, seharusnya menjadi solusi untuk pengunjung mengunjungi ruang pameran lainnya.

Museum Adityawarman memiliki jarak ruang pameran yang tidak terlalu jauh dan bisa saling dihubungkan satu dengan yang lainnya, berbeda dengan Museum Louvre, Paris, Perancis, yang luas untuk bisa dikunjungi, tidak cukup dalam satu hari untuk mengunjungi semua ruang pameran yang ada di Museum Louvre. Melihat satu koleksi seperti lukisan Monalisa perlu berbagai pertimbangan, bila mengunjungi Museum Louvre bersama anak-anak yang cenderung muncul rasa bosan dan letih untuk menelusuri lorong-lorong di museum, naik dan turun tangga menjadi keharusan untuk melihat koleksi lukisan Monalisa di Museum Louvre dan melewati berbagai koleksi yang tidak biasa. (Aulia, 2022:57).

Pintu yang dimaksud di ruang pameran Museum Adityawarman seperti pintu keluar pada ruang pameran utama di lantai dua pada sisi timur, efektifitas pintu yang ada hanya membuat pengunjung bisa memutuskan mengakhiri kunjungan, kemudian pintu ruang pameran temporer antarruang pameran rendah dan songket

untuk dapat dibuka sehingga tidak menjadi ruangan yang terpisah. Kemudian pengelola harus memutuskan pintu mana yang dinyatakan sebagai pintu keluar dari tiga pintu keluar yang ada di sekitar ruang pameran.

Pembahasan tata ruang tentunya berhubungan dengan karakteristik visual ruang itu sendiri, bisa dilihat dan diamati oleh pengunjung. Karakteristik visual memiliki berbagai ciri untuk diamati, seperti segi bentuk, garis, warna, bidang, material dan volume. Keterbatasan SDM yang dimiliki Museum Adityawarman menjadi persoalan utama untuk menciptakan visual ruang yang baik di ruang pameran.

Museum Adityawarman berada tidak jauh dari garis pantai Kota Padang, daerah tropis yang panas, daerah yang memberikan pencahayaan alami yang dapat dimanfaatkan dalam mendistribusikan cahaya secara optimal yang tidak terukur ke dalam ruang pameran, hal ini juga menjadi masukan untuk mempertimbangkan faktor negatif dalam visualisasi ruang yang ditimbulkan, seperti dampak kesilauan, tingkat kecerahan, dan kenyamanan udara

Efektifitas dan kenyamanan pengunjung khususnya pada penataan ruang pameran bisa dicapai jika kenyamanan visual, kenyamanan udara dan kenyamanan visual memenuhi rekomendasi. Kenyamanan visual berkaitan erat dengan pencahayaan ruang, biasanya desain pencahayaan mengikuti standar dari Standar Nasional Indonesia (SNI) terkait standar illuminasi di setiap fungsi bangunan (Jamala, 2013:12).

Standar Nasional Indonesia SNI-03-6575-2001 mengenai Tata Cara Perancangan pencahayaan ruang pameran dapat dijadikan rujukan dalam membuat

strategi komodifikasi ruang pameran, merekomendasikan standar iluminasi pada ruang pameran maksimal sebesar 350 lux dapat menjadi patokan kenyamanan visual yang ideal. Kenyamanan visual yang baik yaitu jika tingkat iluminasi di ruang pameran sesuai dengan standar dalam menyusun perencanaan tata ruang pameran.

5.6.2 Strategi Komodifikasi Alur Cerita

Strategi ruang pameran tidak hanya sekedar penataan ruang tapi perlu dirumuskan hal selanjutnya, mengenai penyusunan strategi komodifikasi alur cerita atau *storyline*. *Storyline* untuk penataan ruang pameran tetap pada museum-museum negeri provinsi di Indonesia banyak mengenai tentang alam, manusia, aktivitas, keluarga, seni, religi, dan sejarah (Direktorat Pemuseuman, 1998 : 11-12). *Storyline* tersebut telah dibakukan sejak tahun 1979 dalam sebuah pedoman pembakuan museum umum tingkat provinsi. Pembakuan yang ada ini seharusnya masih dapat disesuaikan dengan kondisi kebijakan masing-masing daerah, tetapi tetap memperlihatkan semangat persatuan dan konsepsi wawasan nusantara.

Storyline di museum daerah merupakan penggambaran yang utuh dari daerah tersebut yang menggambarkan identitas budaya daerah setempat. Oleh sebab itu, penggunaan unsur-unsur *storyline* ini disetiap museum akan berbeda bergantung dari tujuan penyajian yang akan disampaikan. Penyusunan *storyline* dengan peneliti seharusnya menjadi hal yang wajib dilakukan sehingga menghasilkan informasi alur cerita yang benar dan ilmiah.

Pada mulanya, konsep dan pendekatan penyajian (*traditional museum*) dilandasi dari hasil penelitian ilmiah terhadap “benda” koleksi. Namun sejauh pemaknaan atau informasi terhadap koleksi yang dipengaruhi oleh hasil peneliti,

kenyataan dilapangan pemaknaan informasi tersebut oleh kurator kurang dipahami oleh masyarakat umum dan sering kali tidak sesuai dengan kondisi kekinian.

Di era 1980an, Para ahli dibidang permuseuman mengembangkan konsep “museum baru” (new museum) yang subjeknya diambil dari kehidupan masyarakat, bersifat interdisipliner, dan pemaknaan benda koleksi pun didasarkan pada penggunaannya di masyarakat. Selanjutnya pemaknaan tersebut dikaji relevansinya dengan masa kini dan masa yang akan datang. Oleh sebab itu orientasi komunikasi pada museum masa kini menekankan pada penyajian pameran yang berorientasi pada informasi dibandingkan koleksi. Informasi ini ditujukan untuk merekonstruksi memori kolektif dan disesuaikan dengan kebutuhan saat ini.

Apabila dicermati secara luas, maka fokus pada konsep “museum baru” ini adalah museum yang berperan dalam menyelamatkan, menyimpan, dan meneruskan ingatan bersama (*memory collective*). Oleh sebab itu dalam melaksanakan tata pameran, museum bisa bekerja secara dekat dengan komunitas sekitarnya, hingga pada akhirnya mampu memperkuat identitas budaya. Pemaknaan identitas yang disajikan oleh museum diupayakan memiliki relevansi pemaknaan dengan masyarakat masa kini (Arbi, 2011:52).

Bagaimana pun pemaknaan informasi pada sebuah koleksi dibutuhkan untuk informasi yang benar dan disampaikan kepada pengunjung untuk merumuskan serta menemukan kembali informasi sejarahnya sendiri melalui pencarian relevansi antara masa lalu dengan masa kini yang ada di museum, apa

yang salah dalam pengembangan *storyline* yang sudah ada. Strategi baru dalam menyajikan informasi di Museum Adityawarman perlu dilakukan pembaharuan dalam penyusunan yang lebih luas, maksudnya pelaksanaan disusun dengan waktu yang berbeda dari penataan ruang itu sendiri. Penyusunan dengan melibatkan peneliti menjadi hal utama dan lebih penting lagi mengkonversikan informasi pada alur cerita secara baik dan tepat.

5.6.3 Strategi Komodifikasi Tata Cahaya

Menyusun strategi dalam komodifikasi tata ruang museum meliputi organisasi ruang, tata letak bahan pajang, tata letak, elemen estetis, penunjang ruang, dan segala yang berkaitan dengan kebutuhan dan kenyamanan fisik dan visual ruang khususnya pencahayaan ruang dalam museum, pencahayaan tidak sekedar membuat ruang menjadi terang tapi lebih utama pencahayaan pada koleksi di dalam vitrin.

Pemahaman pengelola dalam menata ruang pameran harus memahami pencahayaan ruang dalam menyusun strategi tata cahaya, seperti cahaya ruang tidak melebihi terangnya pencahayaan terhadap koleksi, pencahayaan ruangan juga diharapkan tidak terlalu gelap sehingga pencahayaan yang dipamerkan kontras dan mengatasi persepsi pada pengunjung yang memiliki imajinasi berbeda dengan ruang gelap, menyusun tata cahaya lebih mudah dengan ruang yang tidak kaya dengan cahaya alami yang masuk ke ruang pameran atau istilahnya cahaya buatan lebih baik digunakan di ruang pameran.

Cahaya buatan bisa diatur dan dimodifikasi pada tingkat iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, salah satunya untuk mengurangi radiasi sinar

ultraviolet terhadap koleksi. Pada sebagian besar ruang pameran museum, perlengkapan pencahayaan di semua ruang pameran dan vitrin koleksi harus memiliki pelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap koleksi jika terjadi kerusakan lampu (Zamariz, 2020:34).



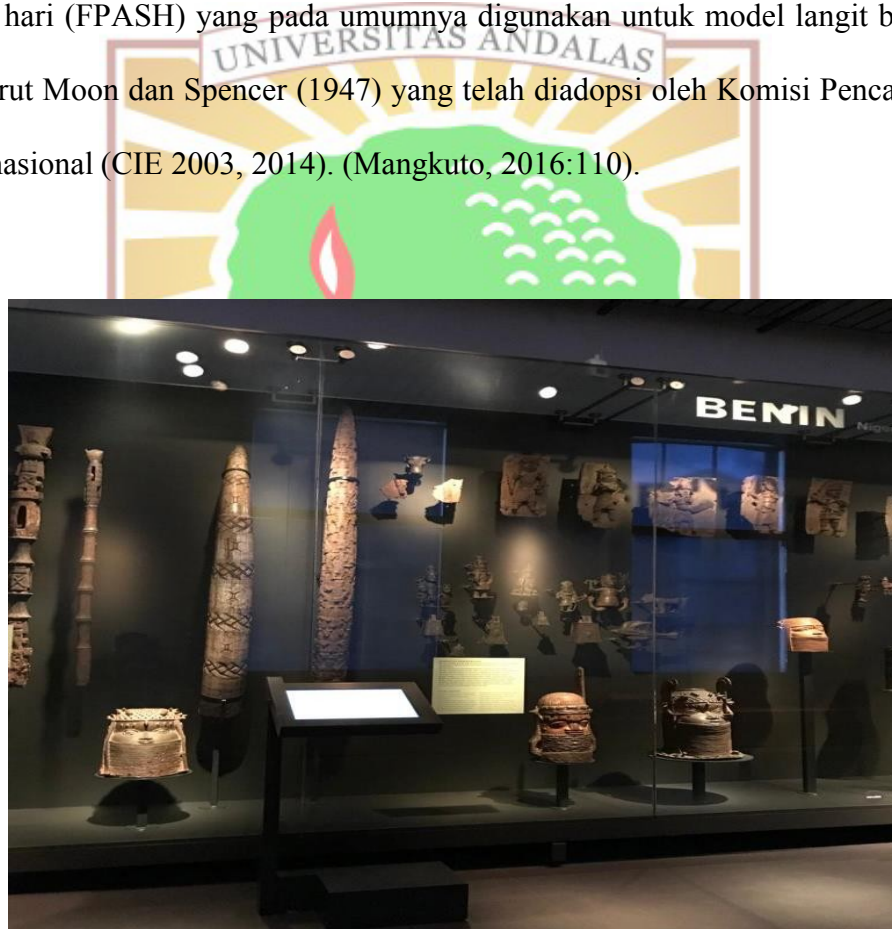
Gambar 18. Jendela di Ruang Pamer Volkenkunde, Belanda.
(Sumber: Pribadi, 2018)

Cahaya mengandung radiasi elektromagnet, seperti yang dijelaskan

Neuferst (1992) dalam bukunya “Baupentwurfslchre”, yang artinya sebagai berikut:

“Cahaya daerah radiasi elektromagnet, cahaya yang dapat dilihat adalah suatu bagian yang relatif kecil, yakni sebesar 380 - 780 nm panjang gelombang. Cahaya (cahaya siang hari dan cahaya buatan) adalah bagian radiasi elektromagnet antara ultra ungu lembayung dan infra merah yang dapat dilihat mata. Warna spektrum terjadi karena penghalang gelombang yang bersesuaian tersusun demikian rupa, sehingga misalnya ungu lembayung gelombang pendek, panjang gelombang. Cahaya matahari berisi relatif lebih banyak lagi radiasi gelombang pendek daripada lampu pilar yang radiasi gelombang pendeknya lebih banyak, jadi lebih banyak lagi bagian cahaya merah (Neuferst, 1992:144).”

Secara umum, ketentuan tingkat cahaya di ruang pameran bisa mengikuti Standar Nasional Indonesia (SNI) 03-2396-2001 tentang Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan Gedung (BSN 2001). (SNI) 03-2396-2001 diresmikan pada tahun 2001 dan masih berlaku sampai saat ini. SNI tersebut menurut Mangkuto (2016) mencantumkan penggunaan faktor pencahayaan alami siang hari (FPASH) yang pada umumnya digunakan untuk model langit berawan menurut Moon dan Spencer (1947) yang telah diadopsi oleh Komisi Pencahayaan Internasional (CIE 2003, 2014). (Mangkuto, 2016:110).

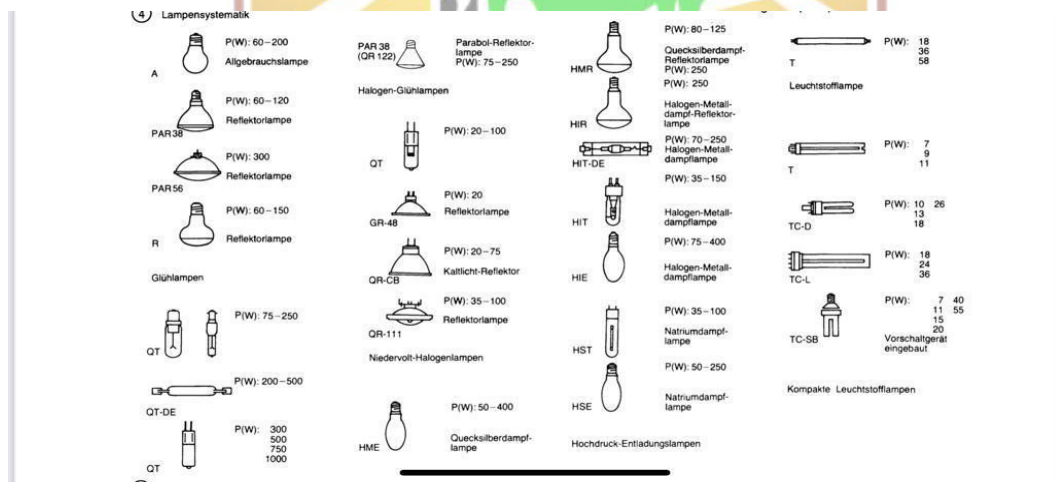


Gambar 19. Ruang Pamer Volkenkunde, Belanda
(Sumber: Pribadi, 2018)

Pemilihan cahaya buatan yang baik tentunya berdasarkan lampu yang tersedia di pasar Indonesia, tidak semua lampu bisa menghasilkan sorot cahaya yang cocok untuk menerangi koleksi. Pilihan lampu menjadi persoalan untuk dapat menampilkan koleksi dengan baik dalam vitrin, lampu sorot yang terkadang

menimbulkan berbagai persoalan, salah satunya menimbulkan panas yang berlebihan dalam vitrin.

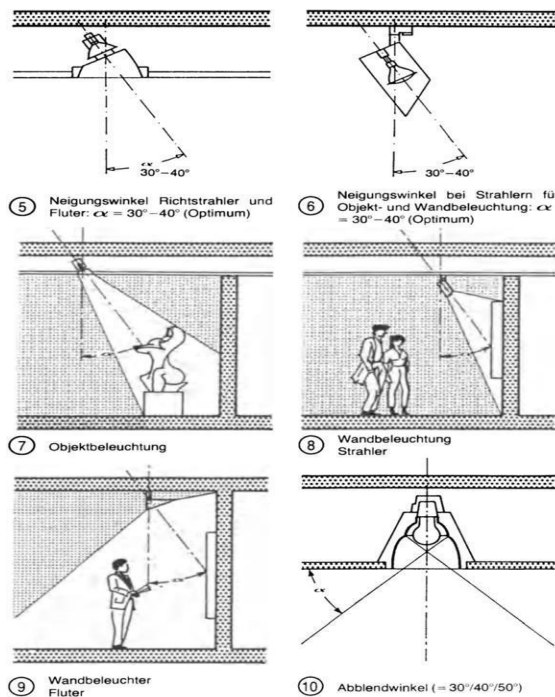
Disebutkan oleh Neufferst (1992:128) bahwa “Dalam penerangan ruang bagian dalam dapat dipakai lampu pijar dan lampu pengosongan. Ciri khas lampu pijar: warna cahaya putih hangat dapat dikesalkan tidak terbatas, reproduksi warna yang sangat baik, bekerjanya bebas dari berkelip-kelip. Berat jenis cahaya lampu yang tinggi; terutama pada lampu pijar halogen merupakan efek cahaya yang cemerlang; ukuran lampu yang kecil mengarah kepada bentuk lampu yang kecil dan sifat sorotan yang sangat baik terutama sebagai alat penyinar. Sifat lainnya: pemakaian listrik yang tidak begitu besar (lm/W). Masa hidup lampu antara 100 jam dan 300 jam. Ciri khusus lampu pengosongan: pada dasarnya bekerja dengan alat sambungan listrik pendahulu dan mungkin dengan alat penyalu. Pemakaian listrik tinggi dan masa hidup lampu yang relatif lama antara 5.000 jam dan 15.000 jam. Warna cahaya sesuai dengan bentuk lampu putih hangat, putih netral atau putih seperti cahaya siang hari. Reproduksi warna sedang hingga sangat baik. Lampu agar dapat mengecil dibatasi. Bekerjanya bebas dari berkelip-kelip hanya pada penggunaan alat sambungan listrik pendahuluan elektronik.”



Gambar 20. Beberapa Pilihan Lampu.
(Sumber: Neufferst,1992:128)

Menyusun strategi dalam komodifikasi tata cahaya di ruang pameran museum tidak hanya dilakukan oleh kurator atau pengelola museum lainnya, sebaiknya melibatkan berbagai pihak yang memiliki kompetensi yang profesional, bukan sekedar mengadakan dan memasang lampu sehingga menghasilkan tata

cahaya yang lebih baik.



Gambar 21. Sudut Lampu Sorot.

Keterangan Gambar :

1. Gambar 5, Sudut kelandaian lampu penyinar terarah dan lampu sorot $\alpha = 30^\circ - 40^\circ$ (optimum).
 2. Gambar 6, Sudut kelandaian pada penyinar untuk penerangan obyek dan penerangan dinding : $\alpha = 30^\circ - 40^\circ$ lampu (optimum).
 3. Gambar 7, Penerangan objek.
 4. Gambar 8, Penerangan dinding lampu penyinar.
 5. Gambar 9, Lampu penyinar dinding lampu sorot.
 6. Gambar 10, Sudut pengurung cahaya yang menyilaukan ($30^\circ/40^\circ/50^\circ$).
- (Sumber: Neufferst,1992:132)

5.6.4 Strategi Komodifikasi Alur Kunjungan

Dengan bergesernya paradigma museum dari koleksi (*collection oriented*) ke pengunjung (*visitor oriented*), maka studi pengunjung harus dilakukan oleh pengelola museum. Layanan pengunjung pada dasarnya harus dipusatkan pada bagaimana koordinasi antarpengelola museum dalam melayani pengunjung. Museum harus menyediakan berbagai akses bagi pengunjung agar mereka dapat memperoleh kesempatan menggunakan fasilitas dan layanan, riset dan penelitian koleksi, informasi koleksi yang disajikan, termasuk kependamuan oleh pemandu museum.

Menentukan kemana arah yang harus dikunjungi dalam sebuah pameran menjadi keharusan yang dibuat oleh kurator atau petugas tata pameran. Ruang pameran seperti sebuah labirin yang harus diikuti oleh pengunjung dan tentunya

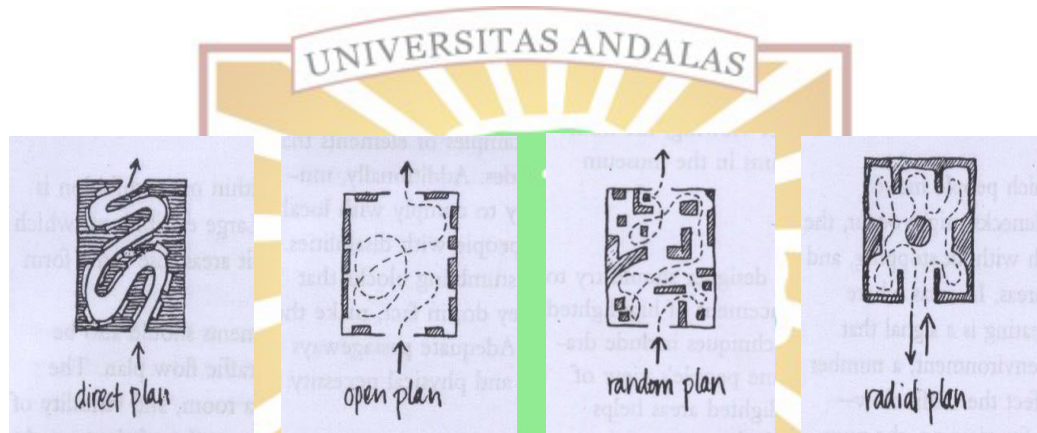
labirin tersebut harus mudah dimengerti oleh pengunjung untuk dipahami. Intinya pada sirkulasi pengunjung di ruang pameran, sebagai strategi komodifikasi tata pameran alur kunjungan menjadi nilai strategis untuk museum mengembangkan ruang pameran.

Salah satunya strategi komodifikasi dalam perancangan ruang pameran, dimana kurator dapat mengatur kecepatan berjalan pengunjung dan pergerakan dari pengunjung selama menikmati pameran, dalam hal ini curator akan mengatur penampilan dan suasana setiap ruang pameran. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan penggunaan tinggi plafon, permukaan lantai, pencahayaan ruang, variasi furniture dan permainan warna yang diatur sesuai tema dan suasana pameran yang hendak disajikan, dengan hal ini akan memotivasi para pengunjung museum untuk menikmati setiap koleksi yang ditampilkan. Menurut Ambrose dan Paine (1993) dalam Wulandari (2014) menyebutkan bahwa solusi untuk meminimalisir kebosanan pengunjung selama berada di ruang pameran yakni dengan menyediakan ruang “pelarian” seperti ruang istirahat dan ruang baca yang dilengkapi dengan kursi, katalog atau buku. Dengan menyediakan fasilitas ruang pelarian ini, pengunjung dapat beristirahat sejenak, sebelum melanjutkan kunjungannya di ruang pameran lain.

Perencanaan alur pengunjung termasuk aspek yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pameran. Ketidakteraturan tata letak ruang pameran dapat menimbulkan penumpukan pengunjung, kebingungan, disorientasi, kejenuhan dan menurunkan antusiasme pengunjung untuk berkeliling melihat pameran.

Untuk mengatasi hal-hal tersebut, maka pihak pengelola harus

memperhatikan tata letak ruang agar memberikan ruang gerak yang cukup untuk setiap tema koleksi, terutama tema-tema yang menjadi favorit pengunjung. Menurut McLean (1993) terdapat beberapa pola alur kunjungan yaitu pola sirkulasi langsung, sirkulasi terbuka, sirkulasi berputar, dan sirkulasi acak.



Gambar 22. Macam-macam pola sirkulasi ruang pameran
(Sumber: McLean, 1993:125)

Setiap pola alur tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan, contoh pola alur langsung memiliki alur yang sederhana dan jalur untuk berjalan pengunjung sangat terbatas. Sedangkan pola acak dan pola sirkulasi memiliki alternatif arah jalan yang menimbulkan pengunjung seolah-olah tidak terkontrol. Pola alur terbuka memiliki pengaturan yang baik apabila perancang memiliki tujuan untuk mengatur pengunjung agar melihat seluruh pameran yang disajikan. Adapun kekurangannya yaitu pengunjung kehilangan antusiasmenya sebab seluruh koleksi terlihat secara keseluruhan. Dengan demikian, keempat pola sirkulasi tersebut dapat diterapkan sesuai kebutuhan dan tujuan dari pengelola pameran serta disesuaikan dengan karakteristik benda pameran dan karakter pengunjungnya.

5.6.5 Strategi Komodifikasi Vitrin/Showcase

Unsur penting yang masih menjadi bagian dalam tata pameran yaitu media pajangan untuk menemani koleksi itu sendiri, dengan sedikit mengambatkan beberapa perubahan dalam komunikasi interpersonal yang mengubah cara pandang pengunjung terhadap koleksi. Strategi komodifikasi vitrin masih menjadi alternatif dalam penyajian koleksi di ruang pameran khususnya museum di daerah.

Dahulu pesan informasi koleksi masih menggunakan model komunikasi massa yang bersifat satu arah, pesan-pesan dan informasi koleksi dipersiapkan oleh pihak museum dan diarahkan kepada pengunjung. Berdasarkan teori komunikasi, penyampaian pesan dengan cara tersebut tidak efektif sebab tidak ada interaksi antara pengunjung dengan pameran, dalam hal ini pengunjung bersifat pasif yang hanya melihat koleksi melalui kaca berdebu atau dikenal dengan istilah vitrin. Para pengunjung hanya bisa melihat benda atau koleksi yang telah disajikan para kurator museum (Hooper-Greenhill, 1994:3). Simon (2010) dalam Wulandari (2014:248) mengungkapkan bahwa dalam pameran “tradisional”, pengelola museum dan kurator memiliki tugas utama untuk mempersiapkan isi pameran sebaik mungkin, sehingga pengunjung hanya akan memperoleh informasi dan pengalaman sebagaimana yang disampaikan oleh pengelola. Meskipun realitanya, pengunjung museum mempunyai latar belakang minat yang berbeda-beda, pihak museum dan para kurator yang mempersiapkan pameran tidak menilai hal tersebut sebagai sebuah faktor yang penting. Hal ini menyebabkan museum masa lampau gagal dalam melakukan komunikasi dengan pengunjung.



Gambar 23. Vitrin Musealia, Auschwitz-Birkenau State, Spanyol
Sumber : Laman Frank Showcase Systems (2022)

Dalam 20-30 tahun terakhir, teori komunikasi massa mulai ditolak dan digantikan oleh sebuah konsep baru yang mengarah kepada model komunikasi interpersonal. Pengunjung diajak untuk lebih aktif dan dapat terlibat langsung dalam sebuah pameran. Salah satu konsep selanjutnya yang dikemukakan oleh Simon (2010) adalah museum *participatory*, pada program ini pihak museum ataupun institusi mendukung pengalaman multidimensi dari pengunjung. Museum hanya berfungsi sebagai ‘landasan’ yang menghubungkan pengunjung, tempat pengunjung dapat berlaku sebagai perancang, penyalur, pengguna, kritikus, dan kolaborator dari pameran. Hal ini berarti pihak museum tidak dapat menjamin keseragaman dan konsistensi dari pengalaman pengunjung seperti halnya dalam pameran “tradisional”.



Gambar 24. Vitrin Musée de l'Armée, Les Invalides, Perancis
Sumber : Laman Frank Showcase Systems (2022)

Di sisi lain museum memberikan kesempatan bagi pengunjung dari beragam latar belakang dan minat untuk saling menciptakan dan menghasilkan pengalaman bersama. Urry (2002) menyebutkan museum jenis ini adalah museum *postmodern*. Pengunjung tidak lagi hanya diharapkan untuk berdiri tegak mengagumi sebuah benda pameran tetapi juga untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pameran (Wulandari, 2014:248).

Vitrin merupakan salah satu jenis sarana pokok pameran yang diperlukan untuk menyusun strategi komodifikasi di ruang pameran, vitrin sebagai tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya bersifat tiga dimensi, relatif koleksi bernilai tinggi, serta mudah dipindahkan. Vitrin mempunyai fungsi sebagai pelindung koleksi baik dari gangguan manusia, maupun dari gangguan lingkungan yang berupa kelembaban udara ruangan, efek negatif cahaya, serta perubahan suhu udara ruangan. Bentuk jenis vitrin bisa berbagai bentuk seperti

vitrin tunggal, vitrin ganda, vitrin dinding, vitrin tepi, vitrin tengah, vitrin sudut, dan vitrin lainnya yang bisa disesuaikan dengan kondisi dan letak vitrin.

Dalam menyusun strategi komodifikasi vitrin/showcase sebagai bagian dalam tata pameran, tidak hanya sekedar meletakkan vitrin pada ruang pameran tapi bisa menimbang ruang yang ada, hal ini dapat berhubungan dengan kenyamanan pengunjung dalam ruang pameran, vitrin besar atau kecil tapi ternyata bisa mengganggu visualitas koleksi menjadi masalah besar dalam ruang pameran. Pilihan faktor keamanan koleksi dalam memilih vitrin juga menjadi pilihan dalam menentukan vitrin yang dipilih, museum di daerah dalam persoalan vitrin masih menjadi persoalan rumit karena berhubungan dengan alokasi anggaran, sehingga koleksi mengikuti pada kondisi vitrin yang ada, bukan vitrin menyesuaikan dengan koleksi yang ditampilkan tetapi memaksakan untuk sesuai dengan vitrin yang ada.

5.6.6 Strategi Komodifikasi Label/Caption

Museum dalam tata pameran menyajikan informasi koleksi, salah satunya melalui media label atau caption, sebagai media strategis berkomunikasi dengan pengunjung, komodifikasi label koleksi menjadi berperan penting. Mengandalkan sumber daya pemandu untuk menjelaskan informasi tentunya lebih besar energi yang dikeluarkan museum. Labelling merupakan bagian terpenting dalam sebuah museum, hal ini termasuk dalam *environmental graphic design* yang memiliki manfaat sebagai wadah atau sarana untuk memuat beragam informasi mengenai keterangan pelengkap dari koleksi yang di display pada ruang pameran museum.

Label museum idealnya singkat, jelas, mudah dibaca, dan didesain menarik, berlaku untuk semua jenis label di museum baik teks label yang bersifat non interpretatif maupun teks label interpretatif. Menelusuri dari satu titik ke titik lain pengunjung di ruang pameran menjadi tugas rumit bagi kurator, ketertarikan pengunjung untuk melanjutkan kunjungan hingga akhir menjadi tantangan. 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. Dalam ketersediaan informasi koleksi, label membantu menciptakan sebuah pameran yang menarik, Sklar (2015) menjelaskan mengenai *Mickey's Ten Commandments*, sebuah filosofi di balik pendekatan *Disney* dalam menciptakan fasilitas rekreasi dan edukasi, yang dapat diterapkan dengan sebuah pameran. Filosofi tersebut antara lain: jangan membuat pengunjung bosan dengan merendahkan mereka atau memberikan terlalu banyak informasi yang menimbulkan kebingungan, jika banyak informasi yang ingin disampaikan kelompok informasi tersebut dalam susunan cerita yang logis dan terorganisasi sehingga lebih mudah diterima dan dicerna oleh pengunjung; selalu melihat segala sesuatunya dari sudut pandang pengunjung; merancang susunan cerita yang menarik dan logis karena pada kenyataannya pengunjung lebih senang diberikan cerita dibandingkan kuliah; serta berilah sebuah 'wienie' atau 'hadiah'. Walaupun hanya diberikan secara visual, 'hadiah' ini dapat membuat pengunjung bersemangat berjalan dari satu titik ke titik berikutnya.

BAB VI

FAKTOR PENDORONG STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA

Bab ini menggambarkan mengenai bagaimana faktor pendorong strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif Kajian Budaya. Museum Adityawarman merupakan representasi besar budaya di Sumatera Barat, perlu upaya besar pengelola dalam melakukan komodifikasi tata pameran di ruang pameran.

Untuk mendapatkan pemahaman yang berkaitan dengan pendorong strategi komodifikasi tata pameran, maka analisis kebutuhan ruang pameran, tingkat kunjungan, penataan ruang, dan integrasi ruang menjadi pembahasan dalam bab ini.

6.1 Faktor Internal dan Eksternal Ruang Pamer

Faktor pendorong dalam strategi komodifikasi banyak dipengaruhi dari dalam Museum Adityawarman, keputusan untuk melakukan tata pameran yang menarik menjadi komoditi yang dimanfaatkan bagi pengunjung dan magnet kunjungan ditentukan oleh pengelola. Kebutuhan akan stimulasi untuk menarik pengunjung pada setiap area pameran menurut Dean salah satunya berkaitan dengan kecenderungan *Exhibit Fatigue*, (Dean, 1996: 52), yaitu kondisi kelelahan yang dapat dialami pengunjung akibat stimulasi berlebih pada fisik dan mental yang tercipta pada kunjungan pameran. Dengan demikian ketika tata pameran menjadi cenderung monoton maka pengunjung akan mulai berkurang antusiasmenya. Setelah melalui halaman taman hijau yang luas dilalui pengunjung, maka ruang

menjadi daya tarik agar pengunjung agar terus merasa antusias mengunjungi ruang pameran hingga ruang pameran berakhir.

Kemampuan dan keterbatasan SDM Museum Adityawarman bisa menjadi kendala dalam menciptakan ruang pameran, kebijakan, dan keberpihakan dalam merumuskan ruang pameran yang strategis menjadi faktor utama. Hal ini menjadi faktor pendorong untuk terus meningkatkan kualitas SDM yang ada kualitas ruang pameran yang lebih baik. Dukungan dari pemerintah pusat yang memberikan dana alokasi khusus untuk pameran menjadi pendorong untuk terus meningkatkan ruang pameran tentunya diimbangi dengan pendapatan asli daerah yang dikelola dengan tepat sasaran.

Faktor eksternal yang menjadi pendorong untuk meningkatkan ruang pameran adalah pengunjung yang bisa memberikan masukan dan evaluasi dalam penataan ruang pameran selanjutnya, dengan catatan-catatan pengunjung dapat menjadi bahan evaluasi ruang pameran. Kemudian kemitraan dengan berbagai pihak yang telah dilakukan dapat mendukung program pameran yang ada, seperti kerjasama yang dilakukan dengan pihak swasta Google, Wikimedia, Bank Nagari, Jasa Raharja Putra dapat memberikan faktor pendorong museum.

6.2. Kebutuhan Ruang Pamer

Banyak alasan kenapa koleksi harus ditata dengan baik di ruang pameran, salah satunya koleksi museum adalah benda-benda yang dikumpulkan memiliki nilai sejarah dan budaya yang harus diberi perhatian lebih. Benda-benda warisan budaya ini ada yang sudah tidak diproduksi lagi di masyarakat atau bahkan tidak ada duanya di dunia, karena hal tersebut perlu diselamatkan dan dilestarikan.

Ruang pameran pada masa-masa sebelumnya menurut Sutaarga (1997:70) menempati bangunan monumental mirip istana yang memiliki ruang yang luas dan besar, sehingga semua koleksi bisa ditampilkan lebih banyak, bahkan lukisan bukan saja dipasang berjajar, tetapi juga bertingkat sehingga seluruh dinding penuh dengan lukisan. Museum etnografi misalnya dipenuhi koleksi etnografika, baik setiap dinding dan setiap sudut ruangan, maupun dalam lemari- lemari pameran, berjejal-sesak dengan benda-benda yang dipamerkan. Kesemuanya itu memang secara pendekatan intelektual memenuhi keinginan-keinginan akademis serba lengkap, serba sistematis, dan serba ketat. Secara estetis dan informatif, teknik pameran menampilkan seluruh koleksi seperti suasana gudang, sehingga menurut Sutaarga pada saat sekarang ini sudah tidak dapat dibenarkan menampilkan semua koleksi di ruang yang terbatas.

Dari laporan kegiatan dan observasi di lapangan, Museum Adityawarman memiliki koleksi 6246 buah dari sepuluh jenis koleksi museum, dalam ruang pamer yang ada khususnya di ruang pamer utama di lantai 2 menampung 150 hingga 200 koleksi ukuran kecil hingga sedang. Untuk dimensi ukuran koleksi besar tentu membutuhkan ruang yang lebih besar lagi, sedangkan untuk lantai 1 kurang lebih sama dengan yang ada di lantai 2. Ruang pameran temporer yang digunakan untuk Museum Rendang sangat minim koleksi karena lebih bersifat interaktif dengan menampilkan replika makanan dan perlengkapan memasak, sedangkan di ruang pameran temporer lainnya hanya cukup untuk 80 hingga 100 koleksi yang bisa dipamerkan, sedangkan pada ruang IPTEK lebih dominan alat peraga dalam mengisi ruang.

Kondisi ruang pameran di Museum Adityawarman sangat kurang dengan ruang pameran, untuk bisa menampilkan sebagian besar koleksi bila dibandingkan dengan jumlah koleksi yang dimiliki. Dengan ruang yang ada hanya bisa menampilkan 400 hingga 500 koleksi di ruang pameran, untuk bisa menampilkan hingga 20-25% perlu tambahan ruang hingga dua kali lipat dari ruang yang ada, rencana kebutuhan ruang sudah masuk dalam perencanaan pemerintah daerah Provinsi Sumatra Barat dengan segera membangun gedung IPTEK.

Kebutuhan ruang Museum Adityawarman yang mendesak yaitu kebutuhan ruang pameran temporer, sedangkan untuk pameran tetap memaksimalkan ruang yang ada termasuk memanfaatkan studio mini yang ada untuk ruang pameran utama. Ruang pameran temporer sebelumnya memiliki tiga ruang pameran, pertama ruang yang digunakan Museum Rendang, kedua ruang yang masih digunakan untuk pameran temporer, dan ketiga ruangan IPTEK. Ruang pameran temporer dapat menampilkan koleksi yang ada secara bergantian dengan waktu yang singkat sesuai dengan tema pameran, sehingga sirkulasi koleksi dan informasi koleksi dapat disampaikan kepada pengunjung. Beragam tema pameran menjadi daya tarik pengunjung untuk mengunjungi museum secara berulang ke Museum Adityawarman.

6.3 Tingkat Kunjungan

Dalam proses menuju museum berstandar global dan diminati maka kunjungan yang beragam dari berbagai kalangan menjadi penting, arus globalisasi menjadi tantangan besar Museum Adityawarman sebagai pusat informasi koleksi budaya Minangkabau terbesar di dunia, untuk bisa mendatangkan kunjungan dari

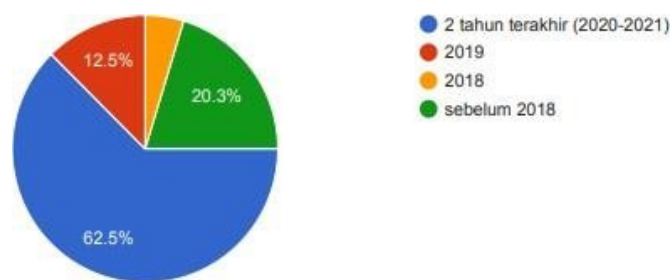
Bulan dan Pengunjung



Gambar 25. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman
(Sumber : Museum, 2021)

Pengunjung Museum Adityawarman sebelum pandemi Covid-19 cukup beragam, tidak hanya didominasi oleh siswa dan mahasiswa yang berkunjung tetapi juga wisatawan nusantara dan mancanegara. Peningkatan kunjungan terjadi tahun 2016 dan 2017 selama sepuluh tahun terakhir, mencapai 124.556 dan 126.884 orang yang berkunjung ke Museum Adityawarman. Dalam menghitung kunjungan tidak didasari berdasarkan pada jumlah pengunjung yang membeli tiket, tapi juga didasari pada pengunjung rombongan yang mendapat potongan harga 50% untuk karcis masuk, kemudian pada tamu negara dan kunjungan kedinasan, dan kunjungan peneliti yang khusus untuk mencari bahan penelitian.

Pada tahun 2020 dan 2021 selama pandemi, Museum Adityawarman mengalami pasang surut tingkat kunjungan. Data pengunjung yang rendah dikarena kebijakan pemerintah untuk menutup layanan publik ke museum karena imbas pandemi Covid-19, hal yang harus dilakukan selanjutnya tentu mencoba melakukan pembenahan ruang dan publikasi melalui media daring seperti media sosial, webinar, dan media lainnya..



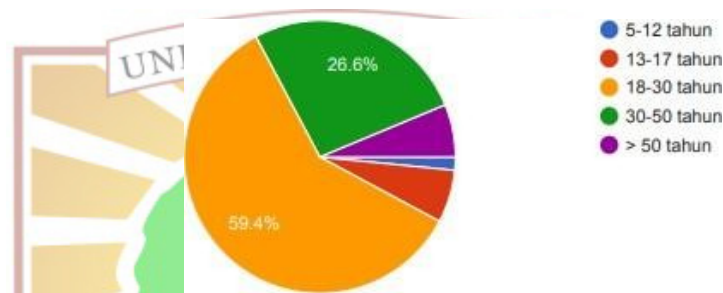
Gambar 26. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman
(Sumber : Museum, 2021)

Grafik responden yang mengunjungi museum Adtyawarman berdasarkan

data yang dihimpun sebanyak 62.5% responden baru mengunjungi museum Adityawarman dua tahun terakhir.

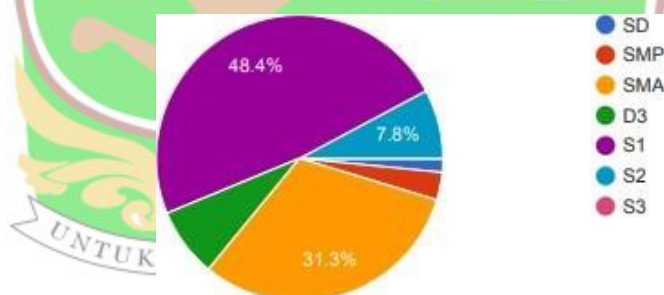
Gambar 27. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman

Usia responden



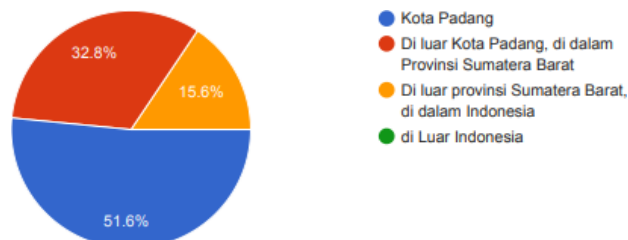
Sebagian besar responden berusia 18-30 tahun.

Pendidikan terakhir responden



Mayoritas pendidikan terakhir responden adalah S1 sebesar 48,4%

Kota asal responden



Mayoritas responden berasal dari kota Padang sebanyak 51.6%

Data kunjungan menjadi faktor pendorong untuk membuat strategi komodifikasi dalam tata pameran, walaupun belum bisa tergambar seluruh pengunjung melakukan kunjungan ke ruang pameran yang ada, setidaknya ruang pameran koleksi menjadi bagian penting pengunjung untuk ke Museum Adityawarman. Kepuasan pengunjung dalam mengunjungi ruang pameran menjadi daya tarik, sehingga perlu upaya melakukan penataan ruang koleksi lebih baik.

6.4 Penataan ruang koleksi museum

Strategi komodifikasi tata ruang pameran menjadi bagian penting dalam menata koleksi yang merupakan bagian informasi koleksi museum. Penataan ruang tidak sekedar menata ruang yang ada dan disusun dengan koleksi yang ada, ruang koleksi tentunya menampilkan koleksi walaupun saat ini Museum Adityawarman termasuk museum lainnya lebih banyak menampilkan perlengkapan sarana pameran dari pada koleksi itu sendiri.

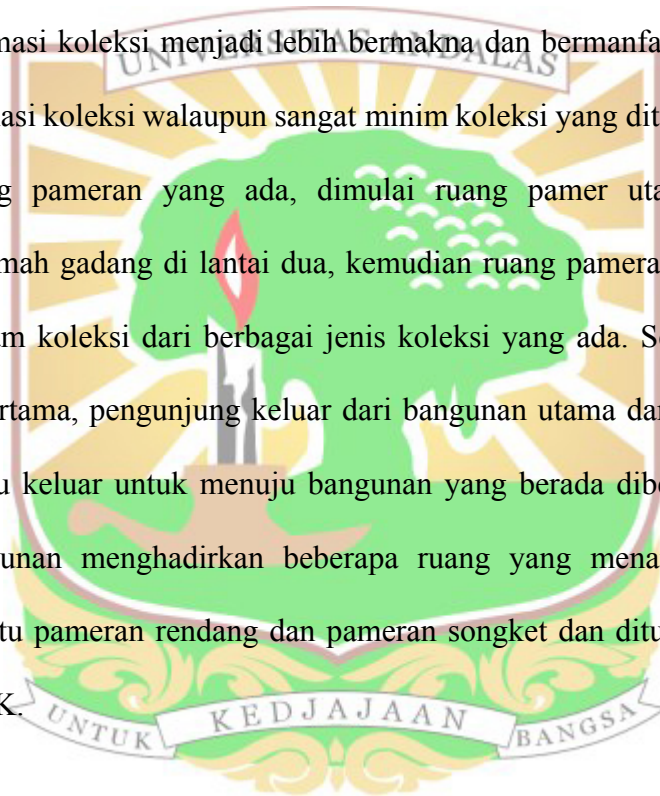
Studi literatur menjelaskan bahwa ruang pameran berperan sebagai penghadir potensi terjadinya aktivitas belajar pengunjung. Ruang pameran menjalankan peran ini melalui konfigurasi serta ekspresi yang dimilikinya. Studi literatur menjelaskan bagaimana ekspresi ruang menjadi bagian yang penting dalam tercapainya intensi suatu konfigurasi ruang pameran.

Kondisi saat ini Museum Adityawarman memiliki beberapa ruang pameran yang satu dengan yang lainnya tidak memiliki konsep penataan ruang yang jelas. Hal ini tergambar dari penggunaan ruang yang ada berganti fungsi sewaktu-waktu,

baik penggunaan untuk pameran temporer atau bahkan penggunaannya untuk beberapa event kegiatan yang bersifat kedaerahan.

Penataan ruang pameran Museum Adityawarman memerlukan cetak biru yang lebih baik dari pengelola sendiri, tidak ada aturan yang melarang ruang pameran ditata untuk berbagai kebutuhan publik tetapi karena museum merupakan sarana informasi koleksi menjadi lebih bermakna dan bermanfaat penataan ruang untuk informasi koleksi walaupun sangat minim koleksi yang ditampilkan.

Ruang pameran yang ada, dimulai ruang pameran utama yang berada bangunan rumah gadang di lantai dua, kemudian ruang pameran lantai satu yang berisi beragam koleksi dari berbagai jenis koleksi yang ada. Setelah selesai dari bangunan pertama, pengunjung keluar dari bangunan utama dari lantai satu yang tersedia pintu keluar untuk menuju bangunan yang berada dibelakang bangunan utama, bangunan menghadirkan beberapa ruang yang menampilkan pameran temporer yaitu pameran rendang dan pameran songket dan ditutup dengan ruang peraga IPTEK.



6.5 Integrasi Ruang Museum

Penelitian ini mencoba juga menganalisis kesesuaian integrasi ruang pameran terhadap konfigurasi ruang yang dimiliki museum, guna melihat faktor pendorong strategi komodifikasi. Ruang pameran dapat dikatakan berperan dengan baik jika ekspresi ruang mengarahkan gerak pengunjung sesuai dengan pola yang diintensikan konfigurasi integrasi ruang. Hal ini tercapai ketika ekspresi area sirkulasi memberikan potensi bagi pengunjung untuk berpindah tempat ke area sirkulasi berikutnya dan memberikan potensi bagi pengunjung untuk melakukan

aktivitas kunjungan yang tidak berpindah tempat ke arah objek pameran. Sebaliknya suatu ruang pameran dapat dikatakan tidak berperan dengan baik jika ekspresi ruang mengarahkan gerak pengunjung tidak sesuai dengan pola yang diintensikan konfigurasi ruang, yaitu ketika ekspresi area sirkulasi tidak memberikan potensi bagi pengunjung untuk berpindah tempat ke area sirkulasi berikutnya dan ekspresi area pengamatan tidak memberikan potensi bagi pengunjung untuk melakukan aktivitas pengamatan (yang tidak berpindah tempat) ke arah objek pameran. Pada akhirnya analisis ekspresi ruang dapat digunakan untuk menilai kualitas peran suatu ruang/bangunan dalam fungsinya (Seamon, 1990:69).

Penataan ruang untuk tercapainya integrasi fungsi bangunan sangat berdasarkan pada pola sirkulasi, sehingga penggunaan pola sirkulasi lebih kepada pola memusat, dengan mengandalkan satu titik sebagai titik point, dengan tujuan sebagai pemersatu antar fungsi bangunan, selain itu visual manusia juga cukup berpengaruh, bagaimana visual manusia dapat terarahkan kepada fungsi utama bangunan, sehingga dengan sendirinya pengunjung komersial akan merespon keberadaan museum itu sendiri, sedangkan untuk ruang pameran menggunakan konsep sirkulasi linear sebagai pengarah ke ruang yang dibagi berdasarkan tipe pameran, sehingga pengunjung dapat menikmati sirkulasi museum dengan *step by step*.

Museum Adityawarman selalu mengalami perubahan dalam integrasi antarruang, setelah pengunjung selesai dari ruang pameran utama pengunjung diarahkan menuju ruang pameran temporer di ruang rendah dan lanjut ruang pameran temporer lainnya, tapi sejak ada ruang pameran rendah, pintu yang

menghubungkan ke ruang lainnya ditutup sehingga pengunjung harus menyelesaikan ruang pameran dengan satu pintu masuk dan pintu keluar.



BAB VII

MAKNA STRATEGI KOMODIFIKASI TATA PAMER MUSEUM ADITYAWARMAN DALAM PERSPEKTIF KAJIAN BUDAYA

Dalam bab ini pembahasan difokuskan mengenai makna komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya. Pembahasan berkenaan dengan makna strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam tata ruang, alur cerita, tata cahaya, label/caption, vitrin/showcase, dan panel informasi yang ada di Museum Adityawarman.

Banyak hal lain yang bisa dilihat dari makna strategi komodifikasi yang ada dalam tata pameran Museum Adityawarman. Dalam sistem pemaknaan kapitalisme, koleksi menjadi benda-benda diproduksi sebagai tanda, yang tidak hanya mengacu pada realitas di luar dirinya, tetapi sebagai artefak yang terbentuk lewat manipulasi medium dalam hal ini pameran. Dunia realitas dikemas lewat mekanisme komodifikasi tanda-tanda. Elemen-elemen tanda yang merupakan bagian dari dunia realitas dikombinasikan dengan elemen-elemen tanda yang bukan realitas secara eklektik sehingga menghasilkan realitas baru dengan pemaknaan yang baru pula (Geertz, 1992:vii).

Dalam konteks makna strategi komodifikasi tata pameran museum, ruang pameran berperan sebagai aspek yang utama dalam menentukan kualitas aktivitas menambah pengetahuan pengunjung. Ruang pameran seharusnya menyediakan kualitas ruang yang diterima oleh pengunjung, kemudian direspon dengan menggunakan latar aspek personal dan aspek sosio-kulturalnya sebagai referensi. Dengan demikian, dalam fungsinya mewadahi pameran terhadap tingkat

kunjungan, ruang pameran museum memiliki peran yang tidak terlepas dari pengaruh kedua aspek tersebut. Ruang pameran berperan sebagai penghadir potensi terjadinya aktivitas yang tanpanya, museum tidak dapat berfungsi menjalankan program pameran.

7.1 Tata Ruang

Penataan ruang di museum menjadi masalah kompleks dalam melihat makna komodifikasi yang dilakukan pengelola bagi pengunjung. Ruang-ruang di museum tidak hanya pada ruang pameran tetapi ruang pendukung lainnya. Beberapa ruang yang ada di museum seperti ruang penyimpanan koleksi (*storage*), ruang perkantoran, ruang perpustakaan khusus, ruang preparasi, dan ruang lainnya sebagai standar ruang keberadaan museum.

Museum Adityawarman memiliki ragam ruang yang cukup memadai, Museum Adityawarman sangat beruntung dibangun karena peruntukan bangunan digunakan untuk museum. Berbeda dengan beberapa museum lainnya yang berdiri karena memanfaatkan bangunan lama, ruang yang ada difungsikan untuk memenuhi kebutuhan ruang di museum.

Makna selanjutnya, pengelolaan ruang yang ada dimanfaatkan untuk pengunjung, perlu upaya besar melakukan edukasi kepada pengunjung dalam memilih dan memilih ruang publik yang bisa dikunjungi dan ruang tertutup yang tidak dapat dikunjungi oleh pengunjung. Menurut Lym, pengalaman pengunjung di dalam ruang dibedakan dalam tiga ragam kualitas yang terjadi akibat hubungan antara perilaku manusia tersebut dengan ruangnya, Ketiga aspek di dalam program ini adalah aspek personal, aspek sosio-kultural, dan aspek fisik. Ruang pameran

sendiri sebagai tempat terjadinya aktivitas (Lym, 1980:XVIII). Meskipun ketiga aspek ini selalu bersinggungan dalam menentukan tingkah laku manusia dalam aktivitasnya, aspek fisik, yaitu lingkungan, menurut Lym menjadi parameter pertama yang menentukan kualitas aktivitas tersebut. Menurut Hemistra (1974:9-10) lingkungan memberi stimulus sehingga memunculkan persepsi serta respon tingkah laku pada diri manusia. Lingkungan menjadi faktor utama yang memberikan potensi terjadinya ragam kuantitas dan kualitas tingkah laku serta aktivitas manusia di dalam lingkungan ruang pameran. Pada akhirnya ruang pameran menjadi faktor utama yang menghadirkan potensi terjadinya aktivitas tertentu.

Tata ruang yang ada di Museum Adityawarman, telah banyak mengalami perubahan tata ruang sejak museum berdiri, seperti pada tahun 1980an Museum Adityawarman mengalami perubahan atau pergantian ruang penyimpanan koleksi, ruang penyimpanan dipindahkan ke bagian ruang perpustakaan dan administrasi yang ada di bangunan samping barat bangunan ruang pameran rendah, sedangkan ruang perpustakaan pindah ke lantai dua menempati ruang yang lebih kecil disamping ruang konservasi koleksi. Kemudian ruang pameran utama di tahun 1990 ditambah dengan kamar-kamar layaknya rumah gadang, hal ini membuat ruang pameran menjadi terbatas.

Konsep rancangan ruang yang konsisten sangat diperlukan Museum Adityawarman, khususnya untuk menyusun konsep rancangan atau desain interior ruang pameran tetap di ruang utama, konsistensi konsep yang ada harus dilakukan mengacu pada tema pameran tetap, adanya alur kisah (*story line*), konsep penyajian pameran, dalam bentuk model yang ditentukan bersama, kemudian

story board, matriks ruang pameran tetap yang memperlihatkan pembagian ruang-ruang bagi penempatan benda koleksi pameran dan panel informasi.

Namun semua kembali pada pengelola museum, hasil survey memang menunjukkan tingkat kepuasan ruang di dalam bangunan museum masih terbilang tinggi mencapai 89,6% dari 126 responden. Tetapi apakah penyusunan tata ruang sudah selesai, masih banyak ditemukan beberapa pengunjung yang tidak melanjutkan kunjungan ke beberapa ruang lainnya, ini menjadi tugas pengelola bersama profesional untuk mendapatkan ruang pameran yang bermakna dan representatif dalam kunjungan.

7.2 Alur Cerita

Alur cerita merupakan sistematika pameran yang terdiri dari kumpulan-kumpulan dokumen atau *blueprint* tertulis mengenai koleksi yang akan dipamerkan. Dokumen ini merupakan acuan utama dalam perancangan dan produksi pameran yang menjadi persoalan pertama dalam memberikan makna dalam strategi komodifikasi tata pameran di Museum Adityawarman.

Alur cerita ini disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran. Narasi yang menjadi sumber dari alur cerita diperoleh melalui hasil penelitian, baik di lapangan maupun hasil studi koleksi. Narasi ini juga penting karena dapat dijadikan topik pameran yang pada umumnya dilakukan oleh kurator atau bagian koleksi. Selanjutnya, perlu disusun juga sebuah garis besar pameran yang meliputi judul, topik, sub topik, dan poin penting dalam pameran.

Untuk pameran tetap Museum Adityawarman alur kisah/cerita telah di mulai sejak tahun 2019, penyusunan dilaksanakan bersama pihak ketiga termasuk peneliti atau tenaga ahli. Konsep untuk ruang pamer disisi barat mengenai sejarah Sumatra Barat, alur kisah di mulai mengenai masa prasejarah di Sumatra Barat lanjut bercerita tentang masa Hindu-Budha, masa pra Islam, masa Islam, dan masa kemerdekaan di Sumatra Barat.

Alur cerita pada sisi timur bercerita mengenai kebudayaan Sumatra Barat, cerita di mulai dari alam Minangkabau dengan pembahasan Visualisasi topografi, perkembangan kebudayaan Minangkabau dipengaruhi dengan kondisi alam di Pulau Sumatra khususnya dataran tinggi di Sumatra bagian tengah dan hulu aliran sungai yang bermuara ke pantai timur Sumatra. Alur cerita berlanjut pada konsep inti kebudayaan Minangkabau dengan fokus pada agama dan sistem kepercayaan; sistem mata pencaharian; dan organisasi sosial dan sistem kekerabatan.

Konsep alur cerita yang disampaikan oleh tenaga ahli sudah lebih baik dari pameran-pameran sebelumnya, proses selanjutnya untuk melakukan konversi menjadi matrik pameran menjadi kendala besar. Informasi koleksi yang ada tidak cukup untuk menyusun matrik pameran yang aplikatif di ruang pamer, rendahnya kemampuan pengelola museum menjadi persoalan dalam penerapan konsep alur cerita.

Perlu upaya menyusun strategi komodifikasi dalam menyusun alur cerita sebagai bagian dari tata pamer yang ada di Museum Adityawarman. Salah satu cara dengan memberi kesempatan kepada pihak ketiga dalam melakukan konversi alur cerita yang ada menjadi konsep pameran yang aplikatif. Susunan alur cerita

yang telah disusun terlihat tidak sesuai dengan koleksi yang ditampilkan di ruang pameran, seperti membuat daftar koleksi pada zona inti kebudayaan Minangkabau pada zona timur lantai dua, koleksi agama dan sistem kepercayaan menampilkan hal berbeda mengenai pakaian datuk dan raja Pagaruyung.

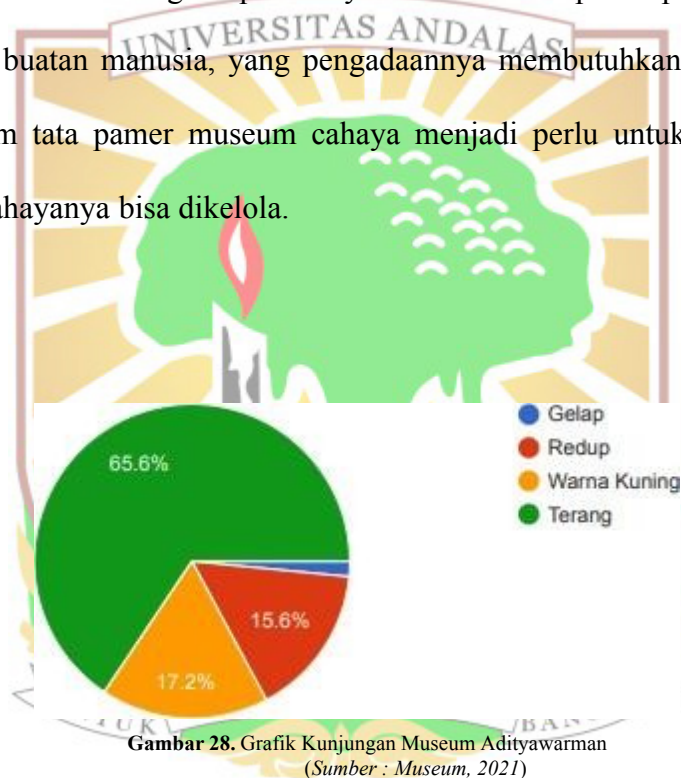
Pengunjung yang awam melihat koleksi, tidak selalu melihat korelasi apa yang sebenarnya informasi yang ingin disampaikan dan koleksi apa yang sesuai dengan yang ditampilkan, seperti menyusun sebuah puzzle dan setelah tersusun pemain tidak mengetahui gambar apa yang sebenarnya ada di permukaan puzzle setelah tersusun rapi, membuat strategi baru dalam komodifikasi alur cerita menjadikan alur cerita sebagai rohnya informasi dalam ruang pameran karena keberhasilan informasi dapat menjadi ketertarikan, pengalaman, dan pengetahuan baru dalam berkunjung.

7.3 Tata Cahaya

Agar dapat menarik pengunjung untuk datang ke ruang pameran museum, maka makna komodifikasi tata pameran menjadi sangat serius untuk diperhatikan. Penataan barang-barang yang dipamerkan, selain menarik juga harus memperhitungkan penataan cahaya di dalam ruang pameran. Karena dengan adanya cahaya yang menyorot ke benda-benda koleksi dapat menimbulkan apresiasi bentuk dan warna koleksi yang lebih mendalam serta menjadikan penampilan koleksi lebih menarik.

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan tata pameran, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek yang membangun imajinasi pengunjung. Dengan mengetahui tentang pengaturan tata

cahaya, kurator harus mengembangkan kreatifitasnya dalam memberikan kesan-kesan tertentu pada ruang dengan menanggapi efek-efek dan manfaat dari sistem pencahayaan. Pada dasarnya ada dua sumber pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Sumber pencahayaan alami berasal dari sinar matahari, bulan, bintang-bintang dan lain sebagainya yang berasal dari alam. Pencahayaan alami mempunyai sifat tidak menentu, tergantung kepada iklim, musim, dan cuaca. Sedangkan pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari buatan manusia, yang pengadaannya membutuhkan sejumlah biaya, namun dalam tata pameran museum cahaya menjadi perlu untuk bisa ditata dan kestabilan cahayanya bisa dikelola.



Gambar 28. Grafik Kunjungan Museum Adityawarman
(Sumber : Museum, 2021)

Dampak penataan cahaya yang dilakukan masih memiliki nilai dominan pada sisi cahaya yang terang sebesar 65.6 % responden, pengunjung ruang pameran masih menginginkan pencahayaan yang terang di museum Adityawarman.

Dari sebagian besar jumlah responden yang berkunjung ke Museum Adityawarman berharap ruangan terang menjadi harapan pengunjung, kondisi saat

ini ruang pameran mengandalkan cahaya alami yang mampu menerangi ruang pameran. Maksudnya sumber pencahayaan datang dari sinar matahari, berlimpahnya cahaya matahari khususnya di ruang pameran utama tidak dapat menghasilkan tata cahaya yang baik terhadap koleksi yang ada. Sudut-sudut ruang di ruang pameran masih dibantu dengan cahaya lampu pijar yang menerangi ruang, akhirnya bukan untuk menerangi koleksi yang ada tapi ruang, alhasil koleksi sekedar penghias ruang.

Berikut ini adalah strategi dalam merancang untuk pencahayaan matahari efektif menurut Egan, M. David dan Victor W. Olgyay dalam bukunya “*Architectural Lighting*”, yaitu:

- Naungan (*shade*), naungi bukan pada bangunan untuk mencegah silau (*glare*) dan panas yang berlebihan karena terkena cahaya langsung.
- Pengalihan (*redirect*), alihkan dan arahkan cahaya matahari ketempat-tempat yang diperlukan. Pembagian cahaya yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan adalah inti dari pencahayaan yang baik. (Egan, 2002:163)

Pengendalian (*control*) cahaya menjadi penting di museum, cahaya yang masuk ke dalam ruang pameran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pada waktu yang diinginkan. Terlalu banyak memasukkan cahaya alami ke dalam ruang pameran dapat menimbulkan resiko merusak terhadap koleksi yang ditampilkan.



Gambar 29. Suhu di dalam vitrin mencapai 35,5°C
(Sumber : Pribadi)

Cahaya alami dengan cuaca yang baik khususnya dari sinar matahari pada waktu tertentu dapat berdampak pada meningkatnya suhu ruang yang tinggi dan mempengaruhi juga kelembapan ruang pameran.

Tabel 4. Suhu di Ruang Timur

	Waktu	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4	Hari 5	Hari 6
Vitrin 1	08.30	32,9°C	29,0°C	29,3°C	29,9°C	29,9°C	30,0°C
	13.00	32,4°C	31,8°C	32,3°C	32,5°C	32,5°C	32,1°C
Vitrin 2	08.30	33,1°C	29,4°C	30,6°C	30,2°C	30,0°C	30,2°C
	13.00	32,3°C	33,9°C	32,5°C	32,5°C	32,5°C	32,5°C

	Waktu	Hari 7	Hari 8	Hari 9	Hari 10	Hari 11	Hari 12
Vitrin 1	08.30	29,4°C	29,3°C	29,4°C	29,4°C	29,7°C	29,3°C
	13.00	32,2°C	31,3°C	32,4°C	32,3°C	32,1°C	31,7°C
Vitrin 2	08.30	35,5°C	30,6°C	30,6°C	29,6°C	30,5°C	29,6°C
	13.00	32,0°C	31,4°C	32,5°C	32,6°C	32,3°C	31,8°C

Tabel Suhu Museum Adityawarman
(Sumber : Pribadi, 2021)

Perbedaan suhu dan kelembapan yang meningkat di ruang barat dan timur menimbulkan gangguan lingkungan yang berbeda di luar vitrin, hal ini yang tidak

diketahui oleh pengunjung biasa, sering juga dijumpai lebih banyak serangga seperti lebah kayu (*Xylocopa Virginica*) dan serangga lain masuk ke ruang pameran, tapi ini bukan faktor utama dan masih perlu dilakukan kajian lebih lanjut penyebab kehadiran serangga tersebut, serangga ditemui di ruang pameran ini mudah dikenali dengan warna kuning emas dominan di punggung atau juga berwarna hitam dan memiliki garis hitam dan kuning di ekornya. Walaupun jendela sudah tertutup rapat bisa masuk dari celah dinding kayu di ruang barat yang terbuka sepanjang hari (informasi terakhir jendela kaca telah dibuka kembali oleh kepala museum yang baru).



Gambar 30. Serangga Lebah Kayu di Ruang Pamer Barat
(Sumber photo : Pribadi)

7.4 Alur Kunjungan

Makna dari strategi tata pameran juga dilihat dari alur kunjungan, alur atau arah kunjungan di ruang pameran menjadi penentu kemana pengunjung harus melangkah, ini menjadi penanda arah tujuan pengunjung. Alur kunjungan adalah proses kerja perencanaan pada fase konseptual dalam penyusunan alur kisah di ruang pameran. Disamping untuk ruang pameran dalam (*interior*) alur ini juga berlaku

juga untuk penataan luar (*exterior*) yang dalam perencanaannya harus dikaji secara holistik atau terpadu.

Beberapa hal utama yang harus diperhatikan dalam penyusunan gagasan pola alur penyajian dan alur pengunjung, yaitu: Alur Sirkulasi, mulai dari pintu masuk hingga pintu keluar; Konsep dan Besaran ruang; dan Material (bahan bangunan), tekstur dan warna yang digunakan (*textual* dan *visual concept*).

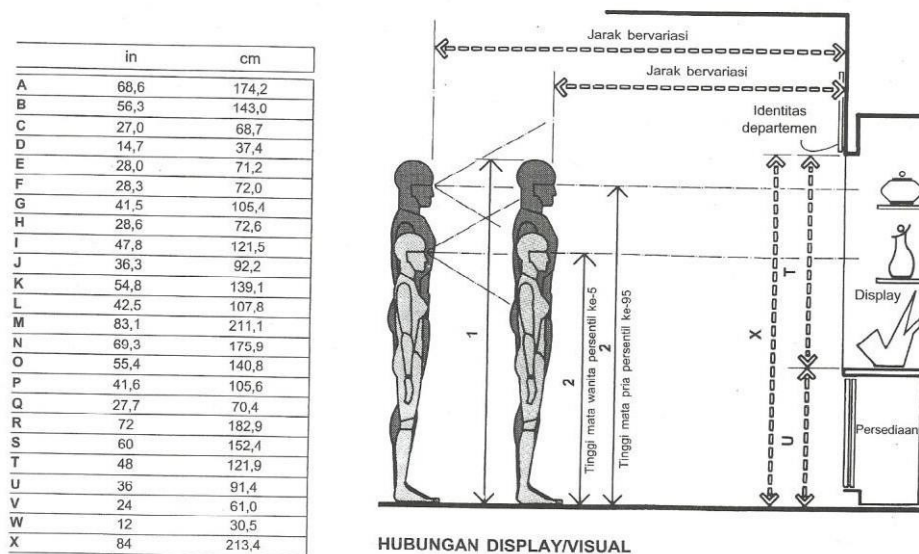
Kunjungan ke Museum Adityawarman dapat dikelompokkan menjadi dua, pengunjung umum dan pengunjung kedinasan atau yang melakukan penelitian terhadap koleksi, untuk kunjungan umum pengunjung melalui pintu utama yang ada di jalan Bundo Kanduang (d/h Jl. Gereja). Waktu kunjungan mulai hari selasa hingga minggu dan pukul 08.00 s.d. 16.00 wib. Untuk tamu dinas atau melakukan penelitian terhadap koleksi melalui pintu samping di Jl. Diponegoro, untuk waktu kunjungan hari selasa hingga hari jumat dengan waktu sesuai jam kerja.

Untuk alur kunjungan ruang pameran di Museum Adityawarman, diawali dengan masuk melalui anak tangga yang ada dibagian depan bangunan utama yang mirip rumah gadang menuju lantai dua. Pengunjung memasuki ruang pengenalan dengan diinformasikan maket Museum Adityawarman dan meja resepsionis. Untuk kunjungan group atau kelompok dapat meminta pemandu untuk mendampingi dan menjelaskan koleksi yang ada, pendampingan dapat juga dilakukan untuk kunjungan yang individual.

Kunjungan ke ruang pameran dimulai dari arah kiri atau bagian barat bangunan, ruang utama menampilkan informasi sejarah Sumatera Barat dan seperangkat pelaminan yang ada di bagian barat ruangan, setelah selesai di

ruang barat maka pengunjung diarahkan ke ruang timur melalui lorong yang berada di belakang ruang resepsionis. Ruang lorong menceritakan informasi awal penyebaran atau migrasi masyarakat di Sumatra Barat, kemudian di ujung lorong masuk pada ruang pameran timur yang menceritakan tentang inti kebudayaan Minangkabau. Dari observasi seharusnya alur pengunjung melanjutkan ke lantai satu melalui tangga yang ada di ruang timur untuk menuju ke lantai satu, hal yang disayangkan adanya pintu di sebelah kanan pengunjung yang mengarah ke luar bangunan atau menuju kembali ke ruang resepsionis. Hal ini mengakibatkan dari pengamatan peneliti banyak pengunjung salah mempresepsikan pintu tanpa daun jendela sebagai akhir dari kunjungan atau mengakhiri kunjungan.

Setelah dari lantai dua pengunjung dapat melihat ragam koleksi yang dirangkum dalam ruang khazanah koleksi Museum Adityawarman, kemudian lanjut pada ruang lainnya yaitu ruang pameran rendang, songket, dan IPTEK. Dalam proses perancangan alur kunjungan di ruang pameran, pengunjung merupakan tokoh utama yang akan menempati atau menggunakan ruang, oleh karena itu harus mendapat perhatian khusus dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah-masalah perilaku pengunjung tersebut yang bisa juga disebut *Behavior* (Kusuma, 2020:11).



Gambar 31: Hubungan Antropometri Pengunjung dengan Display Materi Koleksi (Kusuma, 2020:11)

7.5 Vitrin/Showcase

Hal utama lainnya dalam strategi komodifikasi tata ruang museum adalah lemari pajang/vitrin, tempat koleksi diletakan atau dikenal istilahnya dengan vitrin. Vitrin atau lemari pajang merupakan satu dari bagian terpenting di dalam museum. Pengertian vitrin pada ruang pameran adalah sarana peraga atau perabot atau benda peraga atau sarana pameran untuk benda koleksi museum, fungsi utama vitrin adalah memajang objek atau koleksi yang akan dipamerkan atau diperlihatkan kepada pengunjung.

Koleksi di tata sedemikian untuk menarik minat pengunjung melalui pameran, yang ada di dalam bangunan museum, baik itu pameran tetap, pameran temporer bahkan pameran keliling. Saat ini tata pameran Museum Adityawarman sudah banyak menggunakan media lain sebagai media pajangan, tapi ada juga

atau bahkan memanfaatkan sisa-sisa pameran sebelumnya untuk pameran selanjutnya, pengadaan berbagai model vitrin standar yang ada seperti vitrin tunggal, vitrin ganda, atau model vitrin dinding, vitrin tengah, dan vitrin multi fungsi yang memiliki maksud tidak hanya sebagai media pajang tetapi untuk mengamankan koleksi dari kerusakan.

Konsep dasar rancangan vitrin mengacu pada konsep perlindungan, konservasi, dan pengamanan benda koleksi pameran. Berdasarkan konsep di atas maka jenis vitrin bisa berbentuk vitrin lepas terbuka dan tertutup transparan; vitrin dinding terbuka dan tertutup transparan; box terbuka dan tertutup transparan; panel-panel lepas, panel-panel dinding; dan sarana pameran lainnya.



Gambar 32 : Pemanfaatan dinding panel di Paphos Archaeological Museum, Cyprus.
(Sumber : IG Departmen of antiquities, Cyprus)

Konsep tata letak furnitur-lemari peraga harus mengacu pada konsep alur penyajian pameran dan ukuran benda koleksi pameran, bukan sekedar alur cerita saja (*Story line*). Bentuk dan ukuran furnitur peraga ditentukan oleh skala, besaran, dan ruang gerak benda koleksi pameran dan ruang gerak perawatan koleksi. Bahan atau material furnitur-perabot yang akan digunakan ditentukan oleh ukuran

dan persyaratan konservasi. Usulan modul yang disesuaikan dengan modul komponen lantai, dinding, dan plafon adalah modul 30 cm, dengan kelipatan 60, 90, 120, 150, 180, 210, dan 240cm (Agung Purnomo, Basnendar Herryprilosadoso, Ranang Agung Sugihartono, 2012:11)



Gambar 33 : Koleksi perahu digantung di Museum Maritim Perth
(Sumber : Pribadi)

Museum Adityawarman memiliki berbagai vitrin, tapi sebagian besar memang sudah tidak layak digunakan tapi masih tetap digunakan. Kenapa tidak layak, vitrin yang ada khususnya di ruang temporer, bagian permukaan kaca sudah tidak memiliki permukaan yang baik, kerangka kayu sebagian telah mengalami kelapukan. Halnya karena terbatasnya kreatifitas dan anggaran yang dimiliki, vitrin dengan media kayu yang dimiliki diusahakan dibuat lebih awet walaupun permukaannya sudah tidak baik. Pengecatan berulang-ulang pada vitrin menjadi tampilan vitrin kurang maksimal, ditambah media kaca yang digunakan tipis dan terdapat beberapa retakan di beberapa sisi.



Gambar 34 : Vitrin lama yang digunakan kembali
(Sumber : Pribadi)

Vitrin baru atau rekondisi di Museum Adityawarman juga dilakukan walaupun anggarannya cukup besar untuk proses pengadaannya. Seperti tahun 2020, dilakukan pembaharuan vitrin dengan mengganti kaca dengan lebih tebal. Proses pengadaan vitrin harus disesuaikan dengan tema pameran yang ada, apakah alur cerita dapat menyesuaikan dengan koleksi yang akan dipajang atau vitrin cocok untuk koleksi yang sesuai dengan alur cerita pameran.



Gambar 35 : Vitrin rekondisi
(Sumber : Pribadi)

Dalam merancang vitrin baru perlu dokumen rancangan interior dan furnitur ruang pameran, dokumen harus disajikan dalam gambar sekurang-kurangnya ada denah ruang pameran utama dan ruang pendukung, kemudian denah layout interior dan furnitur, termasuk konsep alur pengunjung dan sirkulasi ruang. Kemudian lanjut pada dokumen tampak dan potongan ruang pameran, pola dan detil finishing lantai, termasuk dinding serta plafon. Dapat ditambahkan juga detil penempatan benda koleksi, Gambar dan teks panel informasi, detil tata letak furnitur-perabot benda koleksi pameran, hasil dokumen finishing pekerjaan interior, alat peraga untuk melengkapi koleksi, detil tata letak peralatan mekanikal dan elektrikal, bahkan sampai posisi alat keamanan bangunan seperti alat pemadam kebakaran ringan.

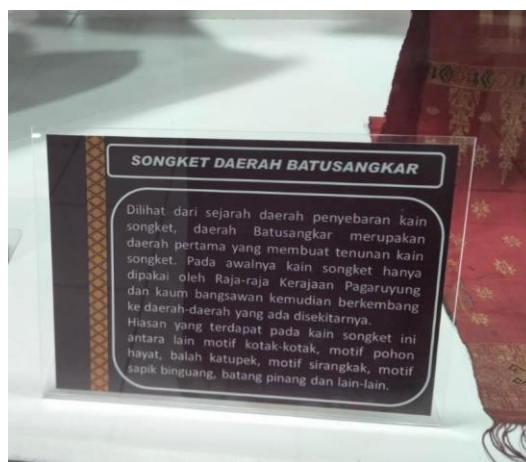


Gambar 36 : Vitrin Baru di Tahun 2021
(Sumber : Pribadi)

7.6 Label/Caption

Makna dari komodifikasi tata pameran di Museum salah satunya terlihat pada label (*Caption*) di ruang pameran, label merupakan salah satu sarana media informasi bagi pengunjung di Museum, khususnya bagi pengunjung yang melakukan kunjungan ke ruang pameran museum tanpa didampingi pemandu museum.

Label di museum yang bersifat non interpretatif seperti petunjuk arah, label informasi benda koleksi, label Instruksi untuk kegiatan atau partisipasi, panel donatur atau kontributor, label larangan seperti dilarang merokok, menyentuh, larangan makan, memotret dan lainnya bersifat pemberitahuan. Sedangkan teks label interpretatif seperti teks pendahuluan yang biasanya berada di dekat pintu masuk pameran, berupa sinopsis singkat dan ditulis dengan tampilan yang mencolok. Selanjutnya label tidak harus berisi teknis koleksi. Untuk Teks Dinding yang menjelaskan suatu sub tema, ditulis lebih singkat agar lebih enak dibaca, label keterangan objek diletakkan di samping benda koleksi sehingga memudahkan mendapatkan informasi.



Gambar 37. Informasi Koleksi
(Sumber photo : Pribadi)

Teks label *interpretative* dapat berupa pertanyaan, pertanyaan yang ada relevansinya dengan pengunjung atau personal *question*. Label pertanyaan itu akan membuat pengunjung berfikir dan menilai dirinya sendiri. Metode label (*Labelling information*) dapat juga dikategorikan ke dalam beberapa kategori, yaitu a. *Label Interpretif*, b. *Label as storytelling*, c. *Label with meaningful stories*, d. Label yang tidak menafsirkan. Dengan adanya label (*Labelling information*), bertujuan untuk mengidentifikasi nama dari sebuah pameran pada museum.

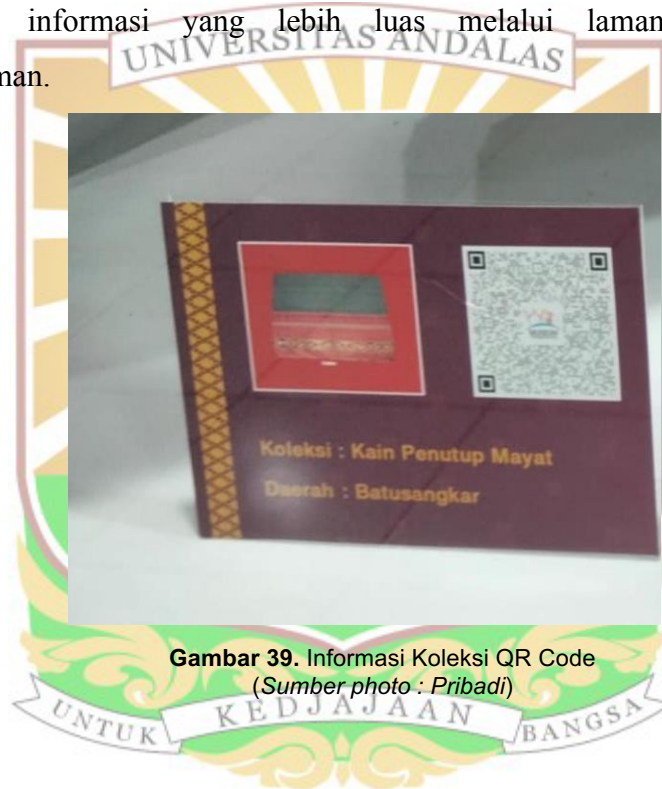
Konsentrasi kurator Museum Adityawarman belum menyampaikan informasi koleksi dalam label secara menyeluruh, masih banyak informasi yang hilang sehingga penasarannya pengunjung belum dapat menjawab rasa penasarannya mengenai koleksi yang dipajang.



Gambar 38. Informasi Umum Dalam Panel
(Sumber photo : Pribadi)

Penjelasan koleksi dibuat secara umum dan label individu per koleksi

ditulis dengan satu atau dua kata yang menggunakan bahasa daerah atau juga bahasa Indonesia, perkembangan teknologi membuat label mengalami pembaharuan juga di Museum Adityawarman, penggunaan *Quick Response Code* (QR Code) menjadi solusi juga untuk kurator menjawab penasarannya pengunjung. Dengan mengakses QR Code melalui gawai yang dimiliki pengunjung dapat menelusuri informasi yang lebih luas melalui laman resmi Museum Adityawarman.



Gambar 39. Informasi Koleksi QR Code
(Sumber photo : Pribadi)

BAB VIII

SIMPULAN DAN SARAN

8.1 Simpulan

Dalam bab-bab sebelumnya telah dibahas tentang strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman dalam perspektif kajian budaya. Berdasarkan pembahasan dengan menggunakan teori komodifikasi, revitalisasi, dan praktik, maka mengenai strategi komodifikasi tata pameran Museum Adityawarman ada faktor-faktor yang mendorong strategi komodifikasi, serta dampak dan makna strategi komodifikasi dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Museum Adityawarman sebagai tempat ideal melestarikan dan menginformasikan koleksi yang merupakan warisan budaya. Namun dalam perkembangan waktu mengalami perubahan khususnya dalam produk yang dihasilkan, dalam hal ini informasi yang dikemas dalam ruang pameran sebagai komoditi seharusnya lebih baik disajikan untuk pengunjung, dari apa yang direncanakan dalam penataan koleksi di ruang pameran. Strategi komodifikasi tata pameran menjadi kegiatan yang dilaksanakan dalam waktu jangka panjang tidak terwujud dan sebatas pada ketersediaan kegiatan tata pameran dalam waktu jangka pendek.

Proses strategi komodifikasi dari tata pameran pada ruang pameran utama Museum Adityawarman dengan melihat fungsi ruang pameran itu sendiri, kondisi ruang pameran utama yang ada khususnya ruang pameran tetap, dan bagaimana strategi penyusunan ruang pameran yang dilakukan oleh Museum Adityawarman. Semua masih tergambar merupakan proses ruang pameran yang baru sekedar

menjalankan fungsi ruang, belum menjadi strategi yang ideal untuk mewujudkan ruang pameran yang punya nilai jual. Fungsi ruang pameran yang selalu berubah sesuai dengan kebutuhan kepentingan menunjukkan ketidak konsisten pengelola dalam melakukan penataan ruang pameran. Sedangkan untuk kondisi ruang pameran yang menjadi salah satu proses terjadinya komodifikasi masih menunjukkan ruang pameran ada untuk kebutuhan atau kebijakan kepentingan yang ada, bahkan cenderung diluar kebutuhan peruntukan bagi museum yang memiliki tugas menyajikan informasi koleksi kepada publik.

Upaya revitalisasi terhadap proses tata pameran dalam penataan ulang ruang pameran telah dilakukan, tetapi dengan beriringnya waktu upaya revitalisasi telah melalui waktunya. Sehingga perlu upaya keras pengelola untuk melakukan kembali revitalisasi efektif yang dilakukan secara berkelanjutan. Menata ulang ruang pameran bukan hal yang sederhana dan mudah, mengingat keterbatasan anggaran yang dialokasikan untuk museum dan sumber daya manusia yang semakin terbatas, maka perlu proses penataan ulang ruang pameran dilaksanakan dengan beberapa pihak yang ikut terlibat dalam pelaksanaan. Ruang pameran utama tentu harus disinkronkan dengan tema keberadaan museum itu sendiri, pengelola harus mampu menentukan fungsi ruang pameran untuk dapat dimanfaatkan dengan baik bagi pengunjung.

Faktor pendorong strategi komodifikasi tata pameran, dengan menganalisa kebutuhan ruang pameran, tingkat kunjungan, penataan ruang, dan integrasi ruang menjadi pembahasan selanjutnya. Ruang pameran yang merupakan pendorong tingkat kunjungan karena semakin beragamnya koleksi, terkendala dengan

kebijakan kebutuhan ruang yang difungsikan untuk kebutuhan lain diluar ruang pameran koleksi. Akhirnya penataan dan integrasi ruang yang ada kurang menjadi strategi komodifikasi yang baik dalam meningkatkan kunjungan di ruang pameran.

Makna dari proses dan faktor pendorong strategi komodifikasi dalam tata pameran menghasilkan tata pameran menghasilkan komoditi yang kurang tepat sehingga tingkat kunjungan terus menurun. Dari beberapa responden berharap 65,6% menjawab ruangan terang menjadi harapan pengunjung, kondisi saat ini ruang pameran mengandalkan cahaya alami yang hanya mampu menerangi ruang pameran bukan koleksi. Sehingga seterang apapun ruang yang ada belum maksimal untuk memberikan tata cahaya yang baik dan representatif bagi ruang pameran, kecenderungan yang ada bahkan merusak koleksi itu sendiri sehingga jauh dari proses pelestarian bagi koleksi di ruang pameran. Keterbatasan SDM dalam penataan dan menghasilkan produk media penataan menjadi kendala Museum Adityawarman dalam menghadirkan tampilan koleksi yang menjadi nilai jual bagi pengunjung.

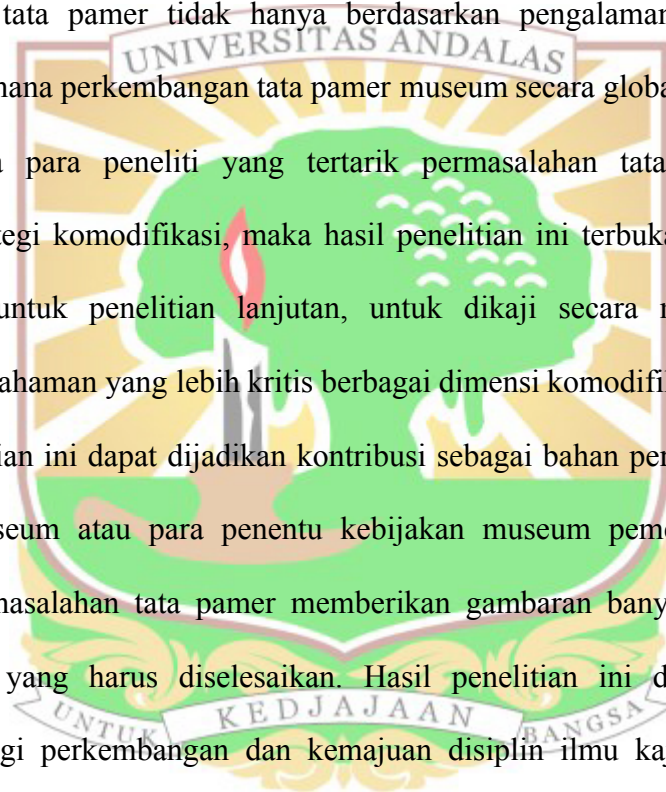
8.2 Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk penelitian lebih lanjut dan mendalam bagi berbagai disiplin ilmu sesuai dengan karakteristik kajian budaya yang multidisipliner. Museum merupakan lembaga yang melestarikan dan menginformasikan warisan budaya seharusnya mampu menyusun strategi tata pameran sebagai komoditi yang dapat dihandalkan oleh pemerintah.

Menerjemahkan museum sebagai lembaga nonprofit seharusnya tidak diterjemahkan secara sempit sehingga membuat museum itu sendiri membatasi ruang geraknya untuk berkembang, konsep pemahaman pengelola dalam menampilkan tata pameran tidak hanya berdasarkan pengalaman sendiri tetapi melihat bagaimana perkembangan tata pameran museum secara global.

Kepada para peneliti yang tertarik permasalahan tata pameran dalam kaitannya strategi komodifikasi, maka hasil penelitian ini terbuka untuk dikritik dan terbuka untuk penelitian lanjutan, untuk dikaji secara mendalam agar mendapat pemahaman yang lebih kritis berbagai dimensi komodifikasi.

Penelitian ini dapat dijadikan kontribusi sebagai bahan pertimbangan bagi pengelola museum atau para penentu kebijakan museum pemerintah, dengan mengkaji permasalahan tata pameran memberikan gambaran banyaknya berbagai permasalahan yang harus diselesaikan. Hasil penelitian ini diharapkan juga bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan disiplin ilmu kajian budaya, di samping sebagai sumber rujukan dalam dinamika kreativitas meningkatkan kemajuan museum di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Aageson, T.H. 1999. "Market value: five steps to an effective museum marketing Plan". Museums News 78 (4).
- Asiarto, Luthfi dan Agus Ramdhan. 1999. *Perkembangan Permuseuman di Indonesia dari Pelita I–IV*. Dirjen Kebudayaan. Jakarta
- Akbar, Ali. 2010. *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*, Jakarta
- Arbi, Yunus., & dkk. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kemenparekraf.
- Aulia, Frida. 2022. *Jelajah Museum Dunia*, Rumah Media, Jakarta.
- Barker, Chris. 2009. *Cultural Studies Teori & Praktik*. terjemahan Nurhadi. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Bourdieu, Pierre. 2010. *Perlawanan, Menentang Mitos-Mitos Baru Zaman Kita*, Terj. Yudi Santoso. Penerbit Circa, Yogya.
- Chen, Y., Mak, B., dan Li, Z. (2013). *Quality deterioration in package tours: The interplay of asymmetric information and reputation*, Tourism Management 38 (2013) 43-54
- Cohen, Uriel. *Museum and Children a Design Guide*, University of Wisconsin, Milwaukee, 1985
- David, Fred R. 2011. *Strategic Management*, Buku 1. Edisi 12 Jakarta
- Direktorat Permuseuman. 2010. *Blue Print Revitalisasi Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Ditjen. Kebudayaan
- E. Hopper. 1994. *Museum and Their Visitors*. New York: Routledge.
- Egan, M. David, Victor Olgyay. 2002. *Architectural Lighting*. New York: McGraw-Hill

- Falk, John H & Lynn D. Dierking. 2000. *Learnng from Museums: Visitor Experiences and TheMaking of Meaning*. USA: AltaMira Press.
- Fitchett, James A. 1997. *Consumption and Cultural Commodification The Case of the Museum as Commodity*. University of Stirling.
- Hemistra, McFarling. 1974. *Environmental Psychology*. California: Wadsworth Publishing Company, Inc.
- Hooper-Greenhill, E. 1994. *Museum Education* dalam E. Hopper-Greenhill (ed.). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge.
- Larisu, Zulfiah, Jopang, Muhammad Yusuf. 2020. *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Transformasi Perpustakaan Desa*. Global Aksara Pres. Surabaya.
- Laskarina, Liza Dewi. 2015. *Pembangunan Museum Adityawarman dan Perannya Dalam Dunia Pariwisata 1977-1998, Sebuah Kajian Sejarah Pariwisata*. *Skripsi*, FIB Unand.
- Lym, Glenn Robert. *A Psychology of Building: How We Shape and Experience Our Structures Space*, USA: Prentice- Hall, Inc., 1980. hlm xviii
- Marthala, Agusti Efi. 2013. *Rumah Gadang Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau*. Penerbit Humaniora, Bandung.
- Mclean, Fiona, 1997. *Marketing the Museum*. London: Routledge.
- Moenir, Darman. 1986. *Bunga Rampai Permuseuman dan Museum Adityawarman*. Proyek Pengembangan Permuseuman Sumatera barat.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science–Technology Centers
- Moechtar. 1984. *Museum Negeri Adhityawarman Sumatera Barat, Proyek Pengembangan Permuseuman Sumatera Barat*. Kanwil Depdikbud, Padang.
- Mosco, V. (2009) *The political economy of communication, The Political Economy of Communication*. SAGE Publications.

- Neufert, Ernst. 1992. *Bauentwurfslehre: Grundlagen, Normen, Vorschriften Ober Anlage, Bau, Gestaltung, Raumbedarf, Raumbeziehungen, MaBe fOr Geb~ude, R~ume, Einrichtungen, Ger~te mit dem Menschen als MaB und Zie*. Vieweg & Sohn Verlagsgesellschaft mbH, Braunschweig.
- Pamuji, Kukuh. 2010. Komunikasi Dan Edukasi Di Museum Istana Kepresidenan Jakarta. *Tesis*. FIB UI.
- Prabowojadi, Frans Wisnu, 2014. Museum Spiritual Kejawen Di Kota Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sari, Swastika Poppy. 2012. *Galeri Seni Rupa Kontemporer Di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta.
- Seamon, David. "Toward A Phenomenology of Architectural Form: Thomas This Evensen's Archetypes in Architecture," *Journal of Environmental-Architectural Phenomenology*, Spring(1990): 6-9.
- Sumadio, Bambang. 1997. *Bunga Rampai Permuseuman*. Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suptandar, J Pamudji. 1991. *Desain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta : Djambatan.
- Sutaarga, Moh Amir, 1997. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Depdikbud. Jakarta.
- Sutaarga, Moh Amir. 2000. *Capita Selecta Museografi dan Museologi: Kumpulan Karangan tentang Ilmu Permuseuman*. Depdikbud. Jakarta.
- Suwayono, Ixora Lundia. 2022. *Pengelolaan Museum Di Indonesia : Pemasaran Berbasis Nilai Budaya*. *Disertasi*. Universitas Indonesia. Depok.
- Tjahjopurnomo, R. 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Direktorat Permuseuman. Jakarta.
- Tjahjopurnomo, R. 2011. *Sejarah Permuseuman Indonesia*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Direktorat Permuseuman. Jakarta

JURNAL

- Adib, Mohamad. 2012. Agen dan Struktur dalam Pandangan Piere Bourdieu, *Jurnal BioKultur*, Vol 1/No.2/Juli-Desember 2012.
- Adisakti, Laretna. 2002. Revitalisasi Kawasan Pusaka di Berbagai Belahan Bumi. *Harian Kompas*.
- Andik, Pradana. 2020. Strategi Pemasaran Museum Dengan Pendekatan Value Innovation : Studi Kasus Pada Museum Angkut Kota Batu. *Kebijakan Pengembangan Pariwisata Di Daerah*. Program Studi Administrasi Publik FISIP Universitas Galuh.
- Astini, Rina. 2014. Kajian Strategi Promo dan Strategi Penentuan Harga Tiket Masuk Museum Berdasarkan Sudut Pandang Pengunjung. *Jurnal Manajemen*/Volume XVIII, No. 02.
- Guintcheva, Guergana dan Juliette Passebois. 2009. Exploring the Place of Museums in Europeah Leisure Markets : An Approach Based on Consumer Values, *International Journal Of Arts Management*.
- Hereyah, Yoyoh. 2011. Media Massa: Pencipta Industri Budaya Pencerahan yang Menipu Massa Studi Simulacra dan Hiperrealitas Film AVATAR. *Jurnal UMN*. Vol III No.2.
- Hidajat, Henny. 2017. Kajian Naratologi Pada Tata Pameran Tetap Museum Perjuangan Kemerdekaam di Jakarta. *Jurnal Senirupa Warna*. Universitas Bunda Mulia. vol 5, Jilid 1.
- Irdana, Nuryuda dan Sthanu Kumarawarman, Konsep Penataan Koleksi Museum Untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan Dalam Wisata Edukasi Arsip dan Koleksi Perbankan Di Museum Bank Mandiri Jakarta. *Diplomatika*. Vol. 1, No.2 Maret 2018 hal 132-147)
- Jamala, Nurul, Nindyso Soewarno, Jatmika Adi Suryabrata, Arif Kusumawanto. 2013. Kenyamanan Visual Ruang Kerja Kantor. *Jurnal Forum Teknik*. Vol.35, No.1.
- Kusuma, Heru Budi, Analisis Dimensi Manusia Di Ruang Pameran Tetap

Museum Nasional Indonesia. *Penelitian*. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanegara, Jakarta, 2020.

Mangkuto, Rizki A. 2016. Akurasi Perhitungan Faktor Langit Dalam SNI 03-2396-2001 Tentang Pencahayaan Alami Pada Bangunan Gedung. *Jurnal Permukiman*. Vol.11 No.2 November 2016.

Maulana, Agustian. 2019. Strategi Media Relations Pores Dumai Dalam Mengurangi Kebakaran Hutan dan Lahan di Dumai Tahun 2016. *JOM FISIP* Vol. 6 : Edisi II Juli-Desember

Marvidola, Triska 2014. Persepsi Wisatawan Tentang Promosi dan Fasilitas Objek Wisata Museum Adityawarman Di Kota Padang. *Home Economics And Tourism*. Vol 7, No 3.

Martokusumo, Widjaja. Revitalisasi, Sebuah Pendekatan Dalam Peremajaan Kawasan. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, Vol.19/No.3 Desember 2008, hal. 57 – 73.

Oktrivia, Ulce dan Naditira Widya.2014. E-Museum : Komodifikasi Informasi Koleksi Museum. *Jurnal*. Vol. 8 No. 1/2014 - Balai Arkeologi Banjarmasin

Salim, Polniwati. 2018. Persepsi Kualitas Ruang Pamer Museum Seni : Sebuah Studi Observasi. *Jurnal Narada*, Volume 5 Edisi 2, 2018. Jurnal Desain dan Seni FDSK-UMB

Tjahjaulan, Indah dan Adityayoga. 2019. Penyajian Koleksi Museum Sejarah dan Budaya Kota Malang Studi Kasus: Museum Brawijaya, Museum Purwa, dan Museum Panji JSRW (*Jurnal Senirupa Warna*) Vol.7 No. 2, Juli 2019, pg.87-106 doi:10.36806/JSRW.V7I2.70

Wulandari, Anak Agung Ayu. 2014. Dasar-dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora* Vol. 5 No.1 April 2014.

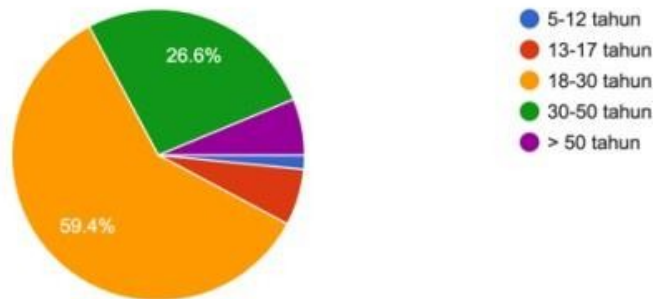
Zamaris, Biandi. 2020. Kajian Literatur Sistem Pencahayaan Buatan Untuk Ruang Pamer Pada Museum Ranggawarsita (Gedung C & D) Dan Ruang Galeri Batik Pada Museum Tekstil Jakarta Dan Museum Batik Pekalongan. *Jurnal Imaji*, Vol.9 No.1, Juli 2020.

Report ICOM, 2020. Museums, museum professional and COVID-19.

LAMPIRAN

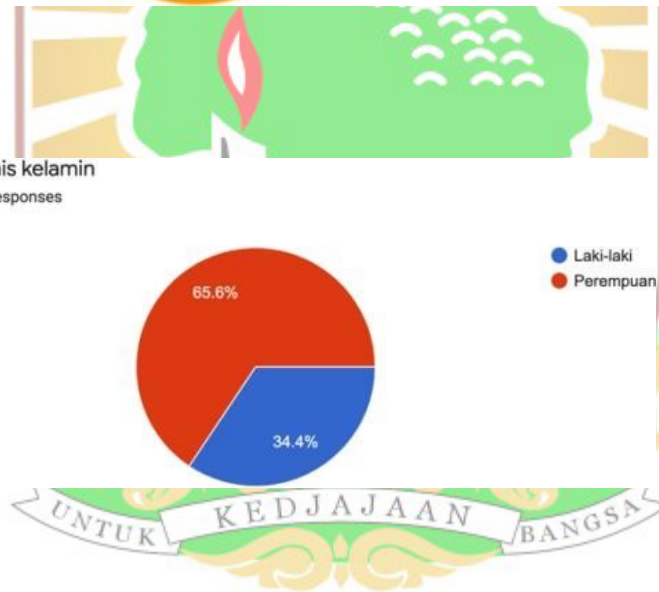
Usia

64 responses



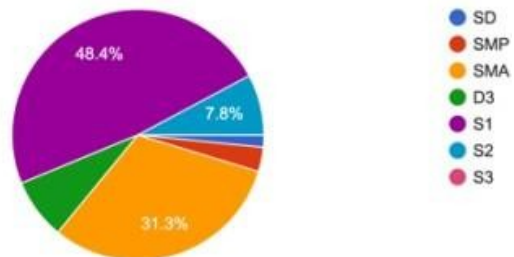
Jenis kelamin

64 responses



Pendidikan terakhir

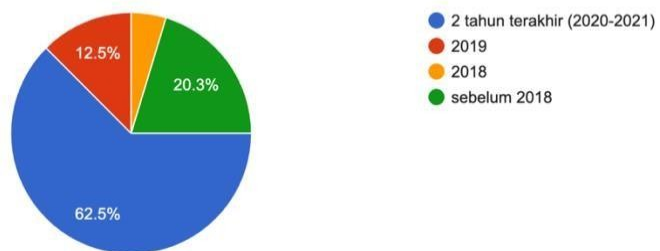
64 responses



Daerah asal
64 responses



Terakhir kali mengunjungi Museum Adityawarman
64 responses



Menurut penilaian pribadi, imej Museum Adityawarman adalah
64 responses

