



<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/3472>

BELAJAR SEJARAH DI MUSEUM: OPTIMALISASI LAYANAN EDUKASI BERBASIS PENDEKATAN PARTISIPATORI

Laely Armiyati¹, Dede Wahyu Firdaus²

^{1,2} Universitas Siliwangi, Indonesia

E-mail: laely.armiyati@unsil.ac.id¹, dede.firdaus@unsil.ac.id²

Sejarah Artikel: Diterima Juli 2020, Disetujui Agustus 2020, Dipublikasikan September 2020

Abstrak

Museum berperan penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, peningkatan layanan museum sebagai tempat edukasi harus terus dilakukan salah satunya dengan mengimplementasikan pendekatan partisipatori. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana implementasi layanan edukasi di museum dengan pendekatan partisipatori. Penelitian menggunakan metode studi kasus pada museum di bawah otoritas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan museum di bawah otoritas Pemerintah Daerah di wilayah DKI Jakarta. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan pada pengelola museum dan pengunjung, observasi dilakukan dengan melakukan kunjungan langsung, dan terakhir melalui analisis dokumen berupa arsip data pengunjung. Penelitian ini menunjukkan bahwa kedua museum telah melakukan layanan edukasi dengan memberikan pelabelan pada koleksi, memberikan layanan kepemanduan, membuat situs daring berisi informasi koleksi tentang museum, mengadakan pameran dan festival. Implementasi layanan edukasi berbasis pendekatan partisipatori di museum dilakukan dengan dua cara yaitu mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengarah pada peran aktif pengunjung dan berkolaborasi dengan komunitas masyarakat untuk mengadakan kegiatan di museum.

Kata Kunci: Museum, Layanan Edukasi, Pendekatan Partisipatori

Abstract

Museums play an important role in improving the quality of learning history. Therefore, improving museum services as a place of education must be done, one of which is by implementing a participatory approach. This study examines how the implementation of educational services in museums with a participatory approach. The research uses the case study method in the museum under the authority of the Ministry of Education and museum under the authority of the Regional Government in the DKI Jakarta area. Data were collected by interview, observation, and document analysis techniques. Interviews were conducted at museum managers and visitors, observations were carried out by direct visits, and document analysis was carried out at visitor data archives. This research shows that both museums have provided educational services by labeling collections, providing guiding services, creating online sites containing collection information about museums, holding exhibitions and festivals. The implementation of educational services based on participatory approaches in museums is done in two ways, namely holding activities that lead to the active role of visitors and collaborating with the community to hold activities in the museum.

Keyword: Museum, Education service, Participatory Approach

PENDAHULUAN

Dalam UU No. 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya, disebutkan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, berupa benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Dengan demikian, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan benda-benda yang berhubungan dengan sejarah perkembangan umat manusia, tetapi juga berkewajiban untuk mentransfer nilai-nilai yang terkandung dalam benda koleksinya.

Museum memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah, selain sebagai sumber pembelajaran juga dapat menjadi media pembelajaran. Sebagai sumber pembelajaran, museum menjadi tempat peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan, sedangkan sebagai media pembelajaran, museum memberikan kemudahan bagi peserta didik menerima sarana pengetahuan dari guru. Kegiatan observasi di museum, tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga merangsang peserta didik untuk berfikir kritis. Oleh karena itu, sudah sewajarnya dunia pendidikan memanfaatkan keberadaan museum untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Keberadaan museum menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran Sejarah. Untuk guru dan calon guru, museum menjadi tempat mengawinkan teori dan kenyataan, sehingga akan menambah ketajaman dalam menganalisis sebuah peristiwa. Untuk peserta didik, museum memberikan ruang dalam berimajinasi secara lebih terarah dalam memadupadankan materi yang diberikan guru dan bentuk peninggalannya, sehingga dapat juga merangsang kemampuan berfikir kritis. Akan tetapi, implementasi museum sebagai wahana edukasi selayaknya tidak hanya diupayakan oleh akademisi (pendidik dan peserta didik), tetapi juga oleh pengelola museum.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sutaarga (1995: 1) mengatakan bahwa

museum adalah tempat mengumpulkan, menyimpan, merawat, melestarikan, mengkaji, mengkomunikasikan bukti material hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya. Dalam definisi ini, fungsi museum mengalami pergeseran dikarenakan adanya upaya untuk menjadikan museum sebagai tempat yang lebih berguna dan lebih digemari oleh masyarakat. Sebelum tahun 1970-an museum didefinisikan sebagai “...an institution which collects, documents, preserves, exhibitis, and interprets material evidence and associated information for the public benefit”. Saat ini, Museum Association mendefinisikan museum sebagai “museums enable people to explore collection for inspiration, learning, and enjoyment. They are institutions that collect, safeguard and make accesible artefacts and specimens, which they hold in trust for society. (www.chr.org.uk/Museums/musmeaningdict.htm)

Perbedaan dari pemahaman museum tersebut, jelas menandakan bahwa museum yang dahulu hanya berfungsi sebagai tempat koleksi dan perawatan koleksi, saat ini juga berfungsi sebagai tempat inspirasi, belajar, dan hiburan bagi masyarakat. Karena itu, Direktorat Permuseuman Indonesia (1999) menyatakan bahwa museum tidak hanya menjadi tempat menyimpan dan merawat koleksi, tetapi juga mengkaji dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Melalui fungsi ini, museum dapat selalu berinteraksi dengan manusia dan lingkungannya, sehingga akan terwujud harmonisasi antara masa lalu (benda koleksi) dengan masa kini (pengunjung).

Fungsi edukasi museum terkait erat dengan keberadaan museum sebagai tempat menyimpan benda-benda peninggalan manusia dan alam yang bernilai luhur. Untuk menjalankan fungsi ini, museum mengadakan kegiatan-kegiatan edukatif, seperti diskusi, seminar, pemutaran film dokumenter, perpustakaan, kursus-kursus, penambahan koleksi dan penerbitan katalog. Melalui kegiatan tersebut, museum menempatkan dirinya sebagai pemberi edukasi bagi masyarakat awam terkait koleksi dan nilai-nilai luhur dari koleksi yang dimilikinya. Sedangkan fungsi konservasi museum meliputi kegiatan pengelolaan koleksi yang berhubungan dengan perawatan, pengawetan,

dan pengamanan koleksi. Konservasi adalah fungsi wajib museum, karena tanpa adanya koleksi museum adalah bangunan tua yang tidak akan menjadi bagian bermakna bagi manusia. Oleh karena itu, pelaksanaan fungsi konservasi seharusnya adalah kegiatan rutin dan wajib bagi museum. Dalam menjalankan fungsi rekreatif, kegiatan museum terkait dengan kebutuhan bersenang-senang (*having fun*). Museum sebagai bagian dari tempat wisata, memiliki kewajiban memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi pengunjungnya. Untuk itu aspek-aspek estetika dan memperhatikan kebutuhan pengunjung menjadi pilar utama dalam implementasi aspek rekreatif tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilakukan pada dua museum di wilayah Provinsi DKI Jakarta yang berkategori satu museum yang dikelola oleh pemerintah pusat (museum A) dan satu museum yang dikelola oleh pemerintah daerah DKI Jakarta (Museum B). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan analisis dokumen (Sutopo, 2006). Wawancara dalam penelitian ini bersifat terbuka (*open-ended*) dan mengarah pada kedalaman informasi dan dilakukan tidak secara formal/ terstruktur. Wawancara dilakukan kepada pengelola museum, pengunjung, dan Direktorat Permuseuman. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada bangunan dan aktivitas di museum yang berkaitan dengan pelaksanaan fungsi edukasi. Peneliti mencatat semua aktivitas dalam *field note* yang akan menjadi bahan dalam proses analisis. Setelah data terkumpul, selanjutnya divalidasi dengan menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Data yang sudah valid kemudian dianalisis dengan menggunakan

analisis yang bersifat induktif dengan tiga langkah utama yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Layanan Edukasi di Museum A

Dalam hierarki organisasi Museum A, layanan edukasi diselenggarakan oleh seksi layanan edukasi yang berada dalam tanggungjawab Bidang Kemitraan dan Promosi. Karena berada di bawah Bidang Kemitraan dan Promosi, maka layanan edukasi tidak lepas dari upaya untuk menjadikan museum sebagai tempat populer di masyarakat. Seksi layanan edukasi bertugas melakukan pemberian layanan edukasi di bidang benda bernilai budaya berskala nasional. Oleh karena itu, bagian ini menjadi pintu utama bagi tersalurnya informasi yang ada di museum., berikut adalah strategi yang dilakukan untuk optimalisasi layanan edukasi di Museum A.

- a. Pelabelan, label (teks) adalah keseluruhan bentuk informasi tertulis atau grafis yang ada di museum. Bentuk penyajian informasi berupa label pada pameran di Museum A berupa Label judul, Label pengenalan (informasi awal yang berkaitan dengan tema koleksi secara keseluruhan), label grup (sesuai rumpun koleksi), label individu (berisi nama koleksi, tahun pembuatan, dan fungsi atau peranannya).
- b. Pendampingan/*guiding*, yaitu menyediakan jasa pemandu di museum bagi pengunjung.
- c. Pameran
 - 1) Pameran tetap
Konsep pameran di Museum A sudah menggunakan metode didaktik, yaitu metode menampilkan sajian yang tertata secara sistematis dan terstruktur. Sajian pameran sudah memiliki alur

cerita yang jelas dan disesuaikan dengan jenis koleksinya. Sistem penataan pameran di berdasarkan pada jenis-jenis koleksi, baik berdasarkan keilmuan, bahan, maupun kedaerahan, seperti Ruang pameran Prasejarah, Ruang Perunggu, Ruang Tekstil, Ruang Etnografi daerah Sumatra, dan lain-lain. Selain itu, penataan di ruangan lain juga sudah mengarah kepada tema berdasarkan aspek-aspek kebudayaan yang mana manusia diposisikan sebagai pelaku dalam lingkungan tempat tinggalnya. Misalnya, tema pameran yang berjudul “Keanekaragaman Budaya dalam Kesatuan” terdiri dari beberapa subtema antara lain [1] Manusia dan Lingkungan, [2] Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Ekonomi, [3] Organisasi Sosial dan Pola Pemukiman, dan [4] Khasanah dan Keramik.

2) Pameran Temporer

Pameran temporer adalah jenis pameran yang diselenggarakan dengan tema dan waktu tertentu. Setiap tahun, museum menyelenggarakan kegiatan ini sebagai upaya mengoptimalkan peran edukasi museum, oleh karena itu disediakan ruangan khusus untuk menyelenggarakan pameran. Pameran temporer tidak hanya berkaitan dengan Sejarah Indonesia, beberapa diantaranya justru berkaitan dengan sejarah negara lain, misalnya pada tahun 2014, diselenggarakan pameran foto bertajuk “*Dream and Memory*” yang menampilkan foto-foto kehidupan dan perkembangan masyarakat Tiongkok dari tahun 1970 hingga 2014; Pameran Buddha Carika bertajuk “*Buddha Carika In the footsteps of the Shakyamuni Buddha*” kerjasama Pemerintah India dengan Indonesia; Pameran temporer yang bertema kesenian, misalnya Pameran Lukisan Cat Air Kontemporer bertajuk “Hikayat

Air”. Pameran temporer bertema edukatif kultural, misalnya Pameran Permainan Tradisional pada bulan Mei 2015 yang bekerjasama dengan komunitas.

3) Museum Keliling

Sasaran dari museum keliling adalah sekolah dan masyarakat umum. Program ini menjadi program publik yang rutin diselenggarakan setiap tahun. Lokasi museum keliling pun tidak hanya di kantor Gubernur, balai kota, museum provinsi/kabupaten/ kota, maupun area publik lainnya, tetapi juga di sekolah-sekolah.

Untuk memperlancar program tersebut, pihak museum bekerjasama dengan Pemerintah Provinsi, Pemerintah Kabupaten/Kota, Dinas Pariwisata, dan Dinas Pendidikan yang akan membantu untuk menjembatani antara pihak Museum dengan sekolah. Museum keliling menggunakan konsep tematik, dengan demikian tidak semua koleksi dibawa ke sekolah, hanya koleksi yang berkaitan dengan tema yang akan dipamerkan. Misalnya, saat ini temanya adalah Prasejarah, maka koleksi benda prasejarah saja yang akan dibawa. Dalam kegiatan tersebut, seringkali diadakan pula kegiatan pemutaran film, seminar, maupun workshop, sebagai upaya menarik minat siswa untuk mengunjungi museum keliling. (Tobing, 2016)

4) Kajian, Seminar, Diskusi, Pergelaran, dan Festival

Program ini juga menjadi agenda tahunan museum. Misalnya acara seminar “*The Indonesia Coffee Story*”, kegiatan bedah buku bertajuk “Bedah Buku Laut dan Kebudayaan”, Seminar nasional bertajuk “Semangat Pemuda dalam Mengisi 70 Tahun Indonesia Merdeka”, Festival Hari Museum Internasional, pertunjukkan teater musikal bertajuk “Legenda Asmat”, festival Edu Kid’s dengan tema “Mengembangkan Generasi yang Berwawasan Kebudayaan Nusantara”.

5) Edukasi melalui media

Museum A sudah memanfaatkan teknologi untuk mengoptimalkan perannya sebagai penyampai sejarah dan budaya Nusantara. Dalam websitenya, museumnasional.or.id, tidak hanya dicantumkan event-event di museum, tetapi juga informasi koleksi-koleksi yang ada museum.

2. Layanan Edukasi di Museum B

Museum B saat ini merupakan salah satu UPT di lingkungan Dinas Kebudayaan dan Permuseuman DKI Jakarta. Museum B menggunakan konsep *storyline* (alur cerita) dalam penataan koleksinya, yang menggambarkan kronologi perkembangan sejarah.

Museum ini dipimpin oleh Kepala Unit Pengelola Museum dibantu oleh Bagian Tata Usaha dan dua satuan pelaksana, yaitu satuan pelaksana publikasi dan informasi, serta satuan pelaksana sarana dan prasarana. Setiap bagian dan satuan pelaksana dibantu oleh staf. Tenaga edukasi di Museum B menjadi bagian dari satuan pelaksana publikasi dan informasi yang bertugas untuk memberikan informasi terkait koleksi yang dimiliki kepada pengunjung maupun masyarakat umum. Strategi yang dilakukan dalam fungsi edukasi museum sebagai berikut.

- a. Pelabelan koleksi, yang meliputi label judul, label pengenalan, dan label individu.
- b. Pameran, meliputi:
 - 1) Pameran tetap,
 - 2) Pameran keliling, Pameran keliling dilakukan dengan berpartisipasi dalam kegiatan pameran bersama museum-museum lain, misalnya dalam kegiatan Mitra Praja Utama, yaitu pameran bersama di seluruh wilayah Nusantara.
 - 3) Edukasi melalui media, Museum Bahari sudah menggunakan media komputer yang berisi video tentang koleksi. Media ini menggunakan sensor yang otomatis akan menyala

apabila ada pengunjung yang hendak melihat koleksi. Dengan menggunakan media ini, pengunjung semakin mudah untuk mendapatkan informasi. Namun, belum semua grup pameran diberikan media tersebut.

Tata pameran Museum dirancang berdasarkan kronologi sejarah, yakni dengan cara menampilkan sejarah dalam bentuk display. Koleksi-koleksi tersebut ditunjang secara grafis oleh foto-foto, gambar-gambar dan sketsa, peta, dan label penjelasan agar mudah dipahami berdasarkan latar belakang sejarahnya. Memasuki museum, pengunjung akan disugahi koleksi jaman prasejarah, ada beberapa prasasti yang ditempatkan di tempat tersebut, selanjutnya pengunjung memasuki ruang di era Jayakarta, termasuk diantaranya peninggalan Fatahillah. Selanjutnya, pengunjung memasuki ruang Batavia yang berisi foto-foto dan benda peninggalan era kolonial, uang logam zaman VOC, meriam Si Jagur, lukisan karya Raden Saleh, foto gubernur VOC, J. P. Coen, termasuk diantaranya mebel-mebel antik yang pernah digunakan di Balai Kota. Di museum ini juga terdapat diorama tentang kondisi Batavia.

Pembahasan

Konsep pengembangan museum saat ini mulai mengarah pada konsep “*new museum*” yaitu menjadikan museum bukan hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga tempat pengunjung memperoleh edukasi atas koleksi yang ada di museum. Dalam konsep *new museum*, model edukasi pun tidak lagi berbasis pada koleksi, tetapi kombinasi antara koleksi dan pengunjung. Berdasarkan konsep *new museum*, model edukasi yang tepat untuk digunakan dalam pameran dan program publik di Museum yaitu menggunakan teori konstruktivis dengan model *active-learning* yaitu melibatkan seluruh indera serta pengalaman pengunjung dalam proses belajar mengajar dengan pendekatan interaktif dan edutainment yaitu

menggabungkan edukasi dan hiburan. Model edukasi tersebut kemudian diterapkan melalui pameran dan program publik. Selanjutnya dalam rangka memperluas akses masyarakat, museum dapat menerapkan strategi edukasi di dalam dan di luar museum, melalui program-program museum baik itu ke lembaga formal (sekolah atau universitas), maupun non formal (lapangan, alun-alun, maupun tempat publik lainnya).

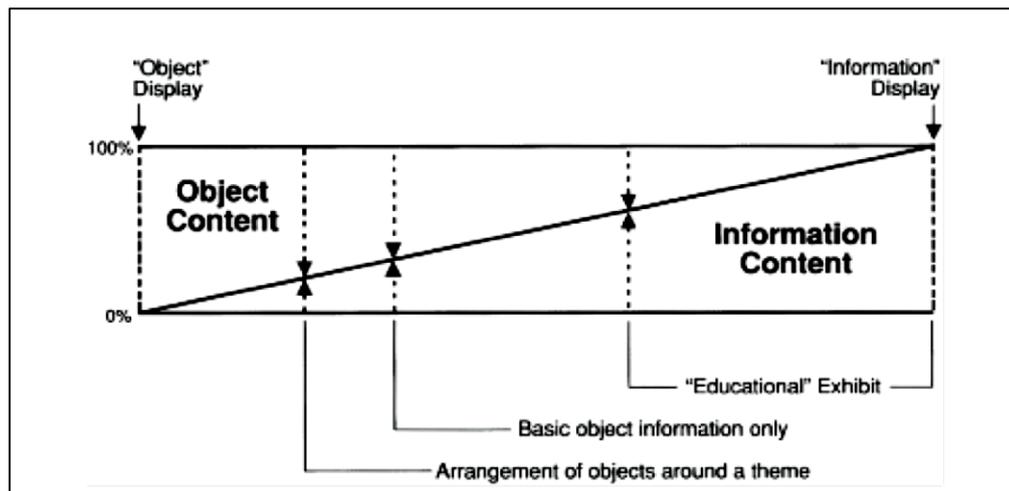
Ditinjau dari aspek sumber daya, pertama dari segi koleksi, Museum A dan B memiliki koleksi yang lengkap dan mendukung untuk menjadi sumber belajar sejarah bagi pengunjung. Selain itu, sistem penataan pameran juga sudah mengacu pada aspek kronologis dan didaktis, sehingga mempermudah pengunjung untuk memperoleh informasi yang sistematis dan runtut. Selanjutnya dari aspek sumber daya manusia, kedua museum sudah memiliki tenaga edukatif yang bertugas untuk mengembangkan konsep edukasi untuk pengunjung. Meskipun demikian, dari segi jumlah, Museum A memiliki jumlah edukator yang lebih banyak dibandingkan Museum B.

Ditinjau dari strategi edukasi yang dilakukan oleh kedua museum, tampak bahwa meskipun keduanya dikelola oleh otoritas yang berbeda, Museum A di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sedangkan Museum B di bawah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, tetapi kedua museum telah menjalankan program-program yang menunjang optimalisasi fungsi edukasinya.

Ditinjau dari segi tata pameran, kedua museum telah mengembangkan tata pameran

berbasis perspektif informasi (*information oriented*) bukan pada perspektif obyek (*object oriented*). Konsep *information oriented* adalah konsep tata pameran yang memfokuskan pada kebutuhan informasi pengunjung. Hal ini ditunjukkan dengan dikelompokkannya koleksi sesuai dengan tema, misalnya di Museum A, koleksi yang berkaitan dengan perkembangan IPTEK dikelompokkan dalam koleksi IPTEK. Di Museum B, koleksi berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat Batavia juga dipisahkan dengan kehidupan politik Batavia. Hal serupa juga tampak di Museum Bahari yang menempatkan koleksi sesuai temanya. Meskipun demikian, konsep tata pameran masih harus diperbaiki apabila benar-benar hendak menjalankan konsep *information oriented*.

Pada gambar 1 dijelaskan perbandingan antara tata pameran yang berbasis obyek dan berbasis informasi. Tata pameran yang berbasis obyek hanya akan menampilkan obyeknya saja, sedangkan informasi yang diberikan pada pengunjung sangat minim. Alhasil, pameran seperti ini tidak akan memberikan kesan pengalaman mendalam bagi pengunjung dan unsur edukasinya sangat sedikit. Tata pameran berbasis informasi, tidak hanya menampilkan obyek koleksi, tetapi juga banyak menyediakan informasi kepada pengunjung, baik informasi pasif seperti label, maupun informasi aktif seperti media interaktif, video, maupun pemandu wisata. Dengan adanya informasi tersebut, pengunjung tidak hanya sekedar melihat koleksi museum, tetapi juga dapat merasakan makna dan keberadaan koleksi pada zamannya, sehingga akan menumbuhkan rasa menghargai pada sejarah.



Gambar 1. Perbandingan *object content* dengan *information content*
Sumber: Dean, 1994

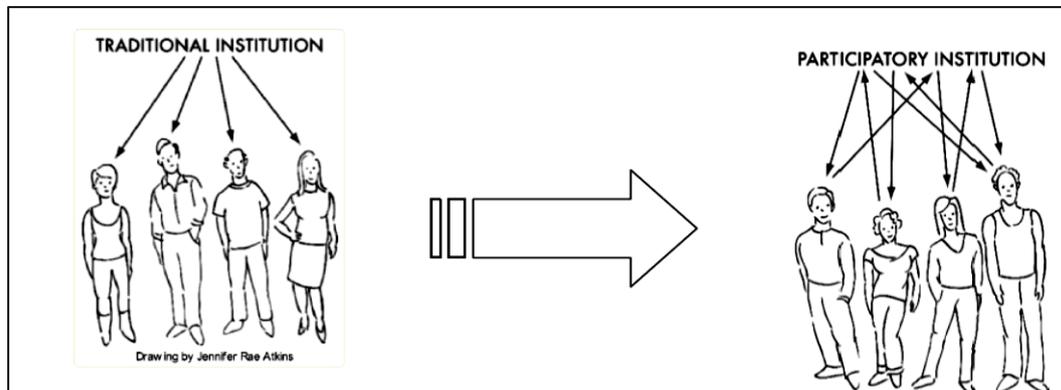
Dalam rangka mewujudkan tata pameran yang baik dan menyenangkan bagi pengunjung, museum mengadakan renovasi dan menambah fasilitas museum. Misalnya renovasi yang dilakukan oleh Museum B pada tahun 2014-2015, yang dilakukan secara berkala untuk mempercantik dan merehabilitasi gedung bersejarah itu yaitu dengan mengecat ulang dinding gedung serta mengganti kayu-kayu penyangga yang keropos. Renovasi ini merupakan renovasi besar pertama sejak 41 tahun terakhir (sejak tahun 1974). Waktu renovasi yang begitu lama, sebenarnya bukan dikarenakan pengelola museum yang lalai dengan tugasnya, melainkan prosedur untuk merenovasi dan memugar bangunan cagar budaya yang memang cukup sulit. Ini dikarenakan, bangunan Museum B merupakan bangunan peninggalan periode Hindia Belanda yang apabila tidak menggunakan material yang tepat, maka akan berakibat pada rusak dan keroposnya bangunan. Seperti diungkapkan oleh Utami (2016) bahwa untuk pekerjaan renovasi dan konservasi harus ijin tim Sidang Pemugaran. Untuk pemugaran tata pameran sudah diajukan hingga tujuh kali. Ini dikarenakan kondisi lingkungan yang lembab, sehingga pemilihan material harus hati-hati. Misalnya, jenis cat yang digunakan harus *breathable* agar air hujan tidak masuk dan langsung menguap. Plesternya juga tidak boleh pakai semen, campuran plesternya harus di cek dulu di laboratorium Borobudur.

Pada Museum A dan B tata pameran sudah menggunakan pelabelan, namun hanya Museum A yang sudah menggunakan pelabelan secara utuh dan sempurna, yaitu label judul, label grup, label pengenalan, dan label individu. Sedangkan untuk Museum B, masing-masing tidak mengaplikasikan label grup dalam tata pamernya. Meskipun demikian, tidak semua label di Museum A dan B sudah sesuai dan layak menjadi bagian dari edukasi. Beberapa label masih sangat sederhana dengan sekedar menuliskan nama koleksinya tanpa menyertakan fungsi dan peranannya dalam sebuah peristiwa maupun zaman. Alhasil, tentu saja koleksi tersebut hanya akan dianggap sebagai benda mati tanpa nilai bagi pengunjung. Label yang seharusnya dikembangkan adalah label yang disajikan dalam pendekatan interpretatif agar koleksi yang disajikan dapat “berkomunikasi” dengan pengunjung, sehingga tema dan tujuan pameran tidak berantakan. Selain itu, label interpretatif harus mengandung alur cerita yang jelas antar koleksi, sehingga tersusun cerita kronologis yang akan membantu pengunjung memahami tujuan dari keberadaan pameran tersebut (Serrell, 1996; Jastro, 2010).

Selain dengan menggunakan pelabelan, tenaga edukasi di Museum A dan B juga melakukan kegiatan kependamuan (*guiding*) baik di pameran tetap, pameran temporer, maupun pameran keliling. Dalam kegiatan kependamuan perlu adanya konsep edukasi yang bersifat

partisipatoris, artinya melibatkan pengunjung sebagai bagian dari pengembangan edukasi museum. Konsep ini berbeda dengan konsep tradisional yang hanya bersifat satu arah, yang

sekedar menempatkan pengunjung sebagai pihak pasif yang tidak dilibatkan dalam kegiatan pengembangan museum. Berikut adalah deskripsi dari konsep tradisional dan partisipatoris.



Gambar 2. Pendekatan edukasi tradisional dan partisipatori
 Sumber: Gultom, 2013

Kegiatan seperti Jelajah Malam Museum, Batavia Fair, maupun Pameran Permainan Tradisional yang dilakukan di kedua museum menjadi salah satu upaya untuk mewujudkan museum yang partisipatoris dengan menerapkan model edukasi *active-learning*. Pelibatan komunitas dan masyarakat merupakan awal dari perwujudan museum sebagai tempat publik yang berarti menjadikan museum sebagai “rumah belajar” bagi masyarakat. Ini sesuai dengan Gultom (2013) yang mengidentifikasi museum partisipatoris ke dalam empat hal, yaitu *contribution*, *collaboration*, *co-creation*, dan *hosted*. *Contribution* berarti pelibatan pengunjung dalam evaluasi program maupun kegiatan. *Collaboration* berarti pelibatan pengunjung dalam menyusun konsep atau rencana kegiatan. *Co-creation* berarti membuat kegiatan bersama, dan *hosted* berarti museum menjadi bagian dari ruang publik yang dapat mengakomodir kegiatan masyarakat. Konsep ini kemudian diterjemahkan oleh Gultom (2013) secara lebih aplikatif, yaitu:

1. Pada tahap *collaborative*, dapat dilakukan dengan pematangan konsep pameran dengan melakukan studi audiens untuk mengetahui kebutuhan masyarakat
2. Pada tahap *contribution* dapat dilakukan dengan melibatkan masyarakat sebagai

kelompok uji yang akan mencoba tata pameran sebelum pameran dibuka untuk publik, selanjutnya bisa dilakukan *Focus Group Discussion* maupun survey terhadap kelompok uji tersebut

3. Tahap *co-creation* dapat dilakukan dengan menyediakan ruang atau media untuk pengunjung yang ingin menyampaikan saran maupun kritik yang akan memperkaya museum tersebut. Lebih baik lagi apabila ada area kreativitas untuk pengunjung yang ingin memperkaya museum
4. Tahap *hosted* dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan yang besar untuk komunitas maupun masyarakat umum yang ingin mengadakan kegiatan dan tentu saja berkaitan dengan tujuan museum

Bervariasinya kegiatan edukatif yang dilakukan di museum, ternyata berdampak pada jumlah pengunjung. Di Museum A dan B di hari biasa jumlah pengunjungnya mencapai 2000 orang per hari. Berdasarkan data jumlah pengunjung, mayoritas berasal dari siswa sekolah dasar dan menengah. Selama ini, Museum telah bekerjasama dengan sekolah, misalnya dalam kegiatan Museum Keliling maupun ketika ada lomba cerdas cermat antar siswa. Selain itu, ketika dilaksanakan seminar maupun festival,

pihak Museum juga memberikan undangan untuk sekolah-sekolah (Tobing, 2016).

KESIMPULAN

Museum memiliki tiga fungsi utama yaitu preservasi, edukasi, dan rekreasi. Namun, mayoritas masyarakat hanya memahami bahwa museum sebagai tempat menyimpan koleksi. Hal ini berdampak pada persepsi masyarakat ketika berkunjung ke museum yang menganggap kunjungan mereka hanya untuk melihat koleksi museum saja. Persepsi ini tentu saja akan berakibat pada kegagalan museum untuk mewujudkan fungsi edukasinya.

Munculnya konsep *new museum*, membawa paradigma baru untuk mengembangkan museum, tidak hanya sebagai tempat menyimpan atau merawat koleksi, tetapi juga mentransfer informasi dan nilai-nilai yang terkandung pada benda tersebut agar tidak hanya sekedar diketahui siswa tetapi dapat menginspirasi dan menjadi sumber belajar bagi siswa.

Peran tenaga edukasi sangat penting dalam mewujudkan visi, misi, dan tujuan museum, terutama dalam pembelajaran sejarah. Edukator tidak hanya harus menyampaikan informasi kepada pengunjung, tetapi harus bisa melibatkan pengunjung dalam proses penyampaian informasi tersebut melalui kegiatan-kegiatan yang menarik melalui pendekatan partisipatori. Dengan demikian, museum tidak hanya sekedar tempat melihat benda kuno, tetapi juga menjadi “rumah belajar” bagi pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Permuseuman. (1999). *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Museum Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud.
- Gultom, Annisa M. (2013). Museum Sejarah Jakarta, Menuju Museum Provinsi DKI Jakarta “Fatahillah” menuju Museum Partisipatorial. Diunduh dari <http://www.slideshare.net/annissamgultom/museum-sejarah-jakarta-menjadi-museum->

propinsi-yg-partisipatorial pada 17 Desember 2015.

- Jastro, Elymart. (2010). *Kajian Perahu Tradisional Nusantara di Museum Bahari Jakarta Utara*. Universitas Indonesia.
- Serrell, Beverly. (1996). *Exhibits Labels and Interpretative Approach*. Oxford: Altamira Press.
- Sutaarga, Amir. (1999). *Studi Museologia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud.
- Sutopo, Heribertus. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta. Surakarta: UNS Press.
- “The Meaning of the Museum”, tersedia pada www.chr.org.uk/Museums/musmeaningdi.html, diunduh pada 20 Januari 2015
- Tobing, Julius. (2016). Wawancara, kepala sub bagian edukasi Museum.
- Utami, Esti. (2016). Wawancara, kepala satuan pelaksana edukasi dan informasi.

