

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum di Indonesia pada mulanya diperkenalkan oleh G.E. Rumphius yang merupakan seorang peneliti dari Jerman sebagai suatu lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat (Dedi, 2019). Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, yang menyebutkan bahwa “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat”. Adapun tugasnya meliputi pengelolaan bukti material hasil kebudayaan manusia berupa material alam dan lingkungan yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan atau pariwisata untuk dikomunikasikan dan dipamerkan kepada masyarakat umum melalui sebuah pameran baik itu pameran temporer, maupun keliling (kemendikbud RI, 2019).

Berdasarkan hasil pertemuan Umum *International Council of Museum (ICOM)* ke 22 di Wina Australia pada 24 Agustus 2007 mendefinisikan bahwa museum adalah lembaga nonprofit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya benda dan tak benda dari manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian dan kesenangan. Sehingga dari definisi tersebut, dapat diartikan bahwa museum menjadi salah satu lembaga yang menjaga “jati diri” suatu wilayah atau

bangsa karena museum menjaga benda-benda warisan budaya yang tak ternilai harganya (Mufidah, 2019)

Pada dasarnya Museum memiliki tiga fungsi utama yaitu: Pertama, melaksanakan pelestarian terhadap berbagai benda atau artefak, yang dalam hal ini termasuk kedalam kegiatan pelestarian koleksi, berupa perawatan dan pembersihan koleksi seperti konservasi dan restorasi. Kedua, menyediakan sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam bentuk ilmu visual, yang dalam hal ini museum memiliki tugas untuk dapat menjadi sarana dan layanan konsultasi bagi paraprofessional, peneliti, dan masyarakat umum. Ketiga, sebagai tempat rekreasi yang dijadikan tujuan wisata masyarakat (Babaro, 2010). Menurut Van Mensch (2003), fungsi dasar museum adalah melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai aspek mediasi terhadap masyarakat. Fungsi dasar tersebut disebut dengan istilah fungsi dasar museologi (Budiman, 2019).

Berdasarkan tiga fungsi museum yang telah disebutkan, diketahui bahwasanya museum memiliki sebuah sarana yang diperuntukan untuk berkomunikasi dengan masyarakat guna menyampaikan informasi, ide, gagasan, emosi yang berkaitan dengan bukti-bukti materi kebudayaan manusia dan lingkungannya melalui sebuah pameran. Pameran pada museum diartikan sebagai sebuah media komunikasi yang efektif antara museum dan pengunjung, dengan suatu asumsi bahwa setiap pengunjung akan melihat pameran yang diselenggarakan. Namun dalam hal ini terdapat tiga dasar yang harus dipenuhi museum dalam penyelenggaraan pameran diantaranya pameran harus menarik perhatian pengunjung, menyampaikan pesan dan makna kepada pengunjung, mengalihkan

perhatian pengunjung cukup lama untuk dapat berkomunikasi tentang pesan yang akan disampaikan (Ibrahim, 2018)

Konsep penyajian koleksi pada suatu museum, umumnya menyajikan koleksi berdasarkan konsep dari jenis museum. Di Indonesia terdapat dua jenis museum yaitu Museum Umum dan Museum Khusus. Museum Umum yaitu museum yang menyajikan koleksi dari berbagai macam tema atau disiplin ilmu sedangkan Museum Khusus yaitu museum yang menyajikan koleksi hanya dari satu tema atau satu disiplin ilmu, contohnya adalah Museum Gentala Arasy yang menyajikan terkait dengan sejarah perkembangan kebudayaan Islam di Jambi. Konsep penyajian pameran dari Museum Gentala Arasy tidak hanya menyajikan koleksi benda-benda kuno melainkan juga koleksi berupa karya tradisional maupun modern masyarakat jambi yang memiliki nilai sejarah, kebudayaan, maupun perkembangan Islam di Jambi. Sehingga dalam konsep penyajian koleksinya memiliki sebuah alur cerita atau *storyline* yang bertujuan untuk menciptakan pemahaman terhadap pengunjung untuk lebih mudah memahami konsep penyajian pameran atau koleksi yang ditampilkan. Namun dalam hal ini belum terdapat ketentuan tertulis terkait dengan alur cerita (*storyline*) dan alur pengunjung di Museum Gentala Arasy. Sehingga berdasarkan hal tersebut penelitian ini berfokus kepada bagaimana konsep penyajian yang diterapkan oleh Museum Gentala Arasy terkait dengan alur cerita (*storyline*) dan alur sirkulasi pengunjung.

Pada dasarnya penelitian yang akan dilakukan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan seperti tidak terarahnya alur sirkulasi pengunjung di Museum

Gentala Arasy yang menyebabkan tidak tersampainya informasi yang ingin disampaikan oleh museum kepada pengunjung atau masyarakat. Hal ini dipengaruhi oleh tidak adanya ketentuan terkait dengan alur cerita (*storyline*) dan alur sirkulasi pengunjung pada Museum Gentala Arasy. Sehingga dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat menjadi sebuah relasi atau pandangan baru terkait dengan bagaimana konsep penyajian alur cerita yang dapat meningkatkan pemahaman pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni diantaranya:

1. Bagaimana alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung di museum Gentala Arasy berdasarkan tata pamernya?
2. Apakah alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung sudah cukup komunikatif dan efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung sangat penting dalam memberikan pengalaman yang baik dan bermakna bagi pengunjung. Kombinasi yang tepat dapat meningkatkan daya tarik dan nilai edukatif bagi pengunjung. Sehingga berdasarkan hal tersebut maka adapun tujuan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung di museum Gentala Arasy.

2. Untuk mengetahui apakah alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung sudah cukup komunikatif dan efektif.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas latar belakang, dan tujuan penelitian maka adapun manfaat penelitian yakni:

1. Manfaat bagi ilmu Arkeologi, bertujuan untuk mengetahui terkait dengan bagaimana konsep penyajian koleksi pada Museum Gentala Arasy dan bagaimana terkait dengan alur sirkulasi pengunjung pada museum Gentala Arasy berdasarkan alur cerita atau storyline yang ada.
2. Manfaat bagi Mahasiswa, bertujuan untuk memberikan sebuah relasi atau pandangan baru terkait dengan kajian museum, yang konsepnya berkaitan dengan konsep penyajian koleksi dan pengunjung.
3. Manfaat bagi museum, dapat memberikan sebuah data baru bagi museum terkait dengan penelitian yang dilakukan. Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini maka konsep penyajian dan alur sirkulasi pengunjung dapat lebih terarah guna menarik daya tarik masyarakat lokal maupun non-lokal dalam memanfaatkan sarana museum sebagai media atau sumber belajar dan rekreasi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Lokasi penelitian berada di Kelurahan Arab Melayu, Kecamatan Pelayangan, Kota Jambi, Provinsi Jambi, tepatnya pada Museum Gentala Arasy. Dimana ruang lingkup atau batasan penelitian berdasarkan permasalahan saat ini yakni berfokus kepada bagaimana konsep penyajian dan alur sirkulasi pengunjung di Museum

Gentala Arasy berdasarkan alur cerita atau *storyline* yang pada pada museum tersebut. Sehingga berdasarkan observasi yang dilakukan dalam penelitian, penelitian berupaya untuk meninjau bagaimana konsep penyajian alur cerita (*storyline*) dan alur sirkulasi pengunjung serta mengevaluasi keefektifannya dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat yang berkunjung pada museum tersebut. Kemudian dari masalah yang dijumpai maka tujuan penelitian selain meninjau yakni mampu menguraikan bagaimana konsep penyajian alur cerita yang baik guna memberikan pemahaman bagi pengunjung sebagaimana dengan tujuan museum sebagai sarana pembelajaran.

1.6 Tinjauan Pustaka

1.6.1 Penelitian Terdahulu

Sejauh ini belum banyak penelitian secara khusus yang membahas terkait dengan alur cerita (*storyline*) dan sirkulasi pengunjung di Museum Gentala Arasy. Namun dalam hal ini terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan pada Museum Gentala Arasy yakni diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dituliskan oleh Nelly Indrayani (2021) dengan judul “*Arsip Museum Gentala Arasy dari Analog ke Digital*” berisi terkait dengan informasi tentang suatu arsip yang ada pada koleksi Museum Gentala Arasy yang merupakan suatu bagian dari sumber sejarah. Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada suatu transformasi bentuk arsip yakni dari bentuk analog ke bentuk konvensional digital yang dapat mempermudah dalam memberikan suatu kemudahan akses bagi pengunjung museum. Hal ini menimbang belum adanya pengelolaan secara digital pada koleksi dokumen

tertulis yang ada di Museum Gentala Arasy, sehingga untuk mendapatkan informasi yang ada pengunjung harus melakukan suatu kunjungan. Adapun beberapa jenis koleksi dokumen tertulis yang disebutkan di dalam penelitian ini yakni diantaranya seperti Kitab Hadits Arbain, Kitab Bayan, Kitab Mujarobat, Arsip yang berisi doa-doa, Ilmu Tajwid dan Kitab Biba. Hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan selain memiliki kesamaan pada lokasi penelitian juga dapat memberikan informasi terkait dengan apa-apa saja koleksi dokumen tertulis yang ada pada Museum Gentala Arasy (Indriani, 2021)

2. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Imam Sholihuddin (2021) dalam skripsinya yang berjudul "*Strategi Promosi Wisata Gentala Arasy Jambi Di Era Digital*", yang dipublikasikan di repository Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam melakukan strategi promosi Museum Gentala Arasy masih belum efektif, dimana masih banyak aspek yang perlu diperhatikan dan disiapkan penerapannya terutama di era digital (media sosial). Dalam penelitian ini juga membahas beberapa fasilitas di Museum Gentala Arasy yang sudah rusak atau tidak layak dipakai lagi, seperti yang kita ketahui bahwa fasilitas merupakan hal yang penting di dalam objek wisata yang di mana ini menjadi kendala baru yang ada di museum Gentala Arasy. Dari hasil penelitian tersebut disebutkan kerusakan fasilitas-fasilitas yang ada di karenakan oleh kurangnya penjagaan pada malam hari. Hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan selain memiliki lokasi yang sama dalam penelitian juga mampu memberikan gambaran terkait

dengan bagaimana cara museum dalam menarik daya tarik pengunjung, sehingga dapat menunjukkan bagaimana alur sirkulasi pengunjung berdasarkan analisa terhadap hal tersebut (Sholihudin, 2021)

Kedua penelitian terdahulu di atas memiliki hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas terkait dengan Museum Gentala Arasy. Dilihat dari kedua penelitian di atas dan studi pustaka penulis, dalam hal ini belum ditemukan penelitian terkait dengan alur cerita (*storyline*) dan alur sirkulasi pengunjung di Museum Gentala Arasy.

1.6.2 Penelitian Relevan

Dilihat dari penelitian terdahulu diketahui bahwa masih minimnya penelitian yang membahas secara spesifik tentang alur cerita (*storyline*) dan sirkulasi pengunjung pameran di Museum Gentala Arasy. Oleh karena itu adapun beberapa penelitian yang sama atau relevan terkait dengan topik penelitian yakni diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dituliskan oleh Noeratri Andanwerti (2020) Jurnal Penelitian Universitas Tarumanegara dengan judul "*Analisis Alur Cerita (Storyline) Pameran Di Museum Seni Rupa Dan Keramik Jl.Pos Kota, Taman Sari, Jakarta Barat*". Penelitian ini membahas tentang penataan pameran dan alur cerita (*storyline*) di Museum Seni Rupa dan Keramik. Dimana dalam penelitian yang dilakukan penelitian menekankan kontemplasi (perenungan) guna memunculkan interpretasi atau persepsi individual terhadap benda koleksi yang ditampilkan dengan menerapkan sistem penyajian alur cerita (*storyline*) pada ruang pameran dengan pembagian ruang berdasarkan masa

atau periode serta perkembangan keramik yang dipamerkan. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan yakni mampu memberikan gambaran yang sama tentang bagaimana alur cerita pada Museum Gentala Arasy, sebagaimana yang akan diuraikan di dalam penelitian (Andanwerti, 2020).

2. Penelitian dituliskan oleh Yusep Wahyudin (2013), yang diterbitkan oleh Patanjala, Balai Pelestarian Bandung dengan judul “*Aplikasi Alur Cerita (Storyline) Pada Tata Pameran Di Uptd Museum Kabupaten Subang*”. Penelitian ini membahas tentang kondisi factual tata pameran di UPTD Museum Daerah Kabupaten Subang dan konsep pengembangan tata pameran berbasis alur cerita. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT dalam pengaplikasian alur cerita atau *storyline*, yang dimana analisis tersebut merupakan hal terpenting di dalam memformulasikan strategi. Dari hasil penelitian tersebut banyak ditemukan permasalahan mengenai alur cerita sebagai media pada tata pameran yang dikarenakan penyajian koleksi di Museum Kabupaten Subang belum tertata berdasarkan alur cerita sehingga museum belum dapat memberikan informasi yang menjelaskan tentang koleksi pemerannya kepada pengunjung. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan yakni mampu memberikan gambaran dan informasi tentang bagaimana pengaplikasian alur cerita atau *storyline* pada tata pameran suatu museum, sehingga dapat dijadikan sumber informasi dalam meninjau terkait dengan *storyline* di Museum Gentala Arasy. (Wahyudin, 2013).
3. Penelitian yang dituliskan Indah Tjahjawulaneh (2019) membahas terkait dengan tata pameran atau penyajian koleksi yang mana bagian tersebut

merupakan hal penting dalam menginformasikan atau memberikan edukasi bagi pengunjung pada sebuah museum. Selain itu tata pameran juga dapat menggambarkan atau menceritakan pesan dari sebuah museum. Dalam penelitian yang dilakukan melibatkan 3 Museum yaitu museum Malang, museum Brawijaya, dan museum Mpu Purwa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam penyampaian narasi pada museum tersebut tidak dapat terbaca oleh pengunjung karena tidak tersampaikan dengan baik. Dikarenakan *storyline* di ketiga museum tersebut tidak tersusun dengan baik, serta unsur-unsurnya kurang lengkap sehingga mengakibatkan banyak kesalahpahaman dalam menerjemahkan apa yang dipamerkan. Selain *storyline* tata pameran juga mempengaruhi kondisi yang disampaikan. Cara penyajian, pendukung peragaan, informasi geografis dan tata cahaya, yang semuanya dapat mempengaruhi pengunjung dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan yakni dapat menjadi sumber informasi yang dapat digunakan untuk meninjau bagaimana alur cerita atau *storyline* di Museum Gentala Arasy dan berdasarkan alur sirkulasi pengunjung yang ada pada saat ini, guna meningkatkan pemahaman dan daya tarik bagi masyarakat dalam mengunjungi museum tersebut baik digunakan sebagai sarana rekreasi maupun pembelajaran (Tjahjaulaneh, 2019).

1.7 Landasan Teori

Landasan teori merupakan sebuah kerangka atau wadah yang menerangkan variabel atau pokok permasalahan yang terkandung dalam penelitian. Teori dalam

hal ini digunakan sebagai bahan acuan untuk pembahasan selanjutnya. Sehingga berdasarkan hal tersebut kerangka teori pada penelitian disusun dengan alasan agar penelitian yang dilakukan dapat diyakini kebenarannya. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah terkait dengan pameran, tata pameran koleksi museum, komunikasi museum, alur cerita, serta alur penyajian dan alur sirkulasi pengunjung. Berikut adalah uraiannya:

1. Menurut Verhaar dan Meeter (1989) pengertian pameran adalah sarana komunikasi dari kelompok besar masyarakat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi, ide dan emosi yang berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dengan bantuan metode-metode visual dan dimensi. Di Indonesia terdapat tiga jenis pameran dengan berdasarkan pengertian dan jangka waktu pelaksanaan pameran serta dengan jenis dan sifat pameran seperti berikut:
 - a. Pameran tetap, ialah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya tiga tahun. Tema pameran tersebut bisa sesuai dengan visi dan misi dari museum itu. Idealnya berbagai koleksi yang disajikan di ruang pameran tetap ada sekitar 25 sampai 40 persen dari koleksi yang dimiliki museum tersebut (Ibrahim, 2018).
 - b. Pameran khusus atau pameran temporer, ialah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu antara satu minggu sampai dengan tiga bulan, dengan mengambil sebuah tema khusus dan dengan tujuan untuk mengundang lebih banyak pengunjung ke museum, agar bisa

mengenal serta menghayati berbagai koleksi yang ditampilkan (Ibrahim, 2018).

- c. Pameran keliling, ialah pameran yang diselenggarakan di luar museum dengan memiliki tema khusus dan dalam jangka waktu tertentu, dengan tujuan untuk mengenalkan suatu khasanah budaya daerah yang satu kepada daerah yang lainnya, sehingga bisa mencapai suatu hubungan antar suku bangsa atau budaya (Ibrahim, 2018).

Pada dasarnya pameran memiliki tiga prinsip universal, yaitu: 1. Inti utama dari pameran itu bagaimana mengkomunikasikan sesuatu, 2. Pameran itu merupakan media untuk berkomunikasi, dan 3. Pameran merupakan suatu bentuk pengalaman dan bukan produk. Pameran memiliki maksud untuk memajukan misi kelembagaan dengan mengekspos koleksi ke pandangan public, memberikan pengalaman yang memecahkan dan mendidik, serta membuktikan kepercayaan publik dengan tujuan khusus pameran yang melibatkan keinginan untuk mengubah sikap, mengubah perilaku, dan meningkatkan ketersediaan pengetahuan (Dean, 1996). Untuk mewujudkan hal tersebut museum harus memiliki sistem komunikasi yang baik agar semua dapat terlaksanakan dengan efektif.

2. Komunikasi adalah proses yang berangkat dari suatu filosofi dasar. Setiap fase dalam proses itu harus digarap dengan sesempurna mungkin, yaitu mulai dari konsep pesan, penyajian, serta evaluasi keberhasilan proses itu. Proses komunikasi di museum selalu mempunyai tema tertentu dan terdapat dua proses kerja dalam strategi komunikasi yang dapat diterapkan di museum,

yaitu manajemen koleksi dan manajemen informasi. Manajemen koleksi lebih kepada registrasi, inventarisasi, pengaturan storage dan kemudian penelitian koleksi. Hal ini sudah dilakukan oleh sebagian besar museum di Indonesia walaupun dari luar museum. Sedangkan manajemen informasi adalah manajemen data yang didapat dari analisa atribut yang menyertai koleksi. Data yang ada tidak seluruhnya bisa ditelan bulat-bulat oleh pengunjung atau bisa menarik calon pengunjung (Ibrahim, 2018). Terdapat banyak alternatif yang bisa digunakan museum untuk berkomunikasi, seperti dengan melalui pameran sebagai media komunikasinya yang penyelenggaraannya tentunya didukung oleh teknik presentasi sebagai media komunikasi. Teknik presentasi tersebut tentunya mengandung unsur edukasi karena informasi lebih diutamakan dibandingkan objek (Dean, 1996)

3. Tata pameran merupakan ilmu multidisiplin yang menyatukan arsitektur, interior, grafis, media elektronik dan digital, pencahayaan, audio, dan banyak disiplin ilmu lainnya yang bertujuan untuk memberikan informasi yang menarik, mempengaruhi, dan dapat dimengerti dengan mudah oleh pengunjung. Pada museum ada narasi yang ingin disampaikan dengan cara melalui alur cerita yang tergambar pada tata pameran. Tata pameran yang baik adalah yang dapat merepresentasikan cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Jadi pada dasarnya tata pameran adalah perpaduan antara desain komunikasi dan desain lingkungan (Tjahjawan, 2019).
4. Alur cerita (*storyline*) merupakan sebuah alur cerita atau sistematika dalam suatu pameran yang terdiri dari kumpulan dokumen tertulis mengenai apa

yang dipamerkan. Dimana dalam hal ini alur cerita disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil dari interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran. Menurut Modul Penata Pameran Museum oleh Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018 disebutkan bahwa storyline terdiri dari:

a. Sebuah Narasi Dokumen (*A Narrative Document*)

Narasi adalah manuscript sebuah exhibisi atau pameran. Narasi ini diteliti dan ditulis oleh anggota kuratorial tim pameran yang berisikan informasi koleksi yang akan dipamerkan. Bisa disimpulkan narasi itu adalah dokumen pertama dan mendasar untuk mendapatkan alur cerita yang tepat sebuah pameran (Ibrahim dkk, 2018: 72-73).

b. Garis Besar Pameran (*An Outline Of The Exhibition*)

Dokumen ini akan dirumuskan oleh curator, educator, dan tim perancang/ desain berdasarkan dokumen narasi yang telah dibuat. Dokumen ini berupa daftar awal objek yang akan dipamerkan, dan tujuan pendidikan. Bentuk dokumen ini dalam bentuk garis besar (*outline*), daftar topic utama dan sub-topik yang terkandung dalam tema pameran. Dokumen ini sedetail yang diperlukan untuk mengkomunikasikan dengan jelas jenis dan tingkat informasi serta arah alirannya yang akan tercermin dalam desain pameran. (Ibrahim dkk, 2018: 73).

c. Daftar Judul, Sub-Judul dan Teks (*A List Of Titles, Sub-Titles and Text*)

Dokumen ini sering dimasukkan sebagai bagian dari dokumen outline. Dokumen ini berisikan teks judul, sub text judul dan label teks (Ibrahim dkk, 2018: 73).

d. Daftar Koleksi Objek (*A List Of Collection Objects*)

Daftar koleksi merupakan hasil dari pengembangan narasi dan outline sehingga semua dokumen akan memberikan gambaran lengkap sehingga seorang perancang dapat merumuskan rencana dan desain tata pameran museum. Selama proses penyempurnaan narasi dan pembuatan outline, tim perancang akan melihat daftar koleksi awal dengan saran tim kuratorial untuk dijadikan koleksi yang dipamerkan pada sebuah pameran. Ketika storyline selesai, koleksi pameran dipilih dan label telah ditulis. Pada titik inilah pekerjaan desainer dimulai. Storyline merupakan informasi untuk seorang perancang sehingga dapat mengkonfigurasi tata pameran museum untuk memaksimalkan objek dan misi pendidikan dari pameran. (Ibrahim dkk, 2018: 73-74).

Berdasarkan dari beberapa poin yang telah diuraikan dapat diketahui bahwasanya ide pameran pada awal muncul dari suatu kebutuhan untuk mengkomunikasikan bagaimana pesan dari pameran yang ada yang meliputi strategi *interpretative* (Dean, 1994).

5. Alur penyajian dan alur pengunjung, alur pengunjung dan penanda arah adalah proses kerja perencanaan pada fase konseptual. Dalam hal ini di samping untuk *interior* alur ini juga berlaku untuk penataan luar atau *eksterior* yang dalam perencanaannya dikaji secara holistic atau terpadu.

Terdapat empat pendekatan untuk konsep alur penyajian yang digunakan dalam mengarahkan isi pameran yaitu diantaranya pendekatan kronologi, pendekatan taksonomik, pendekatan tematik, dan pendekatan gabungan. Berikut adalah penjelasan dari poin-poin di atas:

a. Pendekatan kronologi

Pendekatan korologi merupakan penyajian koleksi secara kronologis dari waktu dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara berurutan sesuai alur kunjungan dan juga linier dari fase awal hingga akhir.

b. Pendekatan tekstomonik

Pendekatan tekstomonik merupakan penyajian koleksi yang memiliki kesamaan jenis serta berdasarkan pada kualitas kegunaan, gaya, periode dan pembuat.

c. Pendekatan tematik

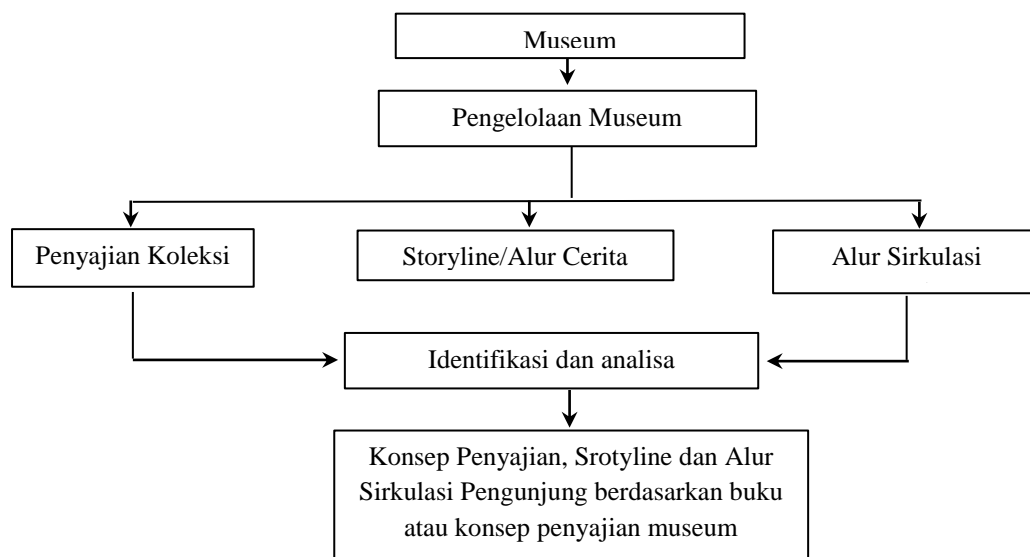
Pendekatan tematik merupakan penyajian koleksi yang tidak menekankan kepada objeknya tetapi lebih menekankan kepada tema tertentu

d. Pendekatan gabungan

Pendekatan gabungan merupakan penyajian kombinasi dari pendekatan kronologis, taksonomik, dan tematik (Thahjopurnomo. 2011).

1.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian adalah kerangka atau rencana yang digunakan oleh peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk memperoleh jawaban atau solusi terhadap masalah atau pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Berikut ini merupakan kerangka berfikir yang digunakan dalam konsep penelitian:



Bagan 1. 1 Kerangka Berfikir

1.9 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah prosedur atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian guna mendapatkan pengetahuan ilmiah serta untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan penelitian guna mencapai tujuan yang ditentukan. Adapun dalam hal ini metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif dengan sifat deskriptif. Tujuannya untuk mengetahui dan menjelaskan fenomena atau permasalahan yang ada. Berikut adalah beberapa hal yang termasuk ke dalam bagian dari penelitian :

1.9.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam hal ini terbagi menjadi dua jenis data yakni data primer yang dilakukan dengan cara observasi langsung ke lapangan dan data sekunder yang dilakukan dengan mengumpulkan sumber bacaan atau studi literatur berupa studi pustaka.

a. Data Primer

Data primer merupakan jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya dan bersifat spesifik karena disesuaikan oleh kebutuhan peneliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa data primer seperti berikut:

1. Survei Lapangan

Survei lapangan merupakan tahapan awal dalam penelitian untuk meninjau lokasi penelitian. Tujuan dari survei lapangan selain mengetahui informasi umum tentang museum juga bertujuan untuk mengetahui informasi khusus berupa topik pada kajian yang diangkat dalam penelitian.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan langsung terhadap objek/kajian penelitian guna mengumpulkan sumber informasi yang diperoleh di lapangan yang berhubungan dengan masalah penelitian, yang terdiri dari aspek penyajian koleksi, alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung di Museum Gentala Arasy.

3. Dokumentasi

Pendokumentasian dilakukan guna mendapatkan data secara langsung berupa foto yang diperlukan sebagaimana dengan kebutuhan penelitian. Dokumentasi dalam hal ini juga menjadi penunjang dari hasil penelitian.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan guna mengumpulkan informasi secara langsung kepada responden sebagai penunjang dalam kebutuhan penelitian. Adapun wawancara yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan *storyline* dan alur sirkulasi pengunjung terhadap beberapa pengunjung dan pengelola Museum Gentala Arasy.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data berupa studi pustaka seperti jurnal, laporan penelitian, artikel, buku, dan beberapa studi pustaka lainnya yang berkaitan dengan kajian penelitian yaitu *storyline* dan alur sirkulasi pengunjung. Tujuan dari pengumpulan data sekunder adalah sebagai sumber referensi yang dapat digunakan untuk menjawab segala permasalahan dalam penelitian.

1.9.2. Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan dua metode pengolahan data yaitu pengolahan data primer dan pengolahan data sekunder. Pengolahan data primer dilakukan dengan mengidentifikasi penyajian pameran serta alur sirkulasi pengunjung berdasarkan pada konsep *storyline* yang ada di Museum Gentala Arasy serta mendeskripsikan keadaan di lapangan sebagai hasil penelitian. Sedangkan

pengolahan data sekunder dilakukan dengan studi literatur tentang Museum yang secara khusus diprioritaskan pada aspek penyajian koleksi serta alur cerita dan alur sirkulasi pengunjung yang didapatkan dari jurnal, buku, artikel, maupun skripsi yang berkaitan. Tujuannya agar data yang diperoleh pada saat observasi dapat dikorelasikan dengan data sekunder.

1.9.3. Analisis

Analisis merupakan penguraian pokok persoalan atas bagian-bagian. Penelaahan bagian-bagian tersebut dan hubungan antara bagian untuk mendapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan (Academy, 2022). Hasil analisis penelitian diharapkan dapat memberikan kesimpulan dan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan, serta memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan dan pemahaman dalam bidang yang diteliti.

Analisis dalam hal ini digunakan sebagai cara untuk memahami terkait dengan bagaimana permasalahan yang ada yang berkaitan dengan penyajian koleksi serta alur sirkulasi pengunjung dan *storyline* pada Museum Gentala Arasy saat ini berdasarkan permasalahan yang telah diamati pada sebelumnya melalui proses observasi. Tujuan analisis dalam hal ini berupa meninjau bagaimana konsep penyajian koleksi (*storyline*) dan alur sirkulasi pengunjung berdasarkan ketentuan yang ada, sehingga mampu meningkatkan pemahaman bagi para pengunjung.

Dalam penelitian ini ada dua jenis analisis yang dilakukan, yaitu analisis identifikasi tata pameran dan *storyline* dan yang kedua adalah evaluasi. Untuk mengetahui tata pameran dan *storyline* serta alur sirkulasi pengunjung yang

diterapkan pada museum tersebut data yang dianalisis adalah Koleksi yang dipamerkan, konsep museum, tema yang diangkat pada museum tersebut, dan besaran ruang pameran yang tersedia pada bangunan museum. Kemudian dikorelasi dengan hasil observasi. Hasil observasi didapat dari pengamatan penulis terhadap penyampaian informasi yang akan disampaikan museum kepada pengunjung. Data yang akan dianalisis adalah pada aspek tata pameran (penempatan koleksi), alur cerita (panel informasi dan denah ruangan), serta alur sirkulasi pengunjung (petunjuk arah dan pintu keluar-masuk).

Selanjutnya akan dilakukan evaluasi guna menilai terkait dengan tata pameran dan alur cerita serta alur sirkulasi pengunjung yang telah diterapkan di Museum Gentala Arasy. Dengan melakukan analisis tersebut penulis akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana penerapan tata pameran dan *storyline* serta menilai efisiensi dan efektifitasnya dalam mengkomunikasikan informasi yang akan diberikan kepada masyarakat. Evaluasi akan dilakukan dengan merujuk pada buku Pedoman Penata Koleksi Museum yang diterbitkan oleh Direktorat Kementerian Kebudayaan dan Permuseuman.

1.9.4. Eksplanasi

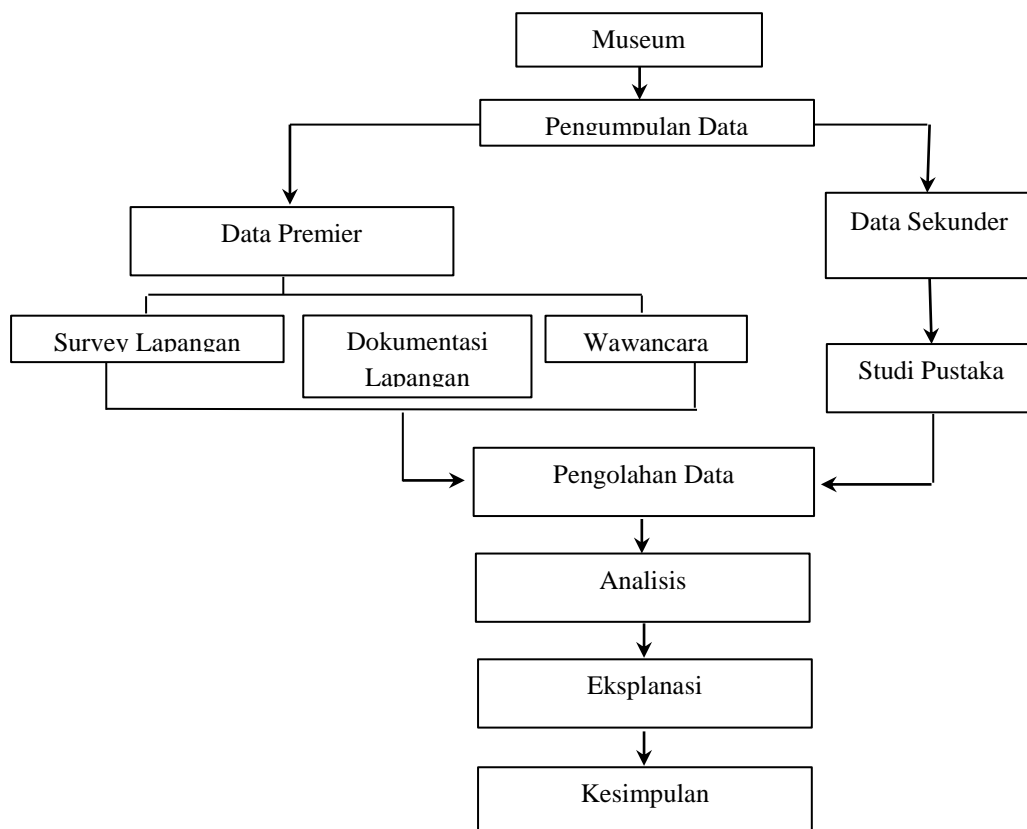
Eksplanasi merupakan tahapan yang menjelaskan hipotesis penelitian. Adapun tujuan dari eksplanasi adalah untuk menjelaskan peristiwa atau masalah yang sedang diteliti, guna menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian.

1.9.5. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan yang digunakan untuk menyimpulkan hasil dari penelitian yang dilakukan. Adapun yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah terkait dengan konsep penyajian koleksi serta storyline, dan alur sirkulasi pengunjung pada Museum Gentala Arasy.

1.10 Alur Penelitian

Alur penelitian adalah serangkaian tahapan yang harus dilakukan dalam rangka melakukan penelitian. Seluruh tahapan dalam alur penelitian harus dilakukan secara sistematis dan cermat untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas serta dapat dipertanggungjawabkan. Adapun alur penelitian dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:



Bagan 1. 2 Alur Penelitian