

# PERANAN MUSEUM DALAM BIDANG KESENIRUPAAN

Sunaryo

## Abstract

*Museum is one of public facilities preserving a collection of cultural heritage from the past to the present time which can be also used for learning purposes. This research aims at knowing and describing how a museum can be benefitted as a learning resource. The research was conducted at Museum Fatahillah in Kota Tua, Jakarta. This museum contains a number of prehistoric collection. Three questions were raised in this research: how the Museum organizes the art works, how is the quality and the quantity of the works on the display, and how the museum can be used as a learning resource. The data was collected by using observation, interview, document study techniques and was analyzed qualitatively to answer the research questions. The research findings indicate the Museum has a variety of art collection well organized on display, the collection has cultural value and can be benefitted as a learning resource.*

*Key word : museum, learning resources, art work.*

## Abstrak

Museum merupakan sarana umum yang menyimpan banyak warisan budaya dari zaman dahulu sampai sekarang yang dapat juga dipergunakan untuk keperluan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan sejauh mana museum dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Penelitian yang diselenggarakan di Museum Fatahillah in Kota Tua, Jakarta, menyimpan sejumlah karya seni dari zaman prasejarah. Tiga pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini: bagaimana penataan karya seni di museu ini, bagaimana jumlah dan mutunya, serta apakah dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen dan diolah secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan, Museum Fatahillah memiliki karya seni yang dikelola dengan baik, koleksi Museum cukup banyak dan bermutu, sehingga dapat dipergunakan sebagai salah satu sumber belajar.

Kata-kata kunci:museum, sumber belajar, karya seni

## PENDAHULUAN

Pada abad ke 16, Raja Sunda, Surawisesa, meminta bantuan kepada Portugis untuk membangun benteng untuk pertahanan. Namun sebelum benteng tersebut selesai dibangun sudah mendapat serangan dari Cirebon yang dibantu oleh Demak. Pembumihangusan kota pelabuhan ini merupakan tragedi sehingga banyak korban dari orang sunda yang terbunuh termasuk syahbandarnya. Tragedi tersebut terjadi pada tahun 1527 dan Fatahillah mengganti nama kota tersebut dengan Jayakarta yang berarti "kota kemenangan". Kemudian oleh Walikota Sudiro dijadikan awal ditetapkan hari jadi kota Jakarta pada tanggal 22 Juni 1956.

Sunda Kelapa adalah salah satu kawasan yang termasuk dilindungi oleh Pemerintah Propinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta karena kawasan itu masuk ke dalam Peta Cagar Budaya Jakarta, termasuk di dalam kawasan Wisata Kota Tua. Menurut peraturan

perundang-undangan tentang benda cagar budaya tingkat daerah Kawasan kota tua adalah kawasan yang dilindungi oleh undang-undang Monumenten Ordonnantie (Stbl. Tahun 1931 Nomor 238).

Batas-batas kota tua menurut perencanaan kota tua seluas kurang lebih 846 hektar yang terbentang dari selatan ditandai dengan Bangunan Arsip Nasional hingga ke utara ditandai dengan alur pelabuhan kapal Phinisi. Sedangkan bentangan dari barat ke timur ditandai dengan adanya Masjid tua Bandengan dan deretan gudang di belakang Bangunan BNI 46. Monumen yang termasuk di kawasan cagar budaya kota tua adalah:

- a. Stadhuis Plain atau Taman Fatahillah
- b. Menara Syahbandar, bangunan ini berarsitektur Eropa, dibangun tahun 1839.
- c. Benteng Pagar Bata Istana Jayakarta,
- d. Jembatan Kota Intan, dibangun pada tahun 1828

Selain beberapa bangunan di atas, terdapat juga beberapa museum yang termasuk dalam kawasan

cahar budaya antara lain:

- (1) Museum Wayang, dibangun pertama kali pada tahun 1640, dinamakan De Oude Hollandse Kerk, digunakan untuk gereja. Tahun 1732 diperbaiki dan ganti nama menjadi De Nieuwe Hollandse Kerk. Tahun 1808 gedung tersebut hancur akibat gempa bumi. Pada tanggal 22 Desember 1939 di atas tanah tersebut dibangun Museum Batavia Lama. Terakhir pada tanggal 13 Agustus 1975 dijadikan Museum Wayang oleh Gubernur DKI Jakarta pada waktu itu dijabat oleh Ali Sadikin.
- (2) Museum Sejarah Jakarta, terletak di Jalan Taman Fatahillah No. 1 Jakarta Kota. Museum ini sebagai unggulan kawasan Kota Tua. Gedung ini dibangun oleh Gubernur Jenderal Joan Van Hoorn pada tanggal 25 Januari 1707 dibangun dalam jangka waktu kurang lebih 3 tahun dan selesai dinyatakan siap pakai pada tanggal 10 Juli 1710 oleh Gubernur Jenderal Abraham Van Riebeck. Lantai dasar gedung ini digunakan untuk kantor Pemerintahan Belanda (Batavia), lantai atas digunakan untuk kantor Dewan pengadilan/Dewan Hindia Belanda. Sejak tahun 1942 -1945 oleh Jepang digunakan sebagai markas Pengendalian Peralatan Logistik. Tahun 1958 -1972 digunakan Tentara Nasional Indonesia (TNI) dari mulai KMK (Keamanan Militer Kota) hingga Kodim 0503 Jakarta barat. Terakhir pada tanggal 30 Maret 1974 gedung ini diresmikan menjadi Museum Sejarah Jakarta oleh Gubernur Kepala Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Ali Sadikin.

Museum-museum tersebut umumnya banyak dikunjungi oleh pelajar dan mahasiswa. Mereka berkunjung ke museum selain sebagai sarana rekreasi, museum juga dijadikan tempat mengumpulkan informasi yang rata-rata pelajar tersebut mendapat tugas dari guru mereka, sedangkan untuk mahasiswa pada umumnya mereka mencari bahan untuk tulisan riset mereka. Selain pelajar dan mahasiswa, museum tersebut juga terbuka untuk kalangan masyarakat lainnya. Pemeliharaan dilakukan dengan melakukan konservasi kepada karya-karya yang rusak termasuk lukisan-lukisan yang rusak seperti lukisan berukuran besar di lantai dasar dan lukisan yang ada di ruang penyimpanan.

Tata pameran yang dilakukan di Museum Sejarah Jakarta, dilakukan sesuai dengan perkembangan sejarah Jakarta yang ditandai dengan periodisasi dari masa prasejarah hingga masa kolonial dan moderen. Kemudian diabadikan menjadi nama-nama ruangan yang ada di Museum Fatahillah. Penataannya terletak di lantai dasar yang terdiri dari 15 ruang pameran dan

pada lantai atas terdiri dari 13 ruang pameran.

Koleksi Museum, koleksi yang ada di museum di kawasan kota tua termasuk unik pada setiap museum mempunyai banyak variasinya dan koleksi tersebut erat sekali hubungannya dengan perkembangan kota Jakarta. Koleksi karya seni rupa juga banyak terdapat di kawasan kota tua tersebut, misalnya koleksi lukisan, koleksi keramik, koleksi furnitur, dan koleksi karya seni rupa lainnya. Pada umumnya, koleksi tersebut banyak dinikmati oleh para pengunjung museum yang sebagian besar adalah pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Sebagian pelajar banyak memanfaatkan museum tersebut sebagai tempat belajar, terutama di museum Fatahillah Jakarta.

Di Museum Fatahillah Jakarta banyak dipamerkan karya seni rupa dari masa prasejarah hingga masa kolonial di Batavia. Koleksi lukisan yang ada di museum ini selain yang dipamerkan ada juga koleksi yang tidak dipamerkan masih tersimpan di dalam gudang penyimpanan. Sebagian koleksinya ada yang masih dalam proses restorasi.

Selain koleksi lukisan, terdapat juga koleksi keramik dari berbagai negara dari Eropa, Jepang Cina, dan koleksi dari dalam negeri juga terdapat di museum tersebut. Selain koleksi lukisan dan keramik di dalam museum Fatahillah terdapat juga koleksi furniture, Koleksi-koleksi tersebut merupakan sumber informasi budaya khususnya dalam bidang kesenirupaan dan tata pamerannya yang ditata sesuai dengan periodisasi perkembangan sejarah Jakarta semuanya dapat dijadikan sumber untuk menggali informasi dan pameran yang sesuai dengan yang digariskan di dalam kurikulum 2004 (kurikulum KBK) yang salah satu tagihannya adalah menggali informasi. Atas dasar tersebut perlu dilakukan suatu kegiatan penelitian mengenai keberadaan dan peranan museum di kawasan Kota Tua dalam upaya pengembangan ilmu kesenirupaan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahannya adalah bagaimana menjadikan Museum Fatahillah agar dapat lebih efektif dan berdaya guna sebagai sumber belajar bidang studi seni rupa.

Agar kajian lebih terarah, maka fokus masalahnya dibatasi pada salah satu museum di kawasan kota tua, yaitu Museum Fatahillah karena di museum tersebut banyak karya seni rupa yang dipamerkan bervariasi dari masa prasejarah hingga masa kolonial seperti koleksi lukisan, keramik dan furniture. Penataan (*display*) karya terdapat di lantai 1 dan 2 gedung utama.

Jenis-jenis koleksi karya seni rupa di dalam

Museum Fatahillah menjadi kajian di dalam penelitian ini, merupakan peninggalan masa prasejarah berupa kapak batu hingga gerabah yang terbuat dari tanah liat hingga peninggalan masa kolonial berupa lukisan, keramik hingga furniture.

Pengunjung dan fungsi Museum Fatahillah menjadi kajian pada penelitian ini difokuskan pada pelajar tingkat sekolah menengah atas (SMA) karena pada jenjang sekolah menengah atas pelajaran seni rupa sudah diberikan dari kelas X hingga di kelas XII. Terutama pada kajian apresiasi seni rupa dan pameran karya seni rupa.

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- a. Bagaimana Museum Fatahillah menata karya-karya seni rupa?
- b. Bagaimana kualitas karya yang dipamerkan Museum Fatahillah?
- c. Bagaimana karya seni rupa sebagai sumber belajar bidang seni rupa?

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengkaji penataan karya, koleksi karya dan jumlah koleksi yang ada di Museum Fatahillah, secara efektif dan berdaya guna; (2) untuk memperoleh data yang akurat mengenai penataan karya (*display*) di Museum Fatahillah apakah sudah baik; dan (3) untuk mengkaji apakah karya yang dipamerkan di museum dapat dijadikan sumber belajar bidang seni rupa.

Manfaat *pertama*, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan di dalam merumuskan tujuan pembelajaran Seni Rupa dan Desain. *Kedua*, untuk instansi terkait dapat dijadikan bahan masukan demi kemajuan museum tersebut. *Ketiga*, museum diharapkan dapat membantu para pelajar dan mahasiswa untuk mempelajari karya-karya yang ada di museum tersebut untuk mengkaji lebih jauh lagi keberadaan museum.

## KAJIAN PUSTAKA

### Hakikat Museum

Secara etimologis, museum berasal dari Yunani, *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil pemujaan terhadap Muses, Dewa yang berhubungan dengan kegiatan seni. Bangunan lain yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filosofi dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM. Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai

catatan sejarah kebudayaan. Mouseion merupakan sebuah bangunan tempat suci untuk memuja sembilan Dewi seni dan ilmu pengetahuan. Salah satu dari sembilan Dewi tersebut ialah Mouse, yang lahir dari Maha Dewa Zous dengan istrinya Mnemosyne. Dewa dan Dewi tersebut bersemayam di pegunungan Olympus. Mouseion selain tempat suci, pada waktu itu juga untuk berkumpul para cendekiawan yang mempelajari serta menyelidiki berbagai ilmu pengetahuan, juga sebagai tempat pemujaan Dewa-Dewi.

Arti museum hanya dapat dipahami karena fungsinya, sebagian orang mengatakan bahwa museum adalah tempat menyimpan barang-barang antik. Dari masa ke masa, fungsi museum ternyata selalu berubah, tetapi pada hakekatnya arti museum tetap, mengingatkan kita pada kuil masa Yunani klasik tempat pemujaan Dewi Muse, lambang dari berbagai cabang ilmu dan kesenian.

Dalam musyawarah *International Council of Museum* (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 telah dirumuskan definisi museum yaitu: "Sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertujuan memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan, untuk keperluan studi, pendidikan dan kesenangan, serta barang-barang pembuktian kehidupan manusia dan lingkungan.

Berdasarkan definisi museum di atas dapat dikemukakan fungsi museum yang terdiri dari sembilan fungsi antara lain:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- c. Konservasi dan preservasi.
- d. Penyebaran dan peralatan ilmu untuk umum.
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- f. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
- g. Visualisasi warisan alam dan budaya.
- h. Cermin pertumbuhan dan peradaban umat manusia" (Fachrudin, 1997:2).

Hamalik, (1994:140) mengatakan museum adalah alat belajar yang realistik. Dengan alat bantu belajar yang realistik ini, museum sebaiknya dapat dijadikan sumber belajar yang lebih efektif karena di museum dapat dilihat berbagai peninggalan sejarah, barang-barang antik, benda yang aneh, atau luar biasa. Benda-benda di museum berbagai ragam dan mencerminkan hal yang dapat dipelajari dari berbagai pelajaran di sekolah antara lain dalam bidang sejarah, geografi, biologi arsitektur, interior hingga ke seni rupa

dan kerajinan. Museum dapat memberikan gambaran yang konkret. Oleh karena itu, museum dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Berbeda dengan pembelajaran yang ada di dalam kelas, di museum siswa bebas menganalisis objek secara langsung.

Di dalam peraturan daerah-daerah khusus Ibu Kota Jakarta Nomor 4 tahun 1997 tentang Organisasi dan tata kerja dinas museum dan pemugaran daerah khusus ibukota Jakarta pasal 26 ayat 1 mengatakan bahwa museum mempunyai tugas melayani masyarakat dan pengunjung, serta mengadakan dan pengembangan, menyimpan, merawat, mengamankan dan meneliti, penyimpanan, pemeliharaan dan pengamanan benda-benda koleksi, serta memperagakan untuk kepentingan sejarah, kebudayaan, dan rekreasi.

Menurut pasal 26 ayat 2, museum mempunyai fungsi:

- a. pengadaan dan pengembangan benda koleksi museum.
- b. Pelayanan dan bimbingan masyarakat serta pengunjung
- c. Penelitian dan komunikasi di bidang per-museum
- d. Penyelenggaraan pameran koleksi.

Menurut peraturan daerah di atas, salah satu fungsi museum adalah menyelenggarakan pameran. Menurut Sulistianto, dkk. (2004:125) syarat penyelenggaraan pameran di dalam ruangan (indoor exhibition) menyangkut beberapa hal, yaitu: (1) tata letak, (2) tata cahaya (*lighting*); (3) sirkulasi pengunjung.

#### 1. Tata Letak

Tata letak (*display*) pameran adalah wahana objek seni/desain dipamerkan, berupa karya seni rupa dua dimensi atau karya seni rupa tiga dimensi. Untuk menempatkan atau memamerkan karya dua dimensi biasanya digunakan panel atau sketsel atau dapat juga ditempatkan di dinding sebagai sarana untuk menggantung atau memajang karya dua dimensi tersebut. Penataannya ada yang sejajar rata bagian atas ada pula yang ditata rata tengah. Agar karya tersebut tidak melelahkan penikmat karya (apresiator) karya tersebut biasanya diletakan tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Biasanya diletakan sejajar dengan arah pandangan mata.

Karya tiga dimensi penataannya menggunakan standar *display* yang berbentuk kubus atau tabung bahkan adapula yang menggunakan meja sebagai tempat menata karya seni rupa tiga dimensi. Bahan yang digunakan juga bermacam-macam ada yang tembus pandang sehingga karya tersebut kelihatan

dari luar.

#### 2. Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan elemen penting dalam memberikan informasi visual pada suatu lingkungan. Tanpa pencahayaan yang baik seseorang tidak dapat melihat atau menikmati keindahan disekitar kita terutama kondisi visual yang ada di sekitar kita. Kondisi visual yang ada di sekitar museum yang berupa koleksi-koleksi karya seni rupa yang dapat dijadikan sumber informasi yang sangat penting. Cahaya dapat diperoleh melalui dua cara, *pertama*, diperoleh secara alami dan *kedua*, melalui buatan.

Cahaya alami dapat diperoleh melalui bukaan jendela sehingga cahaya matahari dapat menembus ke dalam ruangan. Sementara cahaya buatan berasal dari lampu. Namun, tidak semua lampu dapat diterapkan di dalam ruangan, penataannya harus disesuaikan dengan aktivitas ruang tersebut. Pada umumnya penataan di dalam ruangan memerlukan pencahayaan artifisial yang berasal dari lampu. Dengan penataan artifisial ini tidak hanya mampu menampilkan informasi visual, tetapi dapat juga digunakan untuk meningkatkan kualitas visual sehingga mampu memenuhi kebutuhan visual bagi orang yang melihatnya. Melalui cahaya dapat juga mempengaruhi kondisi manusia dengan menciptakan respon tertentu di dalam menghasilkan informasi visual yang diperolehnya.

Cahaya juga mampu menunjang berbagai aktivitas yang terjadi di dalam ruangan. Dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan maka semakin beragam pula jenis lampu yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan cahaya buatan. Menurut Istiawan (2006:9), pencahayaan dibagi menjadi tiga fungsi yaitu "*general lighting* (sumber penerangan utama), *task lighting* (pendukung aktivitas tertentu/khusus) dan *decorative/ accent lighting* (dekorasi sebagai aksentuasi ruang dan objek)". Selain fungsi cahaya di atas, lampu juga mempunyai jenis-jenis dan sifat serta karakter yang berbeda pada masing-masing jenis lampu. Jenis-jenis lampu tersebut adalah:

- a. Golongan lampu pijar (*incandescence/bulb/bohlam*)
- b. Golongan lampu berpendar (*fluorescence/neon/TL*)
- c. Lampu jenis khusus (*continous*)

Untuk menciptakan komposisi yang baik melalui cahaya diperlukan penataan cahaya yang tepat antara *general lighting*, *task lighting* dan *decorative lighting*. Kepekaan, kreativitas, dan rasa seni sangat dibutuhkan untuk menciptakan komposisi yang baik. Untuk membuat komposisi yang baik, secara garis besar ada lima kategori arah pencahayaan. Menurut

Istiawan (2006:23) arah tersebut adalah *down light, up light, side light, back light* dan *front light*.

a. *Side light* (arah cahaya dari samping)

Pencahayaan dari samping ini mempunyai fungsi yang hampir sama dengan pencahayaan dari belakang (*back light*), yaitu untuk memberikan aksen pada objek tertentu. Pada pencahayaan samping ini biasanya digunakan pada benda-benda seni untuk menonjolkan nilai dari karya seni yang dipamerkan.

b. *Back light* (arah cahaya dari belakang)

Tujuan dari arah pencahayaan yang berasal dari belakang objek adalah untuk memberikan aksentuasi pada objek tersebut seperti siluet.

c. *Front light* (arah cahaya dari depan)

Sumber pencahayaan yang berasal dari depan objek biasanya diaplikasikan pada objek dua dimensi seperti lukisan atau foto. Cahaya sebaiknya merata sehingga dapat membuat objek terlihat apa adanya.

### 3. Sirkulasi Pengunjung

Untuk kenyamanan pengunjung, perlu diatur sirkulasi dari pengunjung agar tidak terjadi penumpukan atau bahkan tabrakan antarpengunjung. Pengaturannya terkait dengan tata letak karya yang dipamerkan, pintu masuk, dan pintu keluar ruang pameran. Semuanya diatur dengan membuat rambu-rambu arah masuk dan arah keluar pameran diusahakan agar sejak memasuki ruangan pengunjung di arahkan untuk dapat melihat seluruh karya yang dipamerkan. Untuk itu perlu adanya denah ruang pameran agar pengunjung dapat tahu dengan pasti arah dan posisi karya yang dipamerkan. Selain itu, karya tersebut tidak lupa dilengkapi dengan *caption* atau deskripsi singkat tentang materi karya yang dipamerkan.

### Hakikat Belajar dan Sumber Belajar

#### 1. Belajar

Pengertian belajar erat kaitannya dengan sumber belajar, oleh karena itu dirasakan sangat perlu terlebih dahulu untuk membahas pengertian belajar, sebelum dibahas tentang sumber belajar. Hampir semua ahli psikologi mempunyai taksiran yang berbeda satu sama lainnya mengenai belajar. Perbedaan itu disebabkan karena tekanan yang diberikan di dalam proses dan kegiatan belajar. Berdasarkan perbedaan itu, pada akhirnya pendapat-pendapat tersebut dapat diklasifikasikan menjadi beberapa teori belajar.

Pada umumnya, pengertian belajar dapat diklasifikasi ke dalam dua jenis pandangan, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern. Belajar bila ditinjau dari sudut pandang tradisional dapat diartikan usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Pada pandangan ini pengetahuan

yang mendapat tekanan penting. Oleh karena itu, pengetahuan memegang peranan utama dalam hidup manusia. Pada pandangan ini, pengetahuan diartikan juga kekuasaan. Siapa yang memiliki banyak pengetahuan akan mendapat kekuasaan. Demikian pula sebaliknya siapa yang kosong pengetahuan, maka akan dikuasai oleh orang lain. Oleh sebab itu, memiliki banyak pengetahuan adalah penting. Pandangan ini disebut pandangan yang intelektualitas berarti lebih menekankan pada perkembangan otak.

Belajar menurut pandangan modern adalah proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Seseorang dinyatakan telah melakukan kegiatan belajar setelah memperoleh hasil misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Pada hakikatnya, perubahan tingkah laku adalah perubahan kepribadian pada diri seseorang. Pola tingkah laku terdiri dari beberapa aspek, misalnya keterampilan, kebiasaan, emosi, budi pekerti, apresiasi, jasmani, hubungan sosial, dan lain-lain. Sesungguhnya tingkah laku itu sangat luas, bukan hanya pengetahuan saja seperti yang dikemukakan oleh pandangan tradisional.

Siswa yang belajar dipandang sebagai organisme yang hidup, sesuatu kesatuan yang utuh. Siswa bersifat aktif dan senantiasa mengadakan interaksi dengan lingkungannya, menerima, menolak, mencari sendiri, dan dapat pula mengubah lingkungannya. Lingkungan itu bersifat luas, bukan hanya buku bacaan, tetapi juga guru, sekolah, masyarakat, dan lain-lain. Berkat interaksi dengan lingkungan maka pelajar akan memperoleh pengalaman yang bermakna bagi hidupnya. (Hamalik, 1994:28).

Setiap tingkah laku di atas, ada yang dapat diamati, ada pula yang tidak dapat diamati. Menurut Ali (1984:5), tingkah laku yang dapat diamati disebut penampilan atau "behavioral performance". Sedangkan yang tidak dapat diamati disebut kecenderungan perilaku atau "behavioral tendency". Menurut Lester D. Crow, (1960:225) arti belajar adalah *learning is the acquisition of habit, knowledge and attitudes, is involves new ways of doing things, and it operate in an individualis to over come abstracts or to adjust to new situation.*

Menurut beberapa pengertian belajar di atas, belajar pada dasarnya adalah perubahan kebiasaan, pengetahuan, dan sikap yang dapat digunakan individu untuk melepaskan diri dari kesulitan, atau untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru. Sedangkan menurut Cronbach, (1958:47) arti belajar adalah *learning is shown by change in behavior as result of experience.* Di sini dipaparkan dengan

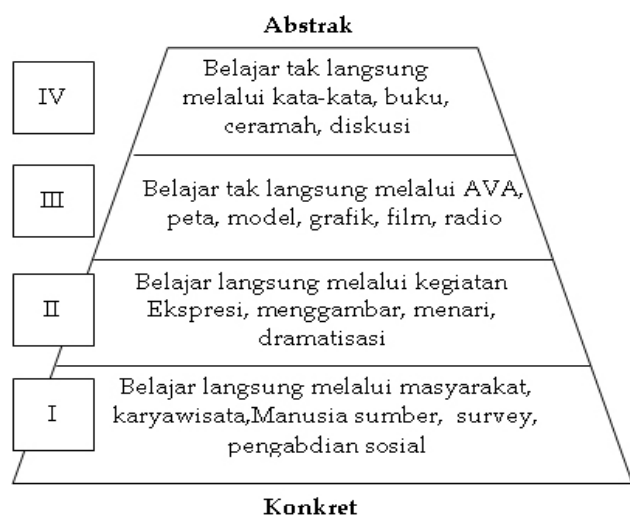
kelas bahwa arti belajar diperlihatkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil yang diperoleh dari pengalaman.

Pengertian belajar di atas sudah banyak yang merumuskan dengan pandangan yang berbeda-beda. Suryabrata (2002-2003) mendefinisikan dengan pokok-pokok sebagai berikut oleh sebagai berikut.

- Bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavioral change, actual* maupun potensial)
- Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru (dalam arti Kenntnis dan Fertingkeit).
- Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja)

Belajar menurut Roestiyah(1994:12) adalah reorganisasi pengalaman, pengalaman adalah suatu interaksi antara individu dengan lingkungannya. Anak terkena api terasa panas, kejadian ini menjadi pengalaman bagi anak. Belajar baru timbul bila seseorang menemui suatu situasi baru/soal. Dalam menghadapi soal itu anak akan menggunakan segala pengalaman yang telah dimiliki. Anak mengadakan analisa-reorganisasi pengalamannya, menyusun kembali pengalaman untuk memecahkan soal.

Berdasarkan teori-teori di atas, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses aktivitas yang dapat membawa perubahan, sikap, dan tingkah laku kebiasaan individu. Seseorang dikatakan belajar apabila dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya atau apabila kelakuannya berubah dalam menghadapi situasi akibat pengalaman yang diperolehnya. Menurut Hamalik, (1994:33) prosedur belajar berlangsung dari tingkat yang konkret menuju ke tingkat yang abstrak. Menurut rumusan tersebut, museum dapat digolongkan ke dalam sumber belajar yang konkret dan membaginya menjadi empat tingkatan prosedur belajar.



Gambar 1. Prosedur Belajar

## 2. Sumber Belajar

Sumber belajar (*learning resources*) merupakan sarana yang merupakan alat bantu belajar. Istilah ini sering juga digunakan dengan media pendidikan yang merupakan perantara (*medium*) antara guru dengan siswa. Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Edgar Dale dalam Hamalik, (1994:40). merumuskan pengalaman belajar menjadi 12 tingkatan dengan alat-alat yang dipergunakan untuk memperoleh pengalaman tersebut (sebagai sumber belajar).



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale  
Sumber : Hamalik 1994:40

## Hakikat Seni Rupa

Di dalam pendidikan seni rupa sebelumnya dikenal pendidikan yang mengarah pada pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan (*cognitive domain, affective domain dan psychomotor domain*). Dahulu pelajaran menggambar mempunyai tujuan untuk membina rasa keindahan serta kepekaan perasaan. Pada waktu itu, pelajaran menggambar digolongkan ke dalam ekspresi yang sudah pasti kepuasan berekspresi menjadi tujuan dari pelajaran menggambar juga. Tetapi di dalam kenyataannya latihan-latihan sering dilakukan di sekolah-sekolah lebih mengarah kepada penguasaan teknik. Bukan mengarah kepada kepuasan berekspresi seperti tujuan semula. Penguasaan teknik untuk membuat gambar yang mirip menjadi tujuan utama dari pelajaran menggambar pada waktu itu.

### 1. Seni Rupa dalam kurikulum 1975

Munculnya kurikulum 1975, pelajaran menggambar dan pekerjaan tangan menjadi pendidikan seni rupa. Di dalam sistem pendidikan yang baru ini kecakapan teknik di dalam membuat gambar yang mirip dengan objeknya bukanlah satu-satunya tujuan yang hendak dicapai. Sasaran yang hendak dicapai

di dalam pendidikan seni rupa adalah sesuai dengan sistem yang dianut di dalam kurikulum 1975, yaitu:

Tujuan khusus pendidikan SMA adalah agar lulusan:

- a. Di bidang pengetahuan
  - 1) Memiliki pengetahuan tentang berbagai jenis dan jenjang pekerjaan yang ada di masyarakat serta syarat-syaratnya.
  - 2) Memiliki pengetahuan tentang berbagai unsur kebudayaan dan tradisi nasional.
- b. Di bidang keterampilan
  - 1) Menguasai cara belajar yang baik.
  - 2) Memiliki seurang-kurangnya dalam satu cabang kesenian.
  - 3) Memiliki sekurang-kurangnya satu jenis keterampilan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhan lingkungan.
- c. Di bidang nilai dan sikap  
Dapat mengapresiasi kebudayaannya dan tradisi nasional (kurikulum, 1975:4 - 5).

Seperti yang telah dirumuskan di dalam kurikulum 1975 di atas bahwa tujuan khusus dari pendidikan seni rupa dapat ditinjau dari tiga domain yaitu:

- a. *Cognitive domain*,
- b. *Affective domain*, dan
- c. *Psychomotor domain*.

a. Pengetahuan (*Cognitive Domain*)

Pengetahuan adalah hasil dari pengalaman siswa dalam melakukan kegiatan seni rupa yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung adalah hasil dari pengetahuan siswa dalam kegiatan berolah seni. Misalnya, siswa-siswa menjadi tahu sifat-sifat dan kemungkinan-kemungkinan yang ditimbulkan atau terkandung di dalam bahan gips, karena siswa sedang memperoleh pengalaman yang cukup di dalam mengolah gips menjadi seni patung, hiasan-hiasan, atau cetakan-cetakan untuk seni patung dan sebagainya. Dengan demikian, siswa telah memperoleh secara langsung pengetahuan tentang sifat-sifat serta kemungkinan-kemungkinan yang terkandung di dalam baha-bahan. Pengetahuan ini siswa peroleh secara langsung melalui pengalaman bukan melalui buku secara teori. Oleh karena itu, setiap kali siswa memperoleh pengalaman dengan bahan yang baru siswa harus diberi kesempatan dahulu untuk mengadakan eksplorasi dan eksperimen terhadap materi yang akan digunakan. Tidak perlu diadakan waktu tersendiri untuk mengadakan eksplorasi dan eksperimen, karena siswa akan mengalaminya secara langsung ketika melakukan kegiatan seni rupa/ kegiatan berolah

seni. Jadi pada waktu pertama kali siswa mencoba materi yang baru untuk kegiatan seni rupanya dan pada waktu itu tidak menghasilkan suatu karya, maka hal yang semacam itu wajar, sebab pada saat itu aktivitas yang terjadi pada siswa merupakan aktivitas eksplorasi dan eksperimen saja.

Pengalaman yang tidak langsung pada siswa adalah pengetahuan yang diperoleh melalui bukan dari hasil praktik siswa sendiri, tetapi diperoleh dari teori yang siswa pelajari. Misalnya, tentang pengetahuan dasar seni rupa, proses pembentukan gips yang dipelajari dari teori-teori yang ada, atau jenis-jenis kegiatan seni rupa yang siswa pelajari secara teoretis.

b. Sikap (*Affective Domain*)

Sikap yang diharapkan akan timbul dan tumbuh pada diri siswa setelah memperoleh pelajaran seni rupa adalah seperti yang telah digariskan pada tujuan khusus dalam kurikulum 1975, siswa dapat mengapresiasi kebudayaan dan tradisioanal. Sebagai orang yang telah mendapat pengetahuan di bidang seni, siswa harus turut memikul tanggung jawab sosial akan kelestarian serta perkembangan budaya bangsanya. Siswa harus dapat menghargai dan menyayangi jenis-jenis kerajinan rakyat yang hidup di lingkungannya. Dari sikap menghargai itulah diharapkan akan timbul usaha untuk membina dan mengembangkan agar jenis kesenian ini tidak punah oleh desakan teknologi modern, dan akan tetap disenangi serta berguna bagi masyarakat, serta dapat menyeleksi dampak yang ditimbulkan dari pengaruh-pengaruh kebudayaan asing.

Bagaimanapun juga, tidak ada suatu bangsa yang dapat menahan rembesan budaya asing yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan zaman. Pengaruh budaya itu tentu saja bukan yang jelek saja, tetapi ada juga yang baik. Untuk menolak yang jelek dan menerima yang baik, dibutuhkan sikap yang khusus yaitu, reseptif dan selektif. Reseptif artinya dapat menerima dan menghargai segala hasil karya orang lain atau bangsa lain. Khususnya di dalam seni tidak hanya menghargai satu aliran saja tetapi dapat menilai dari sudut pandangan yang berbeda.

Misalnya dalam menilai karya seni tidak hanya terbatas dari satu aliran saja tetapi dari berbagai aliran. Selektif berarti ada kemampuan untuk memilih semua pengaruh yang masuk, menyerap, dan mengolah pengaruh-pengaruh yang bermanfaat serta membuang jauh-jauh pengaruh yang tidak baik atau tidak sesuai dengan kebutuhan untuk membina dan mengembangkan budaya sendiri.

c. Keterampilan (*Psychomotor*)

Keterampilan yang dipelajari pada bidang pendidikan seni rupa mengarah kepada kegiatan kreatif. Siswa harus memiliki keterampilan yang erat hubungannya dengan teknik artistik untuk mewujudkan karya-karya seni. Baik untuk dirinya sendiri atau orang lain. Selain itu tidak kalah pentingnya untuk mengolah bahan dan menggunakan alat-alat secara efektif dan kreatif. Secara kreatif berarti menggali kemungkinan untuk mewujudkan hal-hal yang baru. Pada hakikatnya, belajar baik ditinjau dari umum maupun dari pendidikan seni rupa mempunyai tujuan yang sama yaitu :

- pengembangan kognitif (intelektual),
- pengembangan afektif (sikap), dan
- pengembangan psikomotorik (keterampilan)

Perbedaan dari masing-masing pelajaran hanya pada penekanan salah satu domain saja, misalnya pada mata pelajaran matematika bobot dari tujuan pelajaran ini lebih besar pada kognitif (intelektual). Sedangkan pada pelajaran olahraga bobot yang lebih besar dari tujuan mata pelajaran ini ialah psikomotorik (keterampilan), dan pada pendidikan seni rupa bobot yang paling besar pada tujuan yang akan dikembangkan dari pendidikan ini ditekankan pada pengembangan sikap/tingkah laku (afektif).

## 2. Seni Rupa dalam kurikulum 2004

Dengan munculnya kurikulum 2004, atau yang dikenal dengan kurikulum berbasis kompetensi kurikulum ini didasarkan pada amanat GBHN 1999-2004, UU nomor 22 tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah, UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP Nomor 25 tahun 2000 tentang Pembagian Kewenangan Pusat dan Daerah. Implikasi dari penerapan pendidikan yang berbasis kompetensi adalah perlunya pengembangan silabus dan sistem penilaian yang menjadikan peserta didik mampu mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan sesuai standar yang ditetapkan dengan mengintegrasikan *life skill* (kecakapan hidup).

Rambu-rambu pelaksanaan pendidikan seni meliputi:

- 1) Mata pelajaran seni merupakan suatu kesatuan yang mencakup empat cabang seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater.
- 2) Seluruh pembelajaran pendidikan seni dilaksanakan dengan bertolak dari karya seni, meliputi empat materi kegiatan pokok yaitu apresiasi seni, berkarya seni, kritik seni, dan penyajian seni.

Kegiatan apresiasi seni bertujuan untuk mengembangkan kesadaran, pemahaman, dan penghargaan terhadap karya seni yang dilakukan melalui pengamatan dan pembahasan karya seni.

- a. Pengamatan karya seni bertujuan untuk memperoleh pengalaman estetis, melalui penerapan nilai-nilai intrinsik pada bentuk, atau komposisi karya seni
- b. Pembahasan karya seni bertujuan untuk memperoleh kesadaran dan pemahaman tentang penciptaan karya seni, berdasarkan telaah tentang seniman, dan latar zamannya, tujuan penciptaannya dan seniman-seniman besar (maestro) terhadapnya, sehingga dapat memberikan penghargaan.

Untuk kegiatan apresiasi sebagai mana yang telah digariskan di dalam kurikulum 2004 (kurikulum berbasis kompetensi) atau sekarang dikenal dengan kurikulum tingkat satuan pelajaran (KTSP). Salah satu kecakapan hidup (*life skill*) yang menjadi tagihan dari kurikulum 2004 dan diharapkan dari apresiasi adalah menggali informasi. Kegiatan tersebut di atas dapat dilakukan pada pameran seni. Pameran tetap biasanya dilakukan di museum, galeri, dan gedung kesenian.

Pameran karya seni rupa adalah kegiatan menggelar satu karya atau kelompok karya seni rupa. Pameran tersebut disajikan dalam satu galeri, ruang aula, bangunan, atau tempat-tempat khusus seperti museum. Karya-karya seni rupa yang terdapat di museum terdiri dari karya seni rupa dua dimensi (dwimatra) dan karya seni rupa tiga dimensi (trimatra). Karya seni tersebut ada yang berupa seni murni dan seni terapan, seni kerajinan dan dapat juga berupa karya desain dua dimensi maupun karya desain tiga dimensi. Karya seni dua dimensi terdiri dari lukisan, foto dan poster karya tersebut mempunyai dua ukuran panjang dan lebar.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Metode Penelitian

Metode penelitian ini bersifat kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari hasil pengamatan di sekitar Museum Fatahillah. Kegunaan metode kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ini berakar pada masalah penelitian yang akan di bahas yaitu memperoleh informasi mengenai peranan museum di Kota Tua dalam pengembangan bidang kesenirupaan. Selain itu, di dalam penelitian ini dibahas pula tata letak pameran karyanya dan kualitas /kuantitas karya yang dipamerkan serta museum Fatahillah agar dapat lebih efektif dan berdaya guna dapat dijadikan sebagai sumber belajar bidang kesenirupaan.

Untuk memperoleh fakta, data, dan informasi yang objektif penelitian ini dilakukan secara langsung melalui pengamatan yang mendalam mengenai masalah yang ada. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan karya-karya seni rupa dan



desain (kerajinan). Dengan demikian, akan diperoleh data sebenarnya, sehingga terjadi pemahaman dan dapat ditarik kesimpulan sehingga dapat pula memberikan saran untuk pemecahan masalahnya

#### Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pendekatan kualitatif. Jenis penelitian terdiri atas deskriptif kualitatif, kualitatif verifikatif dan *grounded research*. Namun, jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif verifikatif.

#### Strategi Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penyusunan tugas dengan melakukan studi pendahuluan pada Museum Fatahillah dengan melakukan observasi secara langsung dan wawancara terhadap pengunjung dan pengelola museum, mengobservasi tata letak pameran termasuk pencahayaan, serta sirkulasi pengunjung dan pengunjung yang datang, koleksi museum serta pemanfaatannya di bidang seni rupa. Strategi yang digunakan di dalam penelitian ini adalah strategi analisis data kualitatif-verifikatif.

Strategi ini digunakan karena format dari penelitian ini mengkonstruksi format penelitian dan strategi untuk lebih awal memperoleh data sebanyak-banyaknya di lapangan dengan mengesampingkan peran teori. Tetapi teori bukanlah sesuatu yang tidak penting di dalam format penelitian ini. Dengan kata lain peneliti bukanlah seseorang yang buta, atau pura-pura buta terhadap teori, tetapi peran data lebih penting dari teori itu sendiri.

#### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kawasan Kota Tua khususnya studi kasus Museum Fatahillah. Museum ini dikenal dengan nama lain yaitu Museum Sejarah Jakarta. Lokasinya berada di Wilayah Jakarta Barat atau di Jl. Fatahillah No. 1 Jakarta Kota.

#### Sumber Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi ke lokasi penelitian (sumber data). Data diperoleh dari literatur lalu diinterpretasikan, dianalisis, dan dijelaskan dengan pokok permasalahan yang ada. Selain itu, data juga diperoleh dari wawancara dengan petugas museum serta pengunjung museum. Sumber data yang lain adalah objek karya-karya seni rupa dan desain (kerajinan) yang ada di lingkungan Museum Fatahillah. Penataan karya-karya seni rupa di Museum fatahillah juga merupakan sumber data yang menjadi objek kajian di dalam penelitian ini dan koleksi yang ada di Museum fatahillah juga merupakan sumber data yang tidak kalah pentingnya di dalam penelitian ini sesuai dengan judul kajian yang peneliti sedang lakukan.

#### Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh sendiri oleh peneliti di lapangan melalui objek penelitian. Sedangkan, data sekunder adalah data yang diperoleh atau didapat dari orang lain atau instansi lain.

#### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data di dalam penelitian ini dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain metode wawancara, metode observasi, metode penelusuran data *online*, metode dokumenter, dan metode bahan visual.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan strategi analisis data kualitatif-verifikatif. Analisis ini merupakan sebuah upaya analisis induktif terhadap data penelitian yang dilakukan dengan format yang berbeda dengan format penelitian kuantitatif. Format penelitian kualitatif-verifikatif mengkonstruksi format penelitian dan strategi untuk lebih awal memperoleh data sebanyak-banyaknya di lapangan, dengan mengesampingkan peran teori namun demikian teori bukanlah sesuatu yang tidak penting di dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Analisis data Tata Pameran

Analisis data pada penelitian ini menggunakan strategi analisis data kualitatif-verifikatif yang merupakan sebuah upaya induktif dengan mengamati sebanyak-banyaknya mengenai tata pameran, tata cahaya dan koleksi karya di Museum Fatahillah. Hasil analisis tersebut adalah dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengamatan Penataan Karya di Ruang Jakarta Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Jakarta kelihatan sudah baik karena karya yang dipamerkan kelihatan rapi
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Jakarta kurang baik karena banyak <i>lighting</i> yang tidak berfungsi
Koleksi karya seni rupa	Koleksi poster disusun dengan menggunakan standar pemasangan karya rata bagian atas kiri dan kanan karya sejajar kelihatan sangat baik

Penataan karya di Ruang Jakarta sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah menggunakan *standard display* sebagai alat untuk menempatkan karyanya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan kurang berfungsi banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah sangat baik.

Tabel 2. Pengamatan Penataan karya di Ruang Prasejarah Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang prasejarah kelihatan sudah sangat baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan <i>standard display</i> untuk karya 3 dimensi dan karya 2 dimensi dipasang sesuai aturan
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang prasejarah kurang baik karena banyak <i>lighting</i> yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 2 dimensi disusun dengan menggunakan standar pemasangan karya lukisan dan koleksi peninggalan karya prasejarah sangat baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Prasejarah sudah sangat baik karena untuk karya 3 dimensi sudah menggunakan *standard display*. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan kurang berfungsi banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah sangat baik.

Tabel 3. Penelitian tentang Penataan Karya di Ruang Tarumanegara Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Kerajaan Sunda kelihatan sudah baik karena karya yang dipamerkan kelihatan rapi menggunakan <i>standard display</i> untuk karya 3 dimensi dan karya 2 dimensi dipasang sebagai pelengkap informasi karya
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Kerajaan Sunda kurang baik karena banyak <i>lighting</i> yang tidak berfungsi

PENGAMATAN	Keterangan
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan <i>standard display</i> lukisan dilengkapi informasi karya dengan poster-poster sebagai pelengkap informasi karya yang dipamerkan sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Tarumanegara sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah menggunakan *standard display* sebagai alat untuk menempatkan karya tersebut. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan kurang berfungsi banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik ada karya 2 dimensi dan karya 3 dimensi.

Tabel 4. Penataan Karya di Ruang Kerajaan Sunda Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Kerajaan Sunda kelihatan sudah baik karena karya yang dipamerkan kelihatan rapi menggunakan <i>standard display</i> untuk karya 3 dimensi dan karya 2 dimensi dipasang sebagai pelengkap informasi karya
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Kerajaan Sunda kurang baik karena banyak <i>lighting</i> yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar <i>display</i> lukisan dilengkapi informasi karya dengan poster-poster sebagai pelengkap informasi karya yang dipamerkan sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Kerajaan Sunda sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah diletakan dengan menggunakan *standard display*. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan kurang berfungsi banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik ada karya 3 dimensi dan karya 2 dimensi diletakan sebagai pelengkap informasi karya yang dipamerkan.

Tabel 5. Pengamatan Penataan karya di Ruang Sejarah Gedung Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Sejarah Gedung kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standard penataan karya 2 dimensi karya dipasang sejajar tingginya
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Sejarah Gedung kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar <i>display</i> lukisan dilengkapi informasi karya dengan poster-poster sebagai pelengkap informasi karya yang dipamerkan sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Sejarah Gedung sudah baik karena untuk karya 2 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan kurang berfungsi banyak yang mati. Untuk Koleksi yang ditampilkan sudah baik ada karya 2 dimensi diletakan sebagai pelengkap informasi karya yang dipamerkan.

Tabel 6. Pengamatan Penataan karya di Ruang Mataram Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Mataram kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standard penataan karya 2 dimensi karya dipasang sejajar tingginya dipasang pembatas antara lukisan dengan pengunjung menggunakan acirlyc.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Sejarah Gedung kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 2 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan lukisan dilengkapi

PENGAMATAN	Keterangan
	informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Mataram sudah baik karena untuk karya 2 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan berfungsi tidak banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya pelukis Indonesia yang sudah mempunyai nama besar. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 7. Pengamatan Penataan karya di Ruang Kristal Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Kristal kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standard <i>display</i> untuk karya 3 dimensi karya dipasang didalam meja berkaca.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Kristal kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Kristal sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front lighting*) yang digunakan banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya pelukis Indonesia yang sudah mempunyai nama besar. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 8. Pengamatan Penataan karya di Mebel abad ke-17 Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Mebel kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan

PENGAMATAN	Keterangan
	rapi menggunakan <i>standard display</i> untuk karya 3 dimensi karya tata sesuai dengan ruangan yang ada
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Mebel kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang mebel abad ke-17 sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standar penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture abad ke-17. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 9. Pengamatan Penataan karya 3 dimensi di Ruang Tidur abad ke-19

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Tidur kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standar <i>display</i> untuk karya 3 dimensi karya tata sesuai dengan ruangan yang ada
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Tidur kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Tidur sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standar penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan

sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture abad ke-19. Karya tersebut dapat di jadikan sumber informasi budaya.

Tabel 10. Pengamatan Penataan karya 3 dimensi di Ruang J.P. Coen Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang J.P. Coen kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standar <i>display</i> untuk karya 3 dimensi dan untuk karya 2 dimensi di tata sesuai dengan dengan dinding yang ada.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Tidur kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang J.P. Coen sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standar penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture abad ke-19. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 11. Pengamatan Penataan karya 3 dimensi di Ruang Masuk Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Masuk kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standar <i>display</i> untuk karya 3 dimensi di tata sesuai dengan dinding yang ada.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Masuk kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi

PENGAMATAN	Keterangan
	informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Betawi sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture abad ke-19. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 12. Pengamatan Penataan karya 3 dimensi di Ruang Betawi Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Betawi kelihatan sudah baik karena karya yang dipamerkan kelihatan rapi menggunakan standar <i>display</i> lemari kaca di tata sesuai dengan dinding yang ada.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Betawi kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Betawi sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture abad ke-19. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 13. Pengamatan Penataan karya 3 dimensi di Ruang Dewan Pengadilan Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Dewan Pengadilan kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan

PENGAMATAN	Keterangan
	standard display lemari kaca di tata sesuai dengan dinding yang dipamerkan kelihatan rapi
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Dewan Pengadilan kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Dewan Pengadilan sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture di lingkungan. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 14. Pengamatan Penataan karya 3 dimensi di Ruang Tidur abad ke-19 Museum Fatahillah

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang tidur abad ke-19 kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standar <i>display</i>
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Tidur abad ke-19 kurang baik karena banyak pencahayaan yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Tidur abad ke-19 sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut

merupakan hasil karya furnitur di lingkungan . Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 15. Pengamatan Penataan karya di Ruang Daendels

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Daendels abad ke-19 kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standard display.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Daendels abad ke-19 kurang baik karena banyak pencahayaan yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Daendels sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture di lingkungan . Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 16. Pengamatan Penataan karya di Ruang Diponogoro

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Diponogoro kelihatan tertata rapi karena karya yang di pameran kelihatan sudah menggunakan standard display
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Diponogoro kelihatan gelap karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan menarik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Diponogoro sudah kelihatan rapi karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furniture dan Lukisan di lingkungan. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 17. Pengamatan Penataan karya di Ruang Keramik

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang Keramik kelihatan sudah baik karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standard display.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Keramik kurang baik karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Keramik sudah rapi karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standard penataan karya. Untuk tata cahayanya pada ruang pameran kelihatan gelap karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan bervariasi karya tersebut merupakan hasil karya keramik dari Cina, Jepang dan Eropa. Karya tersebut dapat di jadikan sumber informasi budaya.

Tabel 18. Pengamatan Penataan karya di Ruang Perak dan Senjata

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang perak dan Senjata kelihatan sudah rapi karena karya yang di pameran kelihatan menggunakan standar display.
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang Perak dan Senjata kelihatan gelap karena banyak lighting

PENGAMATAN	Keterangan
	yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan baik sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Perak dan Senjata sudah kelihatan rapi karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standar penataan karya. Untuk tata cahayanya kelihatan gelap karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya Perak dan koleksi senjata. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

Tabel 19. Pengamatan Penataan karya di Ruang Tidur abad ke-19

PENGAMATAN	Keterangan
Penataan Karya	Penataan karya di ruang tidur abad 19 kelihatan sudah tertata dengan rapi karena karya yang di pameran kelihatan rapi menggunakan standar <i>display</i>
Penataan Cahaya	Penataan cahaya di ruang tidur abad 19 kelihatan gelap karena banyak lighting yang tidak berfungsi
Koleksi Karya	Koleksi karya 3 dimensi disusun dengan menggunakan standar penataan karya 3 dimensi dilengkapi informasi karya yang di pameran sehingga kelihatan rapi dapat dijadikan sebagai sumber informasi budaya

Penataan karya di Ruang Tidur abad ke-19 sudah baik karena untuk karya 3 dimensi sudah ditata dengan menggunakan standar penataan karya. Untuk tata cahayanya kurang baik karena cahaya yang datang dari arah depan (*front light*) yang digunakan tidak berfungsi karena banyak yang mati. Koleksi yang ditampilkan sudah baik karya tersebut merupakan hasil karya furnitur. Karya tersebut dapat dijadikan sumber informasi budaya.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan di dalam penelitian ini mengenai "Peranan Museum di Kota Tua dalam Pengembangan Bidang Kesenirupaan", maka melalui penelitian ini dapatlah disimpulkan bahwa:

*Pertama*, penataan karya yang ada di 15 ruang lantai dasar dan 13 ruang di lantai atas kelihatan sudah baik sesuai dengan penataan yang standar 99,94 % baik. Sedangkan penataan cahaya di 18 ruangan ini kelihatan kurang baik (100 %) lighting dalam keadaan tidak baik.

*Kedua*, ualitas karya yang dipamerkan di Museum Fatahilla dalam keadaan baik dan layak untuk dipamerkan dan cukup bervariasi karya-karya peninggalan seni rupa dari masa pra sejarah, kolonial dan modern.

*Ketiga*, museum Fatahilla dapat dijadikan sumber informasi yang efektif dan efisien dalam bidang kesenirupaan karena siswa dapat pengalaman belajar yang konkret bukan lagi yang abstrak. Dari hasil analisis bahwa Museum Fatahilla dapat dijadikan sumber belajar dalam bidang seni rupa, karena memberikan pengalaman yang nyata (konkrit) kepada siswa di dalam menggali informasi baik dalam bidang apresiasi maupun dalam bidang koleksi karya.

### Saran

Sesuai dengan kesimpulan penelitian yang menyatakan bahwa Museum Fatahilla dapat di jadikan sumber informasi dalam bidang kesenirupaan bagi siswa, sehubungan dengan itu maka kami menyarankan:

*Pertama*, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi di dalam merumuskan tujuan pembelajaran seni rupa dan desain.

*Kedua*, untuk instansi terkait dapat dijadikan referensi untuk agar penataan karya dapat dilakukan lebih baik lagi begitu juga penataan cahaya yang masih perlu diperhatikan karena banyak yang rusak. Perlu adanya pertukaran karya yang di pameran karena masih banyak koleksi yang belum dipamerkan masih terdapat di ruang penyimpanan. Dan Pihak Museum harus lebih aktif lagi mempromosikan museum ke sekolah-sekolah agar lebih dikenal.

*Ketiga*, museum diharapkan dapat membantu para pelajar dan mahasiswa dalam mencari/ menggali informasi, untuk itu Pihak Museum sebaiknya menyediakan ruang audio visual untuk melengkapi sajiannya sekaligus sumber pendapatan baru bagi

museum. Kurangnya petugas museum dalam menjaga karya-karya yang dipamerkan sebaiknya di atasi dengan bekerja sama dengan SMK jurusan Pariwisata untuk siswanya PKL (praktek kerja lapangan) di Museum. Bekerja sama dengan sekolah-sekolah di dalam merumuskan LKS (lembar kerja siswa) agar siswa yang datang ke museum tidak sekedar melihat-lihat saja tetapi ad sumber informasi yang mereka peroleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mochammad. 1984. Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: CV. Sinar Bandung.
- Bungin, Burhan, HM. 2008. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daifuku, Hiroshi. 1973. The Organization of Museums (Collection). Jakarta: Dinas Dokumentasi dan Penerbitan Direktorat Museum Ditjen Kebudayaan Dep. P & K.
- Fachrudin, Sugiyo. 1997. Petunjuk Museum Propinsi DKI Jakarta. Jakarta: Dinas Museum dan Pemugaran Propinsi DKI Jakarta.
- Hamalik Oemar. 1994. Media Pendidikan, Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Heuken, Adolf, SJ. 2005. Sumber-Sumber Asli Sejarah Jakarta, Jilid II. Jakarta: Yayasan Cipta Karya Loka Caraka.
- Istiawan Saptono. 2006. *Ruang Artistik Dengan Pencahayaan. Pencahayaan*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Roestiyah. 1994. *Didaktik Metodik*. Jakarta: Bumi Aksara Jakarta.
- Saukah, Ali, dkk. 2000. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, Skripsi Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah dan Laporan Penelitian. Universitas Negeri Malang. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, Nana. 2004. Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah, Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi. Bandung: Sinar Baru Algen-sindo Offset Bandung.
- Sulistianto Harry. 2004. Pendidikan Seni. Jakarta; Grafindo Media Pratama.
- Suryomihardjo, Abdurrachman. 2000. Sejarah Perkembangan Kota Jakarta. Jakarta: Dinas Museum dan Pemugaran Propinsi DKI Jakarta.
- Suryabrata Sumadi. 2002. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Turner Janet. 1998. Designing With Light, Public Places, Lighting Solutions for exhibitions, museums and historic spaces. Singapore: Pro Vision Pte. Ltd.
- Kurikulum. 1975.
- Kurikulum. 2004.

## KETERANGAN PENULIS

**Drs. Sunaryo, M.Ds.**, dilahirkan di Jakarta pada Februari 1958. Menyelesaikan pendidikannya di PPS Universitas Trisakti Fakultas seni Rupa dan Desain. Pernah Aktif di Pusat Sumber Belajar dan menjabat sebagai Kasubag Umum FMIPA UNJ, Lecture di PGSD-UMT.