

## **APLIKASI ALUR CERITA (*STORYLINE*) PADA TATA PAMERAN DI UPTD MUSEUM KABUPATEN SUBANG**

### ***THE APPLICATION OF STORYLINE AT EXHIBITION LAYOUT AT UPTD MUSEUM OF SUBANG REGENCY***

**Yusep Wahyudin**

Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Subang  
Jl. Ahmad Yani No. 11 Pasirkareumbi Subang  
e-mail: Yusepwahyudin@ymail.com

*Naskah Diterima: 18 Juni 2013*

*Naskah Direvisi: 22 Juli 2013*

*Naskah Disetujui: 5 Agustus 2013*

#### **Abstrak**

Artikel ini berjudul “Aplikasi Alur Cerita (*Storyline*) Tata Pameran di UPTD Museum Kabupaten Subang”. Permasalahan yang diteliti adalah tentang bagaimana kondisi faktual tata pameran di UPTD Museum Daerah Kabupaten Subang? Bagaimana konsep pengembangan tata pameran berbasis Alur cerita? Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang didasarkan pada fenomena yang terjadi secara empirik (nyata) dan fakta-fakta yang ditemukan berkenaan dengan masalah yang diteliti. Data tersebut kemudian dianalisis dengan analisis *SWOT*. Analisis *SWOT* berupa analisis terhadap kekuatan, kelemahan, ancaman, dan peluang. Berdasarkan hasil penelitian, penyajian koleksi di UPTD Museum Kabupaten Subang ditemukan beberapa hal, UPTD museum Kabupaten Subang menggunakan salah satu ruangan gedung Wisma Karya (*Societeit*). Wisma Karya adalah bangunan cagar budaya peninggalan masa kolonial Belanda yang memiliki beberapa ruangan, gedung tersebut belum diupayakan untuk dikelola oleh pihak lembaga museum, sehingga museum akan memiliki ruangan untuk menyajikan koleksi. Museum belum memberikan informasi yang menjelaskan koleksi dengan dukungan unsur cerita yang utuh pada setiap aspek, yaitu aspek alam, aspek manusia, aspek sejarah, aspek aktivitas yang terkandung pada setiap penyajian koleksi. Museum belum bisa memanfaatkan pengetahuan dan teknologi yang akan mendukung penyelenggara museum untuk lebih kreatif dalam melakukan penyajian koleksi.

**Kata kunci:** penyajian koleksi, UPTD, Museum Kabupaten Subang, alur cerita, Wisma Karya (*societeit*).

#### **Abstrak**

*This article is titled The Application of Storyline at Exhibition Layout at UPTD Museum of Subang Regency. The problem that is analyzed focusing on how is the factual condition of exhibition layout at UPTD Museum of Subang Regency, how is the development concept of exhibition layout that is based on a storyline. The Method used for the observation is qualitative method based on the empiric phenomenon happened and facts that are found concerning with the observing problem. The data are then analyzed using the SWOT analysis pointed on its strengths, weaknesses, threats and opportunities. The observation finds some findings on the way the collections at UPTD Museum of Subang Regency are exhibited. UPTD Museum of Subang Regency uses one of rooms at Gedung Wisma Karya (societeit). Gedung Wisma Karya is a cultural concervation building at Dutch Colonialism Era that has some rooms. The building has not been maintained appropriately buy the museum management to have a specific room for*

*exhibiting its collections. The museum has not given information that explain the collection supported buy a complete story constituent on every aspect, which are natural aspects, man aspects, historical aspects, and activity aspects that have to be included in each displayed collection. The museum has not taken advantages of knowledge and technology to support the management of museum to be more creative in exhibiting the collections.*

**Keywords:** *Collection exhibition, UPTD, Museum of Subang Regency, Storyline, Wisma Karya.*

## A. PENDAHULUAN

Museum didirikan untuk kepentingan pelestarian warisan alam dan budaya dalam rangka pembinaan dan pengembangan potensi alam dan kebudayaan juga bertindak sebagai sarana pendidikan nonformal untuk pengunjung.

Museum adalah tempat di mana pengunjung mendapatkan nilai-nilai yang otentik, estetis, inspirasi, dan pengalaman belajar. Museum juga berfungsi sebagai media interaktif, ruang rekreasi, dan kontemplatif. Museum diinvestasikan dalam misi untuk melayani masyarakat dengan menawarkan pengalaman tak terlupakan, gagasan, dan aktivitas yang tidak ditemukan di tempat lain (Kotler et.al, 2008:3).

Penyajian museum harus mengubah paradigma, bahwa sebuah koleksi harus berorientasi dengan memberikan makna dan pengetahuan terhadap masyarakat untuk menemukan identitas diri dan akar budayanya sendiri.

Pada penyajian koleksi di UPTD Museum Kabupaten Subang sesuai dengan kategori museum ini sebagai museum daerah, yaitu menggambarkan perkembangan kondisi wilayah Subang dari masa prasejarah sampai dengan masa kemerdekaan, melalui penyajian pameran dan data-data tentang koleksi yang ditampilkan, proses penerapan alur cerita belum dilakukan, penerapan teknik dan metode penyampaian pesan masih kurang untuk dipahami pengunjung sehingga fungsi museum sebagai media komunikasi antara pengelola dan pengunjung belum terwujud.

Penyajian koleksi di UPTD Museum Kabupaten Subang belum ditata berdasarkan alur cerita (*storyline*) yang

dapat memberikan informasi sejarah perkembangan wilayah Subang, pengetahuan sejarah akan terungkap melalui koleksi-koleksi yang disajikan pada UPTD Museum Kabupaten Subang dengan berbagai konsep penyajian yang memenuhi syarat permuseuman. Namun melihat kondisi tata ruang pameran di UPTD Museum Kabupaten Subang belum memenuhi syarat konsep tata ruang pameran yang ideal, untuk itu sangatlah dibutuhkan penyampaian unsur cerita yang utuh pada setiap aspek, yaitu aspek alam, aspek manusia, aspek sejarah, aspek aktivitas yang terkandung pada penyajian koleksi, sehingga menghasilkan komunikasi antara koleksi dengan pengunjung dan penyampaian informasi sejarah kepada para pengunjung lebih efektif.

Penyajian koleksi di UPTD Museum Kabupaten Subang belum memadai di mana penataan antara ruang dengan koleksi yang dipamerkan tidak seimbang seperti ukuran *vitrin* yang tidak sesuai dengan ruang pameran, tata letak *vitrin* tidak menyesuaikan dengan kondisi ruang (*proportion*), penyajian koleksi dalam *vitrin* tidak teratur (keseimbangan), jumlah koleksi yang terlalu padat, desain ruang yang tidak menarik, tata cahaya ruang yang kurang memadai sehingga tidak memberikan rangsangan motivasi pengunjung terhadap penyajian koleksi-koleksi yang dipamerkan dan memengaruhi keberhasilan suatu penyampaian informasi sejarah dari koleksi.

Adapun perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi faktual tata pameran di UPTD Museum Daerah Kabupaten Subang ?
2. Bagaimana konsep pengembangan tata pamer berbasis Alur cerita ?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi faktual tata pameran di UPTD Museum Daerah Kabupaten Subang.
2. Menciptakan penyajian koleksi melalui aplikasi alur cerita sebagai media informasi agar menghasilkan komunikasi dan pemaknaan bagi pengunjung melalui tata pamernya.

Alur cerita merupakan sistematika pameran yang terdiri dari kumpulan-kumpulan dokumen atau *blueprint* tertulis mengenai koleksi yang akan dipamerkan. Dokumen ini merupakan acuan utama dalam perancangan dan produksi pameran yang menghasilkan pembelajaran dan pewarisan nilai.

Alur cerita ini disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran. Narasi yang menjadi sumber dari alur cerita diperoleh melalui hasil penelitian, baik di lapangan maupun hasil studi koleksi. Narasi ini juga penting karena dapat dijadikan topik pameran yang pada umumnya dilakukan oleh kurator atau bagian koleksi. Selanjutnya, perlu disusun juga sebuah garis besar pameran yang meliputi judul, topik, sub topik, dan poin penting dalam pameran. Garis besar ini mencakup deskripsi, gambar-gambar, dan koleksi pendukung cerita. (Arbi *et al*, 2011:52)

Pameran adalah menuangkan gagasan, mengelola bermacam-macam tujuan, dan mempresentasikan objek dan teks dengan cara mengkomunikasikan koleksi secara objektif dan edukatif kepada pengunjung melalui metode dan teknik penyajian.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilaksanakan pada UPTD Museum Kabupaten Subang menggunakan pendekatan kualitatif, hal ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan karena dalam pelaksanaan penelitiannya, peneliti berhubungan langsung dengan objek yang diamati dengan melakukan observasi langsung pada UPTD Museum Kabupaten Subang, yang secara khusus diprioritaskan pada aspek alur cerita dan tata ruang pameran yaitu dengan memberikan metode penyajian di ruang pameran dalam memberikan informasi sejarah Kabupaten Subang kepada pengunjung seperti pola penataan bentuk ruang, tata letak koleksi, alur pengunjung yang memiliki dampak terhadap

Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan informasi melalui fakta yang Internal Strategic Factors Analysis Summary (IFAS)	STRENGTHS (S) (Kekuatan)	WEAKNESSES (W) (Kelemahan)
	<b>STRATEGI SO</b> Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	<b>STRATEGI WO</b> Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
<b>TREATHS (T) (Ancaman)</b>	<b>STRATEGI ST</b> Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	<b>STRATEGI WO</b> Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

kenyamanan pengunjung sehingga informasi sejarah Kabupaten Subang dapat disampaikan dan memberi nilai pembelajaran melalui tata pamernya.

**Tabel 1. Matrik SWOT**

Sumber : Rangkuti, 2009:31

Tahapan-tahapan yang akan digunakan pada penelitian kualitatif ini yaitu pengumpulan data, melakukan pengolahan data, dan menyimpulkan hasil penelitian.

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian, pada metode penelitian kualitatif data berupa lisan maupun tulisan bahkan bisa berupa gambar atau foto. Pada tahapan ini digunakan teknik pengumpulan data kualitatif yaitu:

(1) Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan. Dalam melakukan pengamatan melalui wawancara diharapkan menghasilkan sumber lisan yang digali secara "sengaja", terencana dan tersistematisasikan melalui tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, tahapan pembuatan indeks dan transkripsi (Dienaputra, 2006:16).

(2) Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data dalam penelitian (Komariah & Satori, 2010:105). Secara langsung dilakukan penelitian di UPTD Museum Kabupaten Subang dengan keterlibatan seluruh pancaindera, sedangkan secara tidak langsung pengamatan dibantu dengan media visual/audio-visual mengenai informasi tentang museum ini.

(3) Studi Dokumen

tersimpan dalam bentuk surat, arsip foto, yang akan dijadikan data-data yang

diperlukan dalam permasalahan penelitian supaya menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, selesai dilaksanakan. Peneliti segera melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Analisis SWOT adalah salah satu langkah yang paling penting dalam memformulasikan strategi. Dengan menggunakan misi organisasi sebagai konteks, manajer mengukur kekuatan dan kelemahan internal (kompetensi keunggulan), demikian juga kesempatan dan ancaman eksternal. Tujuannya adalah untuk mengembangkan strategi yang baik yang mengeksplorasi kesempatan dan kekuatan, menetralkan ancaman dan menghindari kelemahan.

## C.HASIL DAN BAHASAN

### 1. Aplikasi Alur Cerita

Pengamatan mengenai kondisi faktual alur cerita di UPTD Museum Kabupaten Subang sudah dilaksanakan, melalui analisis SWOT dihasilkan faktor-faktor strategis yang akan dijadikan bahan pembahasan tentang penerapan alur cerita.

Pada tabel dibawah ini dijelaskan tentang faktor kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman mengenai penyajian alur cerita pada tata pameran saat ini di UPTD Museum Kabupaten Subang.

Strategi *SO (Strengths-Opportunities)* menciptakan strategi dengan menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang. Penyusunan dokumen tentang koleksi yang akan dituangkan pada alur cerita dengan mencari, mengumpulkan, dan menginterpretasikan dokumen tertulis tentang koleksi dan referensi buku

mengenai perkembangan wilayah Subang yang telah disusun oleh para ahli yang mempunyai kapasitas pengetahuan tentang sejarah perkembangan wilayah Subang khususnya, dan wilayah Indonesia umumnya. Setelah alur cerita tersusun sesuai dengan perkembangan sejarah, akan memudahkan penyusunan

<p><b>STRENGTHS (S) (Kekuatan)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki koleksi yang mewakili dari setiap periodisasi sejarah</li> <li>• Memiliki sumber tertulis tentang penjelasan koleksi</li> </ul>
<p><b>WEAKNESSES (W) (Kelemahan)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regangan pesan dari setiap koleksi tidak diterapkan.</li> <li>• Tidak memiliki sajian alur cerita keseluruhan koleksi pada awal pameran sebelum pengunjung melihat penyajian semua koleksi.</li> </ul>
<p><b>OPORTUNITIES (O) (Peluang)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan wadah pengetahuan bagi pelajar atau peneliti mengenai perkembangan wilayah Subang melalui koleksi yang tersedia di museum ini.</li> <li>• Menerima masukan dan saran dari pengunjung yang kapasitasnya mengetahui tentang perkembangan wilayah Subang, baik dari mahasiswa, peneliti, dan tokoh masyarakat.</li> </ul>
<p><b>TREATHS (T) (Ancaman)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menimbulkan pemahaman yang salah dari pengunjung tentang perkembangan wilayah subang akibat dari sajian alur cerita yang tidak baik.</li> <li>• Kejenuhan pengunjung yang berakibat pengunjung enggan datang kembali ke museum</li> </ul>

alur cerita yang diwujudkan dalam vitrin, panil informasi, pengaturan cahaya, tata warna dan label melalui metode penyajian yang tepat.

**Tabel 2.**

Metode penyajian yang tepat akan menjadi wadah pengetahuan bagi pelajar atau peneliti mengenai perkembangan wilayah Subang melalui koleksi yang tersedia di museum ini.

**a) Masa Prasejarah**

Pada zaman ini dibuktikan dengan ditemukannya benda berupa fosil fragmen tulang belikat *stegodon* (gajah purba), tengkorak *cervus* (rusa purba) di Ranggawulung, fosil *mollusca* (kerang laut) di Ciereng, fragmen tanduk *bos* (kerbau purba), fosil *suidae* (babi rusa). Fosil-fosil tersebut usianya sekitar 5 sampai dengan 1,8 juta tahun yang lalu (Pemerintah Kabupaten Subang, 2007:6)

Temuan lainnya berupa kapak

perimbas yang ditemukan di Pringkasap Pabuaran, kapak persegi ditemukan di Kecamatan Pagaden dan Cisolak. Masa perunggu (perundagian) dibuktikan dengan ditemukannya kapak sepatu, kapak corong, candrasa di Desa Nanggerang kecamatan Binong dan bejana perunggu atau bejana kerinci yang ditemukan di Kampung tangkil Desa Cintamekar Kecamatan Sagalaherang. Fungsi benda-benda tersebut sebagai simbol status sosial, alat upacara ritual dan bekal kubur (Pemerintah Kabupaten Subang, 2007:8).

**b) Masa Hindu Budha**

Pada masa Hindu/Budha Wilayah Subang diperkirakan menjadi salah satu daerah yang cukup kuat dan berkembangnya pengaruh hindu dan tradisi budaya hindu. Hal ini dibuktikan dengan adanya temuan dua buah arca Nandi (sapi jantan) sebagai kendaraan Dewa Siwa dari dunia menuju nirwana, koleksi ini ditemukan di Kampung Selaawi Desa Cipancar Kecamatan Sagalaherang (Pemerintah Kabupaten

Subang, 2007:11). Bukti lain adanya struktur batu kuno dengan ukuran panjang 31 cm, lebar 22 cm, dan tebal 8 cm, berdasarkan fakta arkeologis bahwa bangunan tersebut berasal dari kurun waktu antara abad VIII dan abad XVII, kurun waktu tersebut merupakan masa Kerajaan Sunda, menurut periodisasi sejarah Indonesia merupakan masa pengaruh Hindu/Budha (Pemerintah Kabupaten Subang, 2007:15). Pengaruh kebudayaan Budha ditemukannya patung Maitreya dan beberapa alat rumah tangga dan asesoris berupa manik-manik yang ditemukan di Situs Legokkiara, Batukapur kecamatan Sagalaherang.

#### **c) Masa Pengaruh Islam**

Tinggalan arkeologis pada masa pengaruh Islam di antaranya adalah makam yang dikeramatkan, yaitu makam tokoh penyebar agama Islam di wilayah Subang dan sekitarnya. Makam tersebut banyak diziarahi oleh orang-orang yang memiliki keyakinan atas kekeramatan makam tersebut. Salah satu makam di wilayah Subang yang dipercayai sebagai penyebar ajaran Islam adalah Situs Makam Nangka Beurit yang berada di wilayah Kecamatan Sagalaherang.

Penyebar ajaran Islam itu bernama Aria Wangsa Goparana merupakan putera dari Sunan Wanaperi raja di Talaga. Menurut silsilah Aria Wangsa Goparana merupakan putera Sunan Ciburuang putera Sunan Wana Wangsaperi (Pemerintahan Kabupaten Subang, 2007:20).

Masa perkembangan Islam dibuktikan dengan berbagai temuan yang tersebar di beberapa kecamatan, benda-bendanya berupa pusaka keris, tumbak, Pusaka keris dan tumbak ditemukan di situs makam kuno Eyang Warganaya (Patokbeusi), Eyang Sukahayu (Cisalak), Eyang Raga Suta (Tanjungsiang). Pusaka-pusaka tersebut dibawa oleh para leluhur yang datang dari Cirebon dan Mataram. Pusaka keris dan tumbak biasa

dipakai sebagai senjata atau lambang kedudukan pribadi masyarakat.

#### **d) Masa Kolonial Belanda**

Masa kolonial Belanda dan Inggris mewarnai kehidupan masyarakat Subang. Pengaruh Barat di wilayah Subang mulai terdengar mulai tahun 1620, pada saat Sumedanglarang berada di bawah pengaruh Mataram. Pada tahun 1628-1629 Sultan Agung mengerahkan pasukannya untuk mengusir VOC dari Batavia dengan melibatkan penduduk Priangan termasuk penduduk wilayah Subang saat itu untuk ikut dalam peperangan (Disparbud Provinsi Jawa Barat, 2011:138). Pasukan Mataram yang hendak menyerang Batavia bertolak dengan menggunakan kapal dari pelabuhan Tegal menyusuri pantai utara Pulau Jawa dan berlabuh di Muara Sungai Cipunagara, kemudian meneruskan perjalanan darat melalui Pamanukan-Ciasem-Karawang menuju Batavia. Penyerangan pasukan Mataram berakhir dengan kekalahan dikarenakan persenjataan VOC lebih kuat. Faktor lain kekalahan pasukan Mataram disebabkan kekurangan bahan makanan sehingga mengalami kelaparan (pemerintahan Kabupaten Subang, 2007).

Ketika pemerintahan Belanda mengalami krisis ekonomi, tanah jajahan di antaranya Subang dijual pada konglomerat Belanda yaitu P.W. Hofland dengan perusahaannya P & T Lands, dari mulai Pamanukan sampai Ciater yang terbagi ke dalam delapan kademangan. Masa itu mewariskan terjadinya kelas-kelas dalam status sosial dan hal ini berdampak pada sikap dan perilaku pribumi. Bukti peninggalan pada masa ini antara lain perlengkapan rumahtangga berupa keramik kepemilikan materi berupa uang logam atau kertas (Pemerintah Kabupaten Subang, 2007:38)

#### **e) Masa Pendudukan Jepang**

Hari Minggu 8 Maret 1942 merupakan akhir kekuasaan kolonial Belanda dengan seluruh nilai-nilai eksistensinya yang mempunyai arti nasional dan internasional, Imperium Belanda padam secara perlahan. Melalui perundingan yang dilaksanakan pada pukul 14:00 waktu setempat, bertempat di Kalijati. Pada pertemuan tersebut dihadiri dari pihak Belanda yaitu Gubernur Jenderal Tjarda Van Starkenborg dan Panglima tertinggi tentara Belanda Jenderal Hien Ter Poorten, sedangkan dari pihak Jepang dihadiri oleh Panglima tentara Jepang Letnan Jenderal Imamura. Perundingan tersebut menghasilkan keputusan penyerahan tanpa syarat pihak Belanda kepada Jepang dengan menandatangani naskah yang sudah disediakan oleh pihak Jepang (Bijkerk, 1988:311).

#### f) Masa Kemerdekaan

Pada tanggal 5 April 1948 diadakan rapat di Cimanggu Cimenteng yang diikuti oleh Badan Pekerja Daerah Keresidenan Jakarta, unsur pemerintahan Karawang Timur. Unsur TNI yang tidak ikut hijrah. Rapat ini membuat keputusan sebagai berikut:

1. Syafei sebelumnya sebagai koordinator wilayah Karawang Barat dinyatakan sebagai Bupati Karawang Barat.
2. Danta Ganda Wikarma sebelumnya sebagai koordinator wilayah Karawang Timur dinyatakan sebagai Bupati Karawang Timur.

Wilayah Kabupaten Karawang Timur adalah Wilayah Kabupaten Subang dan Kabupaten Purwakarta sekarang. Saat itu, kedua wilayah tersebut bernama Kabupten Purwakarta dengan Ibukotanya di Subang. Penetapan nama Kabupten Karawang Timur pada tanggal 5 April 1948 dijadikan momentum untuk kelahiran Kabupaten Subang kemudian ditetapkan melalui DPRD No: 01/SK/DPRD/1977

(Disparbud Provinsi Jawa Barat, 2011:139).

Langkah selanjutnya dalam mengaplikasikan alur cerita dalam rangka perwujudan penyajian koleksi untuk menyampaikan pesan yang jelas kepada pengunjung melalui alur cerita yang telah disusun sesuai dengan perkembangan sejarah wilayah Subang, regangan pesan dari setiap periode sejarah sangat penting untuk diterapkan pada awal pameran secara keseluruhan atau regangan pesan yang disampaikan melalui papan informasi pada setiap periode sejarah tertentu. agar informasi yang disampaikan kepada pengunjung dapat tercapai, usaha yang harus dilakukan untuk menghindari pemahaman yang salah tentang perkembangan sejarah dari penyajian koleksi museum, begitu pula untuk menghindari kejenuhan pengunjung selama melihat koleksi dan enggan datang kembali ke museum.

Pengelola museum mengolah informasi yang disampaikan pada alur cerita dengan menggunakan pemahaman yang mudah dipahami, pengelola dapat meminjam pemahaman dalam kajian karya sastra, layaknya seperti novel dibangun oleh unsur tema atau amanat, plot atau alur, tokoh atau perwatakan, *suspense* (tekanan), latar setting, dialog, sudut pandang atau pengisahan (Akbar, 2010: 104).

1. Tema atau amanat adalah suatu pesan yang ingin disampaikan oleh museum mengenai perkembangan sejarah wilayah Subang. Tema atau amanat museum akan diterapkan pada ruangan depan museum (*lobby*) yaitu memberikan informasi tentang gambaran umum museum melalui brosur (*leaflet*), peta museum yang berisikan tentang ruangan-ruangan yang menyajikan koleksi museum, dan fasilitas museum seperti toilet, *souvenir shop*, informasi ini akan memudahkan pengunjung dalam

merencanakan alur kunjungan di museum.



Gambar 1. Penawaran Ruang depan terdapat *lockerroom*, dan *souvenir shop*.

Jalan cerita (*storyline*) dapat terlebih dahulu disampaikan kepada pengunjung di ruangan depan (*lobby*), dalam menyampaikan informasi dimulai dari masa pra sejarah sampai dengan masa setelah kemerdekaan. Cara penyampaiannya menggunakan regangan pesan yang diaplikasikan melalui media interaktif atau media informasi dengan menggunakan panil atau poster, berisikan tentang rangkuman koleksi museum dimulai pada masa prasejarah sampai masa kemerdekaan.

2. Plot atau alur sama dengan jalan cerita, dalam menyampaikan informasi dimulai dari masa pra sejarah sampai dengan masa setelah kemerdekaan. jalan cerita dapat terlebih dahulu disampaikan kepada pengunjung di ruangan depan (*lobby*), cara penyampaiannya menggunakan regangan pesan yang diaplikasikan melalui media interaktif atau media informasi dengan menggunakan panil atau poster, berisikan tentang rangkuman koleksi museum dimulai pada masa prasejarah sampai masa kemerdekaan.



Gambar 2. Contoh penawaran jalan cerita (*storyline*) menyampaikan informasi dimulai dari masa pra sejarah sampai dengan masa setelah kemerdekaan dengan menggunakan panil atau poster

3. Tokoh atau perwatakan merupakan peran dari koleksi, koleksi sebagai tokoh dari sebuah museum yang mempunyai watak dan ciri tersendiri dengan mempunyai makna yang dapat diinformasikan kepada pengunjung. Tokoh atau perwatakan koleksi diterapkan pada penataan warna misalnya label, background vitrin. Setiap koleksi memiliki ciri tersendiri sehingga dapat dibedakan periodisasi koleksi.

Penataan warna di UPTD Museum Kabupaten Subang sesuai dengan kondisi faktual yang telah dikaji melalui analisis SWOT kurang maksimal dalam memberikan koleksi melalui pengaturan warna. Oleh karena itu, penawaran konsep tata warna dalam ruangan pameran akan disesuaikan dengan periode sejarah koleksi sehingga pengunjung dapat mudah memaknai atau membedakan periode sejarah koleksi.

Masa periode prasejarah	
Masa periode Hindu/Budha	
Masa Perkembangan Islam	
Masa Pengaruh Belanda dan Jepang	
Masa Kemerdekaan	

Warna yang sudah ditentukan sesuai dengan periode sejarah bukan berarti ruangan sepenuhnya menggunakan warna-warna tersebut, tetapi digunakan sebagai tema warna periode tertentu, warna akan diaplikasikan pada label, baik label judul, label pengantar, label kelompok, label



individu, warna alas koleksi (*pedestal*), *background vitrin*.



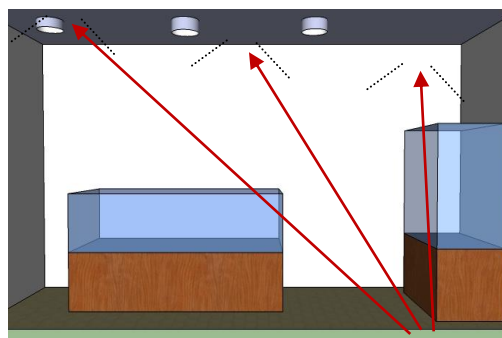
Gambar 3. Contoh penawaran

warna pada label judul dan label pengantar menggunakan tema warna orange sebagai tema masa Hindu-Budha.

4. *Suspense* (tekanan) dapat berupa *masterpiece* koleksi dan pengaturan pencahayaan yang dapat memberikan kejelasan informasi, pada saat memperlihatkan koleksi yang menjadi koleksi unggulan atau *masterpiece*. Pengejawantahan koleksi yang menjadi *masterpiece* adalah koleksi yang mempunyai kekuatan dari segi keunikan, luar biasa misalnya tertua, terkecil, tertinggi dan seterusnya, tetapi hal yang paling diutamakan dalam penentuan *masterpiece* adalah mempunyai kisah terkait dengan sebuah tempat atau suatu zaman dengan peristiwa penting atau fenomenal.

Penawaran sistem pencahayaan yang akan diterapkan di museum dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu:

- a. Pencahayaan alami yang dihasilkan dari sinar matahari yang masuk dari bukaan ventilasi yang terdapat di ruangan penyajian koleksi.
- b. Pencahayaan merata buatan yang dihasilkan dari tenaga listrik untuk mendukung pencahayaan ruangan secara merata, pencahayaan ini dipasang di atas langit-langit ruangan. Pencahayaan menggunakan lampu TL yang ukuran lebih besar.



Gambar 4. Contoh penawaran pencahayaan merata buatan

Pencahayaan terfokus buatan dihasilkan oleh tenaga listrik, pencahayaan ini digunakan untuk menyinari objek tertentu agar tekstur koleksi lebih jelas pada saat dilihat oleh pengunjung. Pencahayaan untuk koleksi organik kekuatan cahaya tidak boleh melebihi 50 lux atau jarak lampu terhadap koleksi minimal 40 cm.

Gambar 5. Contoh penawaran pencahayaan terfokus buatan



buatan

Gambar 6. Contoh penawaran pencahayaan terfokus buatan



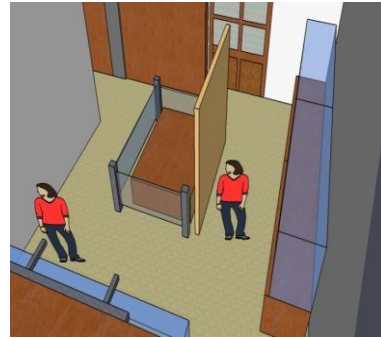
buatan

5. Dialog sama dengan tata pameran interaktif, misalnya berupa sajian multimedia, diaplikasikan pada setiap periode sejarah. Media interaktif ini mempunyai fungsi untuk menjelaskan informasi yang lebih rinci dari setiap koleksi yang dipamerkan.

Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Multimedia ini akan diaplikasikan melalui sajian *slide* tentang koleksi dengan menggunakan layar *LCD* yang akan disimpan di ruangan depan dan ruangan lainnya yang memiliki koleksi dengan periode sejarah yang berbeda. *Slide* ini berisi tentang informasi tentang koleksi yang disajikan di setiap ruangan tetapi hanya garis besarnya.

Aplikasi multimedia lainnya yaitu berupa *website* yang sudah disusun dan didesain untuk diakses oleh pengunjung museum melalui *internet*, kemudian penawaran pembuatan film yang akan disajikan kepada pengunjung dengan menggunakan fasilitas *auditorium*. Film tersebut berdurasi sekitar 15 menit untuk ditampilkan kepada pengunjung sebelum melihat koleksi di setiap ruangan.

6. Latar merupakan ruang pameran yang telah didesain atau didekorasi, ruang pameran diatur sedemikian rupa supaya memberikan kejelasan bagi pengunjung untuk memaknai setiap koleksi yang disajikan.



Gambar 7. Ruang pameran yang telah didesain dan didekorasi



Gambar 8. Penataan ruangan museum memanfaatkan ruangan gedung Wisma Karya (*Societeit*).

### C. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai alur cerita sebagai media informasi pada tata pameran di UPTD Museum Kabupaten Subang, ada beberapa faktor yang menyebabkan penyajian koleksi di ruang tata pameran museum tidak menghasilkan komunikasi antara koleksi dengan pengunjung. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

Penyajian koleksi di UPTD Museum Kabupaten Subang belum ditata berdasarkan alur cerita (*storyline*) yang dapat memberikan informasi sejarah perkembangan wilayah Subang, sehingga museum belum memberikan informasi yang menjelaskan koleksi dengan

dukungan unsur cerita yang utuh pada setiap aspek, yaitu aspek alam, aspek manusia, aspek sejarah, aspek aktivitas yang terkandung pada setiap penyajian koleksi, sehingga komunikasi antara koleksi dengan pengunjung belum tercapai. Penataan antara ruangan dengan koleksi yang dipamerkan tidak seimbang seperti ukuran vitrin yang tidak sesuai dengan ruang pameran, tata letak vitrin tidak menyesuaikan dengan kondisi ruang (*proportion*), penyajian koleksi dalam vitrin tidak teratur (keseimbangan), jumlah koleksi yang terlalu padat, desain ruang yang tidak menarik, tata cahaya ruang yang kurang memadai sehingga tidak memberikan rangsangan motivasi pengunjung terhadap penyajian koleksi-koleksi.

Mengaplikasikan alur cerita dalam rangka perwujudan penyajian koleksi untuk menyampaikan pesan yang jelas kepada pengunjung, melalui alur cerita yang telah disusun sesuai dengan perkembangan sejarah wilayah Subang. Alur cerita akan menjadi pedoman dalam pelaksanaan pameran yang berdasarkan pada metode penyajian dan teknik penyajian menurut standar kaidah museologi di Indonesia. Teknik penyajian di museum ini dikategorikan melalui standar yang meliputi vitrin, panel, tata cahaya, tata warna, tata letak, label dan sarana informasi publik.

## DAFTAR SUMBER

- Akbar, Ali. 2010. *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti.
- Arbi, Yunus. 2002. *Museum dan Pendidikan*. Jakarta: Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, Proyek Pengembangan Kebijakan Kebudayaan.
- Arbi, Yunus *et al.* 2011. *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Arthur, Rene. 2009. *Desain Grafis (dari Mata Turun ke Hati)*. Bandung: Kelir.
- Dienaputra, D, Reiza. 2006. *Sejarah Lisan Konsep dan Metode*. Bandung: Minor Books.
- Hamzah, Amiruddin. 2010. *Optimalisasi Tata Ruang Pamer Di Museum Balla Lompoa Sebagai Media Informasi Sejarah*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Herlina, Nina. 2008. *Metode Sejarah*. Bandung: Satya Historika.
- Herlina, Nina *et al.* 2011. *Sejarah Kebudayaan Sunda*. Bandung: Yayasan Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Jawa Barat.
- Indonesia, Direktorat Museum. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Indonesia, Direktorat Permuseuman. 1997. *Pedoman Tata Pameran di Museum*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Indonesia, Pemerintah Kabupaten Subang. 2009. *The P&T Lands*, Subang Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Indonesia, Pemerintah Kabupaten Subang. 2007. *Sejarah Kabupaten Subang*. Subang. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Indonesia, Pemerintah Kabupaten Subang. 2008. *Ragam Budaya Kabupaten Subang*, Subang. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Rangkuti, Freddy. 1997. *Analisis SWOT Teknik membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Satori, Djam'an. & Komariah, Aan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.

Susanto, Mikke. 2004.

*Menimbang Ruang Menata Rupa  
(Wajah dan Tata Pameran Seni  
Rupa)*. Yogyakarta: Galang Press.