

BAB II

TINJAUAN PUSAT PENELITIAN ARKEOLOGI DAN INTERPRETASI VISUAL

2.1 Arkeologi

Arkeologi secara etimologi berasal dari *archaeo* yang berarti kuno dan *logos* yang berarti ilmu yang mempelajari sistem kebudayaan manusia pada masa silam dalam kajian sistematis atas benda duniawi yang ditinggalkan yang menghasilkan sebuah interpretasi data. Kemudian, arkeologi didefinisikan sebagai suatu ilmu tentang kehidupan dan kebudayaan zaman kuno berdasarkan benda peninggalannya, seperti patung dan perkakas rumah tangga; atau lebih familiar dikenal sebagai ilmu purbakala⁴. Arkeologi diandaikan sebagai sebuah ilmu sejarah yang berperan sebagai sebuah rumah yang memiliki banyak ruang yang dihuni oleh berbagai kelompok seperti komunitas sejarah, para ahli museum, pembuat film sejarah, dan lain-lain. Arkeologi, terutama arkeologi yang berperan bagi dunia akademik, menganggap arena *heritage* sebagai milik mereka dan hasil interpretasinya adalah sebuah narasi formal sebagaimana *formal history* (Ashton dan Hamilton, 2007).

Grahamme Clark mendefinisikan arkeologi sebagai satu bentuk kajian yang sistematis terhadap benda purba untuk membentuk sebuah sejarah. Cottrell Leonard kemudian melengkapi definisi Clark tentang arkeologi sebagai satu cerita mengenai manusia dengan merujuk kepada peninggalan berupa alat yang digunakan, monumen, rangka manusia, dan segala hasil karya dari inovasi yang diciptakan pada masa sebelumnya.

Arkeologi kemudian dikategorikan berdasarkan sifat pekerjaan yang terlibat dalam proses pengumpulan data hingga dilakukan analisis terhadap hasil temuan tersebut. Aspek ini memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap lokasi dimana penemuan bukti fisik itu sendiri, proses eskavasi, hingga interpretasi yang dilakukan oleh arkeolog yang melakukan penelitian terhadap obyek yang ditemukan.

⁴ Definisi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Hasil akhir dari terapan arkeologi berupa sebuah hipotesis yang menjelaskan kehidupan masyarakat di masa lalu; baik berupa benda yang digunakan, tatanan sosial, hingga pembagian ruang hidup; yang semua didasarkan dari penemuan benda fisik yang ada di lapangan.

Peninggalan fisik menjadi dasar dalam pemahaman arkeologi sebagai ilmu yang mempelajari nilai sejarah dan sistem kebudayaan yang berkembang di masa lampau, arkeologi sebagai ilmu juga dibantu oleh ilmu sejarah, antropologi, geologi, geografi, arsitektur, paleoantropologi, dan bioantropologi dalam proses penelitian yang mendalam untuk mendapat data selengkap-lengkapny sebelum selanjutnya diolah menjadi sebuah interpretasi yang menjadi dasar ilmu dan disebarluaskan kepada masyarakat. *Archaeological reasoning* diperlukan dalam proses pengolahan data dari peninggalan fisik berupa *archaeological records* dan kebudayaan setempat yang bertindak sebagai *historical facts*. Hasil pengolahan data arkeologi menjadi sebuah premis dalam bentuk deskripsi mengenai *pattern* yang ditampakkan dari teknik tipologi, klasifikasi, dan diperlakukan sebagai *contemporary arts* (Binford, 2002).

2.1.1 Arkeologi dalam Sudut Pandang Arsitektur

Arkeologi dalam sudut pandang arsitektur menjadi sebuah panduan sejarah terhadap adanya perkembangan; baik dalam konteks kawasan maupun konteks bangun arsitektural; mengenai penggunaan dan pemaknaan sebuah ruang di masa lalu dan pengembangannya hingga masa kini. Analisis terhadap aspek arsitektural, *craftsmanship*, fungsi ruang, dan tatanan secara makro menjadikan arkeologi sebagai dasar untuk melakukan pengembangan di masa depan dengan memperhatikan bukti fisik yang terdapat dalam sebuah *locus*. Hasselberger (1961) kemudian menjelaskan pentingnya tinjauan terhadap arsitektur; terutama dalam kawasan dengan jejak sejarah dan budaya yang kentara dalam perkembangannya:

“Traditionally, archaeologist have pursued two lines of inquiry when considering architecture, which I will call “art historical” and “art critical.” The first approach views architecture from the classic perspectives of traditional art history: architecture embodies a large set of stylistic features and construction techniques that represent shared knowledge, and a taxonomy of buildings

based on their similarities allows for the delineation of tradition and the recognition of genius. Derived from a tradition that considers architecture one of the fine arts, the scope of inquiry is centered on objects that exhibit “an artistic-aesthetic intention” even if the architectural expression of intent includes “space-configuration and organization of mass, planning of roads and squares, and, in the higher cultures, town-planning” (Hasselberger, 1961:342) (Moore, 1996:4).

2.1.2 Fungsi Arkeologi

Arkeologi memberikan perspektif terhadap sejarah manusia dalam hubungan kebudayaan dengan kehidupan manusia, dimana arkeologi mampu berkontribusi baik dalam pemahaman bermasyarakat di masa lalu yang mempengaruhi kehidupan di masa kini dan menjadi dasar di masa depan. Arkeologi menjadi perantara untuk mengetahui dimana sebuah peradaban dimulai, kapan peradaban tersebut terjadi, dan signifikansinya terhadap cara hidup dan berbudaya. Pemahaman terhadap arkeologi dibutuhkan untuk menjadi dasar pengetahuan mengenai perubahan yang terjadi di dalam konteks sosial budaya masyarakat; aspek fisik maupun non fisiknya; dan pola yang mempengaruhi terjadinya perubahan itu sendiri. Perbedaan antara ilmu arkeologi dan ilmu sejarah sendiri terletak pada analisis yang meliputinya. Tidak hanya berkuat dengan bukti sejarah yang ditemukan, arkeologi sebagai ilmu memperbolehkan arkeolog untuk melakukan interpretasi terhadap bukti yang ada dan melahirkan hipotesis mengenai hal yang terjadi di masa lalu untuk diterapkan di masa kini and masa mendatang.

Konteks dalam arkeologi diperlukan dalam menentukan hubungan antara jejak peninggalan arkeologi pada lingkungannya dan pemaknaannya sebagai fungsi. Setiap jejak peninggalan arkeologi, baik skala kecil maupun skala besar, memiliki signifikansi terhadap tempat di temukannya. Tempat dimana ditemukannya menentukan rekam pemaknaannya terhadap pengaruhnya terhadap kehidupan bermasyarakat yang lahir dan berkembang di lokasi tertentu. Konteks kemudian membantu arkeolog untuk menghubungkan makna dan hubungan yang berujung pada interpretasinya. Interpretasi terhadap jejak peninggalan arkeologi berfungsi

sebagai dasar pengembangan nilai kehidupan dan menjadi bagian dari ilmu pengetahuan di masyarakat.

2.1.3 Jenis Arkeologi

Disiplin arkeologi di Indonesia secara kuat dipengaruhi oleh pembagian kronologis, dimana dibagi menjadi periode prasejarah, periode Hindu-Buddha, periode Islam, dan periode kolonial. Pengaruh Hindu-Buddha yang membentuk peradaban di Indonesia menimbulkan banyaknya peninggalan purbakala literasi dengan bentuk prasasti, sehingga cabang arkeologi epigrafi yang menekuni teknik pembacaan prasasti kuno. Epigrafi kemudian menjadi sebuah cabang arkeologi yang mempelajari dan berusaha untuk melakukan rekonstruksi terhadap bukti fisik yang mengandung tulisan dan atau gambar yang ditemukan dan kemudian dilakukan interpretasi untuk memberi informasi dengan bahasa yang lebih awam. Umumnya, epigrafi digunakan untuk mempelajari dan meneliti prasasti dan relief untuk memberikan informasi mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungan bukti literasi itu ditemukan yang mengungkap genealogi, penanggalan, dan asal-usul sebuah peristiwa. Pada perkembangannya, muncul sub-disiplin yang hadir karena singgungan arkeologi dengan ilmu yang bersangkutan, seperti arkeologi arsitektur, arkeologi ekologi, arkeologi seni, arkeologi demografi, dan arkeologi ekonomi.

Jenis arkeologi yang marak dipelajari di Indonesia dipisahkan dengan sejarah berdasar periodisasinya dan kemampuan akan mengenal literasi, dijelaskan sebagai berikut:

a. Arkeologi Pra Sejarah

Arkeologi pra sejarah merupakan sebuah sub-bidang arkeologi di Indonesia yang mempelajari kebudayaan dan tata laku manusia pada masa sebelum dikenalnya tulisan sebagai bukti kehidupan masyarakat. Perimeter terhadap masa penghidupan pra sejarah di Indonesia cukup fleksibel, karena terdapat perbedaan waktu dalam mengenal tulisan antara satu daerah dengan daerah lainnya. Masa pra sejarah di Indonesia identik dengan masa penggunaan batu dan logam sebagai alat bantu dalam berkehidupan. Bukti peninggalan yang dipelajari pada sub-bidang ini

terbagi menjadi dua kategori umum; yaitu artefak bergerak dan tidak bergerak.

Artefak bergerak meliputi barang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari; seperti perhiasan batu, peralatan masak dan makan yang terbuat dari kerang, kerajinan gerabah tanah liat, dan senjata yang digunakan untuk mengumpulkan makanan dan berburu. Sedangkan artefak tidak bergerak meliputi bangunan megalitikum susun batu berupa menhir dan punden berundak, serta gua hunian. Akhir dari masa pra sejarah dimulai ketika masyarakat mulai menggambar lukisan di dinding gua sebagai cara berkomunikasi dan menjadi bukti arkeologi yang tergolong pada periode setelah mengenal tulisan.

b. Arkeologi Klasik

Arkeologi klasik merupakan sebuah sub-bidang arkeologi di Indonesia yang mempelajari kebudayaan dan tata laku manusia pada masa setelah dikenalnya tulisan, umumnya dimulai pasca masuknya pengaruh masa Hindu-Buddha dengan meninggalkan jejak kepurbakalaan berupa candi, biara, arca, relief, dan prasasti.

Arkeologi klasik menjadi tulang punggung arkeologi di Indonesia, dimana dasar peradaban di wilayah Indonesia banyak dimulai sejak adanya pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia. Jejak peninggalan arkeologi; baik berupa benda fisik maupun kebudayaan banyak ditemukan dengan ciri arkeologi ini; menandakan kemajuan peradaban dan tata laku kehidupan bermasyarakat oleh pengaruh Hindu-Buddha di tanah Indonesia. Arkeologi klasik dengan corak Hindu-Buddha diikuti oleh arkeologi dengan corak Islam dan kemudian corak Kolonial, sejalan dengan perkembangan kehidupan yang berlangsung di Indonesia.

2.1.4 Karakteristik Benda Peninggalan Arkeologi

Benda Peninggalan Arkeologi yang banyak ditemukan pada saat ini dibedakan menjadi tiga bagian:

a. Artefak

Artefak, menurut *Cambridge Dictionary*, didefinisikan menjadi” *an object that is made by a person, such as tool or decoration, especially one that is of historical interest*”. Ciri umum dari artefak adalah sebuah barang yang dibuat langsung oleh manusia dan dapat dipindahkan (*movable*) oleh manusia tanpa harus merusak atau menghancurkan benda tersebut. Artefak dapat terbuat dari dari berbagai macam material, berbagai macam ukuran, asalkan masih dapat dibawa oleh manusia. Dalam analisis artefak, periodisasi menjadi hal yang penting, untuk dapat menentukan interpretasi terhadap barang apa saja yang digunakan, intensitas penggunaan, implikasi pada kehidupan sehari-hari, dan bahkan proses sosial yang diperlukan untuk dapat menghasilkan sebuah artefak.

b. Ekofak

Ekofak atau biofak, menurut *Cambridge Dictionary*, merupakan “*organic material found at an archaeological site that carries archaeological significance*”. Bentuk nyata dari sebuah ekofak meliputi benda lingkungan, seperti batuan, rupa muka bumi, dan fosil.

c. *Feature*

Feature dalam arkeologi merupakan “*a collection of one or more contexts representing some human non-portable activity that generally has vertical characteristic to it in relation to site stratigraphy*”. *Feature* kemudian menjadi bukti dari kehidupan manusia yang lahir dan berkembang di periode tertentu yang kemudian menjadi bagian penting dari aktivitas manusia. *Feature* dapat tersusun dari beberapa benda yang diprediksi menjadi satu kesatuan, biasanya belum dapat diidentifikasi, terlebih untuk diartikan dan diinterpretasikan. Keberadaan sebuah *feature* dapat memberikan ruang bagi arkeolog untuk memberikan perhatian lebih pada situs purbakala, untuk mendapatkan gambaran lebih luas mengenai pemaknaan benda temuan tersebut.

2.1.5 Tantangan Arkeologi di Masa Kini

Archaeological reasoning sebagai prinsip berpikir penelitian arkeologi, menemukan batasan terhadap upaya menanggapi informasi arkeologi yang telah punah dan tercipta di masa lalu, tanpa adanya pengetahuan dan sudut pandang kebudayaan dari masa kini. Informasi arkeologi yang sudah telah punah tersebut kemudian dapat dianggap sebagai fakta yang bersifat historis (*historical facts*), selanjutnya dilakukan analisis dan observasi terhadap informasi tersebut. Informasi arkeologi tersebut diangkat dan dideskripsikan mengenai pola tipologi yang ditampakkan, klasifikasi benda, dan diperlakukan sebagai *contemporary art*.

Dari sudut pandang epistemologi, perkembangan sejarah dan arkeologi sebagai ilmu, apa yang selama ini dikenal sebagai titik lemah dalam arti dianggap sebagai kurang “ilmiah” adalah masalah data dan interpretasi. Sejarah dan arkeologi dipandang sebagai sebuah ilmu yang sangat subyektif. Pengukuran kadar keilmiahan didasarkan kepada tolok ukur keilmiahan eksakta atau ilmu pengetahuan alam, yaitu dalam hal keobyektivitasnya. Ilmu pengetahuan yang tidak obyektif dianggap tidak dapat memenuhi ketentuan sebagai ilmu pengetahuan serta kemudian dianggap sebagai bukan ilmu, sehingga hasil penelitiannya dianggap kurang bersifat ilmiah. Sesungguhnya, masalah ini bukanlah merupakan masalah sejarah dan arkeologi sebagai ilmu saja, melainkan telah menjadi masalah di lingkungan ilmu budaya pada umumnya (Asba, 2011).

Penelitian arkeologi melibatkan cabang ilmu lain untuk mendapatkan sebuah definisi untuk diinterpretasikan kepada publik, sebagai dasar pengembangan produk kebudayaan. Selama ini, penyebaran terhadap hasil penelitian arkeologi umumnya dilakukan melalui media tertulis berupa buku atau jurnal. Dengan tingkat *awareness* masyarakat yang masih rendah terhadap hasil penelitian arkeologi, keberadaan sebuah pusat arkeologi yang terpadu pada lokasi arkeologi menempatkan hasil penelitian tersebut terhadap konteksnya, memudahkan masyarakat awam untuk memahami hasil interpretasi tersebut dalam lingkungan dimana jejak peninggalan arkeologi tersebut ditemukan.

2.2 Candi

2.2.1 Pengertian Candi

Candi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan bangunan kuno yang dibuat dari batu (sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta-pendeta Hindu atau Buddha pada zaman dulu). Sejarah penamaan candi sendiri, menurut Stutterheim, didasarkan pada *candika*, yang tersusun atas tiga nama Dewa Hindu, Laksmi, Saraswati, dan Durga, dalam bentuk *Parvati*⁵. Dalam kitab Manasara, Candi dideskripsikan sebagai sebuah bangunan kemudian menjadi sebuah pertanda adanya sebuah peradaban pada sebuah kerajaan yang pernah berjaya di suatu kawasan, menunjukkan kemajuan pengetahuan dari sebuah generasi. Pengaruh Hindu dan Buddha yang ada di kehidupan masyarakat di masa tersebut menyebabkan teknik bangunan, langgam arsitektur, dekorasi, dan makna yang dikandung memiliki aspek similaritas dengan gaya yang berkembang di India; tempat asal agama Hindu dan Buddha.

Bangunan-bangunan purbakala yang berasal dari jaman purbakala terkenal dalam mulut rakyat dengan nama *candi*, terutama sekali di Jawa. Khusus di Jawa Timur bangunan-bangunan itu – kecuali yang berupa gapura, yang juga disebut *candi*- lebih lazim dinamakan *cungkub*. Bagi Raffles, menginterpretasikan terminologi *cungkub* ini menjadi petunjuk bahwa *candi-candi* itu adalah bangunan pemakaman. Mengenai Candi Tigawangi, misalnya, dikatakan bahwa “...by the present inhabitants the building is denominated a *chungkup*, which word, in as far as it admits of a precise translation, denotes a place of burial or a repository of the dead. It appears to resemble in its general scheme, several of other principal antiquities of Java, being a solid massy structure, without any internal apartment or chamber, as a *chandi*, but affording, on the summit, an extensive platform or place of devotion” (Raffles, 1917, II:36). Tak demikianlah halnya berkenaan dengan fungsinya, sebab dengan tegas ia menyatakan di tempat lain: “When the body of a chief or person of consequence was burnt, it was usual to preserve the ashes and to deposit them in a *chandi* or tomb” (Raffles, 1917: I:372 dalam Soekmono, 1973: 1-2).

⁵ Sebuah representasi dari kesuburan, kasih, dan kepatuhan; juga menjadi perlambangan dari sebuah kekuatan yang kekal.

Pengertian candi sebagai sebuah bangunan merupakan hasil interpretasi para arkeolog dari peninggalan purbakala berupa prasasti yang umumnya ditemukan di sekitar lingkungan candi. Sebenarnya, tidak ada kalimat yang secara pasti menyebutkan terminologi *candi*, *candya*, ataupun *candika* dalam transkrip prasasti, namun arkeolog menemukan bahwa pada umumnya, prasasti itu diterbitkan oleh seorang raja untuk menetapkan suatu *sīma* (Krom, 1931:1). *Sīma* sendiri, secara kasar, diinterpretasikan sebagai sebuah batas. Penggunaan *sīma* dalam konteks yang lebih luas diartikan menjadi sebuah lahan yang sudah diberi batasan. *Sīma* kemudian banyak digunakan dalam prasasti yang bertanggal lebih maju, dimana diinterpretasikan sebagai “to denote grounds (with villages etc) which belong to religious foundation and are excluded from civil administration (Casparis, 1958:30 dalam Soekmono, 1973:159). Atas dasar tersebut, hipotesis bahwa penggunaan candi sebagai bagian dari ruang pemujaan dari sebuah kerajaan didapatkan oleh arkeolog dan dijadikan dasar dalam interpretasi terminologi candi di masa yang mendatang.

Sebagaimana telah kita ketahui, *Nāgarakṛtāgama* dan *Pararaton* adalah sumber utama, kalau bukan yang satu-satunya, yang jelas-jelas memberi pengetahuan kepada kita bahwa bangunan-bangunan yang kita kenal sebagai candi itu erat bertalian dengan wafatnya seorang raja. Bahkan dari kedua kitab itu kita dapat dengan pasti mengenali kembali bangunannya dan sekaligus juga rajanya yang *dhinarma* di situ, seperti misalnya Candi Kidal untuk Raja Anusapati dan Candi Jago untuk Raja Wisnuwardana. Dalam kitab *Bhomakāwya* kita dapatkan perkataan *candi* yang jelas pula menunjukkan sesuatu bangunan. Pupuh I bait 12 baris 4 berbunyi:

“mungwing doh panghyangan çela tuwi katulajeg candi kapwāpucak mās.”

Diterjemahkan menjadi: *venderop stonden stenen tempels en het was bezaaid, at grafgebouwen, alle met gouden toppen* (Teeuw, 1946) (Soekmono, 1973: 1-2). Secara kasar, kemudian dapat diinterpretasikan menjadi: disana, susunan batu tersebut ditutupi, terkubur; semua dengan puncak emas.

Penempatan *panghyangan* dan *candi* dalam satu uraian kalimat memberi alasan bagi Teeuw untuk menerjemahkannya masing-masing dengan *tempels* dan *grafgebouwen*; dengan terjemahan kasar berarti: kemudian berdiri batu candi dan itu ditutupi; di pemakaman; semua dengan puncak emas. Penggunaan terminologi *candi*, *candya*, *candhika* yang luas pada literatur Jawa Kuno menimbulkan tantangan tersendiri untuk diartikan, apalagi diterjemahkan sesuai dengan konteksnya. Upaya untuk melakukan interpretasi terhadap terminologi candi dengan memperhatikan aspek akurasi dan konteks juga diupayakan dari literatur Jawa Kuno lain, Kitab Bhāratayuddha, yang memiliki penggalan kalimat:

“erang yan tan anēmbang ratih i rümta candya ning akung”

Candi kemudian didefinisikan sebagai bangunan suci yang digunakan untuk memuja Dewi Keindahan, Dewi Ratih⁶.

Mengambil benang merah interpretasi berbagai pihak terhadap definisi candi, candi dimaknai sebagai ruang penghormatan dan pemujaan, merupakan sebuah bangun arsitektural yang lekat dengan keberadaan sebuah kisah, dimana mempengaruhi latar belakang pembangunannya. Merupakan peninggalan kerajaan kuno yang terdapat di berbagai wilayah nusantara, candi di masa kini kemudian menjadi bagian dari budaya yang berkembang di masyarakat; dilengkapi oleh relief yang arca yang menjadi media bercerita dan pengajaran kepercayaan dan bukti kebudayaan pada masa pembentukannya.

2.2.2 Relief

Kegemaran masyarakat Indonesia untuk bercerita sudah menjadi bagian yang mendarah daging dalam proses berkebudayaan - entah apakah itu dipraktikkan dalam sebuah pertunjukkan wayang semalam suntuk, cerita rakyat, dongeng sebelum tidur, atau bahkan hanya percakapan sederhana antar tetangga di teras rumah. Kegemaran yang sudah menyatu dalam kehidupan sehari-hari masyarakat ini dalam

⁶ Ratih dalam kalimat tersebut menjadi obyek, bukan lagi menjadi subyek, sehingga terjemahannya yang tepat adalah: “la malu bila tidak memuja Ratih yang kecantikannya bagaikan candi bagi mereka yang bercinta”. (Soekmono, 1973: 273).

wujud fisik sudah dimanifestasikan dalam bentuk narasi yang terdapat sebagai bagian dari monumen di masa Jawa dalam era kejayaan Hindu-Buddha (750 – 1500 M). Dua bukti fisik yang menandai titik penting dalam proses kreatif dalam penyampaian cerita adalah relief yang terdapat di Candi Borobudur dan Prambanan pada abad ke-IX. Relief di Candi Borobudur merupakan bentuk visual dari inkripsi sakral yang ditujukan bagi umat Buddha untuk mendapatkan pencerahan kehidupan, sementara relief di Candi Prambanan menceritakan dua tokoh Dewa Vishnu yang digadangkan, Rama dan Krisna, sembari menceritakan kewajiban religius seorang pemimpin.

Relief sebagai media penyampaian informasi menjadi panel grafis yang melingkupi permukaan candi dengan dilengkapi arca sebagai pelengkap cerita. Relief yang ada di sekeliling candi berfungsi untuk membawa cerita yang didasarkan pada kitab suci dengan latar belakang kehidupan di India ke dalam konteks kelokalan tanah Jawa dengan penggambaran flora, fauna, pakaian, dan arsitektur setempat. Kompleksitas sebuah relief menunjukkan kekayaan perbendaharaan visual yang dimiliki oleh masyarakat setempat ketika bertemu dengan *craftsmanship* yang dilakukan saat menerjemahkan inkripsi ke dalam bentuk visual. Relief sebagai sebuah catatan visual dikomposisikan menjadi sebuah materi episodikal yang menunjukkan metode narasi yang runtut.

Relief yang terpahat pada dinding candi merupakan sebuah perumusan nilai keagamaan yang dibawa oleh ajaran agama tertentu; dalam kasus ini terutama Hindu dan Buddha, terhadap nilai sosial yang berkembang di masyarakat sebagai sebuah cara untuk menanamkan pemahaman bagi masyarakat yang berada dalam lingkup pemerintahan yang dilatarbelakangi oleh sistem keagamaan.

2.2.3 Arca

Arca dalam konteks candi merujuk pada patung yang dibentuk dengan tujuan utama sebagai media keagamaan, yaitu sarana dalam pemujaan semesta dan dewa-dewinya. Perbedaan utama antara arca dan patung secara umum adalah arca merupakan sebuah hasil karya dengan menunjukkan sebuah bentuk keindahan estetis dengan makna yang lebih dalam. Arca sendiri dapat terbuat dari batu, kayu, atau logam untuk menunjukkan bentuk pemujaan.

Arca, baik dalam agama Hindu maupun Buddha, diasosiasikan dengan *Murthi*⁷. *Murthi* dianggap pantas dipuja sebagai fokus pemujaan karena roh suci sudah dianggap dipanggil dan bersemayam didalamnya dengan tujuan memberikan sebuah persembahan. Arca dalam konteks Hindu dan Buddha memiliki ciri-ciri tertentu berupa *laksana*, yaitu atribut yang dibawa oleh arca ini untuk menjadi cirinya. Laksana sudah disepakati dalam ikonografi seni Hindu dan Buddha. Sehingga, tidak jarang bahwa arca Hindu dan Buddha banyak menggunakan perhiasan yang raya dan megah, seperti mahkota (*jatamakuta*), anting-anting (*subeng*), gelang, kelat bahu, ikat perut, ikat pinggul, dan gelang kaki.

Arca tidak selalu ditemukan di dekat sebuah candi. Candi bisa saja memiliki sebuah arca, tetapi sebuah arca belum tentu ada di dalam sebuah candi. Dalam kualitas pemujaannya, terdapat tiga jenis arca:

1. Arca Istadewata

Merupakan arca yang dimiliki oleh pihak perseorangan, sehingga dapat dibawa kemana-mana bersama dengan pemiliknya.

2. Arca Kuladewata

Merupakan arca yang dimiliki oleh pihak keluarga, sehingga biasanya diletakkan di dalam rumah.

3. Arca Garbadewata

Merupakan arca yang dimuliakan oleh banyak pihak, sehingga biasanya diletakkan dalam ruang publik.

2.3 Candi Prambanan dan Lingkungannya

2.3.1 Candi Prambanan

Candi Prambanan, sebuah struktur purbakala, erat dikaitkan dengan Kerajaan Mataram Kuno atau Kerajaan Medang; sebuah kesatuan kekuasaan politis yang berkuasa sejak akhir abad ke-VII dan diduga berjaya hingga abad ke-X. Bukti epigrafis mengenai Jawa Tengah sebagai sebuah lokasi geografis ditemukan dalam prasasti Sojomerto, yang memiliki penanggalan abad ke-VII.

⁷ *Murthi* merupakan sebuah citra penubuhan roh atau jiwa Ketuhanan (*murta*).

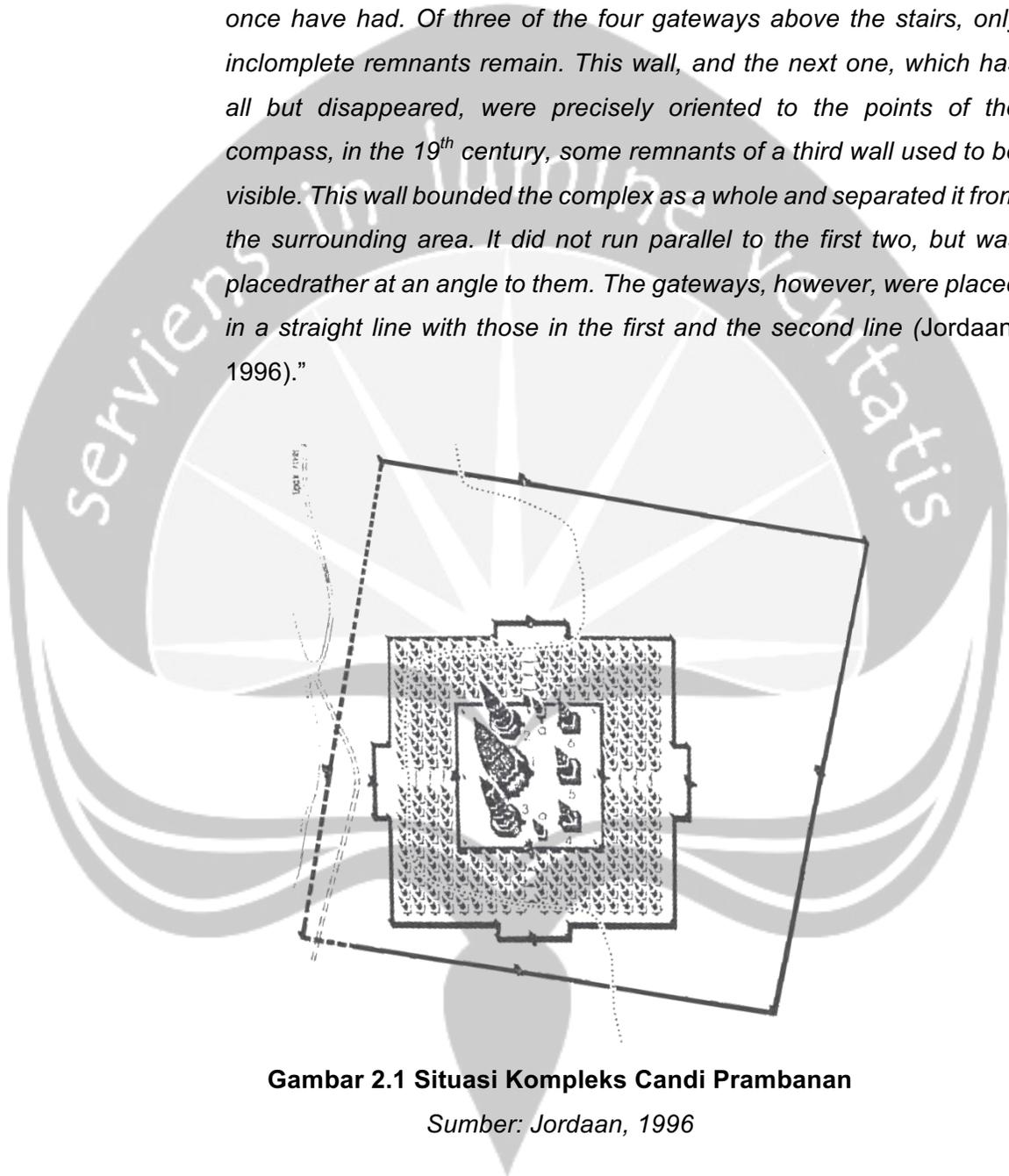
Kemudian, informasi mengenai kondisi politik di Jawa Tengah didapatkan dari prasasti Canggal yang ditemukan di kawasan dekat Candi Gunung Wukir, Magelang menyebutkan bahwa pada tanggal 732 M, sebuah raja bernama Sanjaya menancapkan sebuah *lingga*; perlambangan dari *Siwa*, di atas sebuah bukit dan Sanjaya sebagai raja diprediksi berlangsung dari tahun 716 M hingga 746 M.

Rekam sejarah modern pertama mengenai Candi Prambanan sebagai sebuah struktur purbakala ditemukan dalam catatan jurnal seorang karyawan perusahaan dagang Hindia-Belanda VOC, Cornelis Antoine Lons pada tahun 1733. Ditemani oleh Frederik Julius Coyet, seorang komisionaris yang ditempatkan pada pesisir utara Jawa hingga Kartasura yang kemudian menempati kursi Susuhunan Mataram, sebuah posisi penting dalam kehidupan politik masyarakat Jawa, Lons mengunjungi runtuhannya struktur tersebut dan menginterpretasikan keberadaan Candi Prambanan sebagai *Brahmin temples*, kediaman dewa-dewi.

Candi Prambanan, dengan dugaan masa pembentukan pada abad ke-IX, merupakan contoh nyata dari penataan tata kawasan dari peradaban Hindu di tanah Jawa. Candi Prambanan, sebagai ruang pemujaan dan pengajaran terhadap ajaran Hindu dalam bentuk relief *Ramayana*, dikelilingi oleh kuil kecil yang terletak dalam tiga segmen ruang, menunjukkan teknologi tingkat tinggi penggunaan batu dalam ranah arsitektur dan implementasi kosmologis (gambar 2.1). Berupa kompleks candi yang terletak di kawasan berdampingan dengan candi dengan corak Buddha, Candi Prambanan tidak hanya berdiri sebagai sebuah testamen arsitektur dan budaya, namun kemudian menjadi sebuah tanda adanya kehidupan masa lalu yang hidup berdampingan dan menjadikan sebuah kawasan dengan paham ko-habitan dan ko-eksisten:

“Prambanan is a temple complex that originally, or rather, according to its original design, comprised more than 250 larger and smaller temples. These were distributed over three areas separated by

enclosing walls. The central area has the form of a raised terrace, surrounded by a massive, square wall. This wall is still more or less complete, although lacking the decorative superstructure that it may once have had. Of three of the four gateways above the stairs, only incomplete remnants remain. This wall, and the next one, which has all but disappeared, were precisely oriented to the points of the compass, in the 19th century, some remnants of a third wall used to be visible. This wall bounded the complex as a whole and separated it from the surrounding area. It did not run parallel to the first two, but was placed rather at an angle to them. The gateways, however, were placed in a straight line with those in the first and the second line (Jordaan, 1996).”



Gambar 2.1 Situasi Kompleks Candi Prambanan

Sumber: Jordaan, 1996

2.3.1.1 Relief Candi Prambanan

Relief di Candi Prambanan didasarkan pada kisah *Ramayana*, dengan dilakukan rendisi vernakular untuk menempatkan inti cerita dalam konteks

lokasi di Jawa. Willem Stutterheim⁸ mengemukakan bahwa rendisi kisah *Ramayana* di Candi Prambanan secara kontekstual mengalami augmentasi dan diinterpretasikan secara berbeda oleh generasi dan budaya yang berbeda pula. Terlebih, fakta sejarah menyebutkan bahwa kisah sakral agama Hindu disebarkan melalui berbagai metode, termasuk penjelasan lisan, interpretasi tari, dan pertunjukan rakyat pada abad ke-IX. Hal ini menunjukkan konsistensi mengenai kisah yang dipahatkan pada relief Candi Prambanan, bahwa cerita *Ramayana* tersebut mengalami koangulasi terhadap budaya setempat.

Relief cerita *Ramayana* dipahatkan pada bagian dalam pagar langkan Candi Siva dan Candi Brahma. Pada Candi Siva dipahatkan 42 panel, sedangkan di Candi Brahma terdapat 30 panel. Cerita dimulai dari pintu sebelah timur dan urutan ceritanya didapat dengan cara *pradaksina*⁹ (Maryanto, 2007:42).

Sebagai satu kesatuan cerita, catatan sejarah dari masa lalu – baik berupa mitologi, cerita rakyat, sampai ke dalam cerita kitab suci yang dituangkan dalam relief – tidak pernah hanya menjadi satu badan dengan makna tunggal. Dalam Bahasa Jawa kuno, terdapat sebuah kata; *serat*, yang berarti sebuah cerita. Pemaknaan kata *serat* diadaptasi dalam literasi modern menjadi “sebuah kesatuan hal yang terbentuk dari [banyak] filamen penyusun”. Mengambil konteks tersebut terhadap sebuah cerita yang dituangkan dalam relief, bahwa sesungguhnya, sebuah kata dan interpretasi yang beragam menekankan inti dari legitimasi sebuah pembacaan dan mempengaruhi pemaknaan dalam pemahaman setiap individu. Sehingga, interpretasi terhadap relief yang diukirkan pada dinding Candi Prambanan memiliki pemaknaan yang lebih dalam dari sekedar penulisan kisah *Ramayana*, melainkan penyampaian sebuah pesan untuk menumbuhkan tanggapan dari yang membacanya:

⁸ *Director of the Dutch East Indies Archaeological Service*, di awal abad ke-XX.

⁹ Prosesi beribadah dengan berjalan mengitari menganankan candi, atau searah dengan jarum jam.

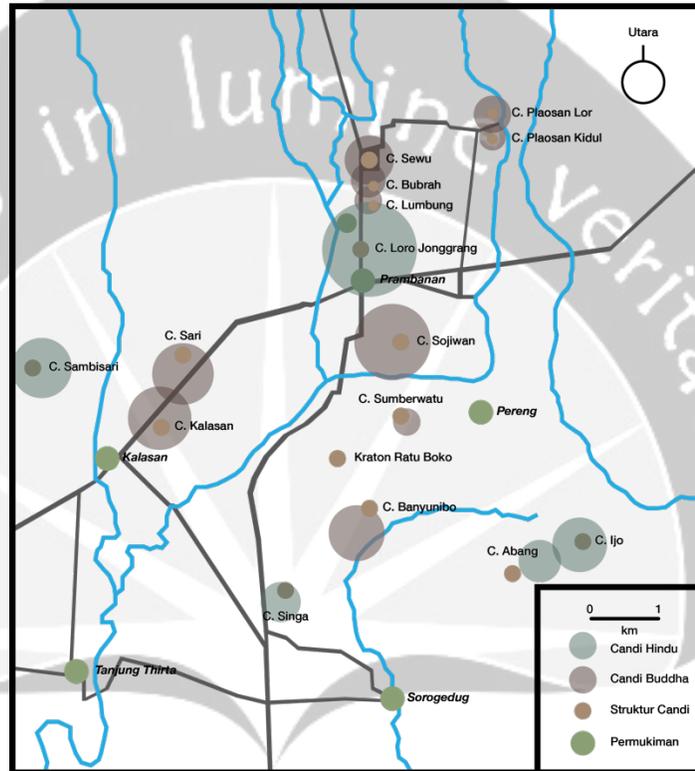
“Prambanan’s creative interpretations were fueled by an aesthetic system shared by all storytelling in ancient India that spread throughout Southeast Asia, known as rasa or “essence”. When practiced, the goal of all narration – whether it was a literary, performing arts, oral, or pictorial genre – went beyond the mere recounting of a plot details to the evoking of a formulated series of emotional responses in viewers to these events and their characters... In addition to “body language”, Prambanan’s sculptors were also able to transliterate the abundance of the Sanskrit poetic tradition into visual communicators, creating pictorial puns and metaphors that further enhanced the stories” (Levin, 2013:82-86).

2.3.2 Candi di Kawasan Prambanan

Berdiri di kaki Gunung Merapi, kompleks Candi Prambanan berdiri di atas lahan pertanian yang luas; dengan bukti banyaknya sawah yang terbentang di kawasan tersebut; menarik tingkat okupansi kawasan tersebut menjadi daerah permukiman sejak masa Kerajaan Medang. Tumbuh dan berkembangnya pengaruh Hindu-Buddha pada abad ke-VII hingga ke-X menyebabkan kebutuhan akan sarana pemujaan terhadap kepercayaan masing-masing; candi Hindu ataupun Buddha. Bagi generasi berikutnya, candi sebagai peninggalan arkeologi bertindak sebagai testimen akan adanya kemajuan peradaban dan ruang untuk mempertontonkan *craftsmanship* yang menjadi bagian berkehidupan di masyarakat pada masa tersebut.

Dipengaruhi oleh kekuasaan politis Hindu-Buddha dalam Kerajaan Medang, candi juga kemudian menjadi sebuah jejak penanda akan periode kekuasaan raja yang berkuasa. Dualisme antara kepercayaan Hindu dan Buddha yang berlangsung di Kerajaan Medang tidak serta merta menimbulkan permasalahan teritorialitas mengenai lokasi pendirian candi sebagai ruang penyembahan bagi kepercayaan masing-masing, namun kedua kepercayaan tersebut hidup secara ko-eksis untuk membangun sebuah ruang penyembahan masing-masing dengan memperhatikan

kebutuhan kepercayaan lain untuk mendirikan ruang penyembahannya sendiri. Saat ini, terdapat setidaknya 14 candi yang masih dapat dikenali karena strukturnya yang tidak mengalami banyak kerusakan dan masih atau sudah mengalami pemugaran (gambar 2.1).



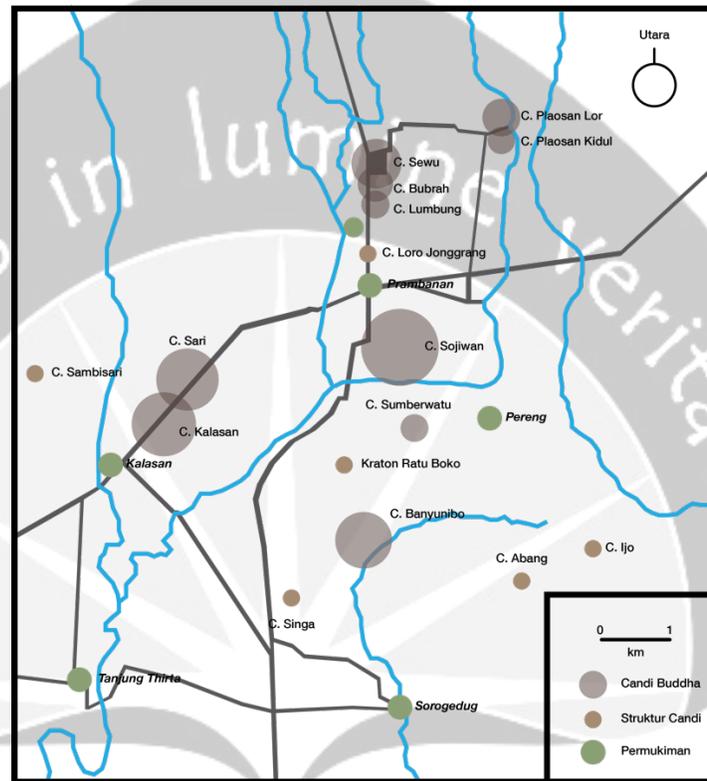
Gambar 2. 2. Persebaran Candi di Kawasan Prambanan

Sumber: Analisis penulis, 2017

2.3.2.1 Candi Buddha di Kawasan Prambanan

Sampai hari ini, terdapat Sembilan candi dengan corak Buddha yang masih berdiri dan dapat dikenali di Kawasan Prambanan, yaitu Candi Kalasan, Sari, Sewu, Bubah, Lumbung, Banyunibo, Plaosan Lor, Plaosan Kidul, dan Sojiwan (gambar 2.2). Candi Kalasan, sesuai dengan prasasti yang ditemukan di sekitarnya, didirikan pada tahun 778 M, menjadikan candi ini sebagai candi tertua yang ada di Kawasan Prambanan. Candi Kalasan -dalam bentuk aslinya- dikelilingi oleh 52 stupa, dimana di sekitar stupa tersebut ditemukan obyek berupa mangkok dan cermin yang menguatkan argumen bahwa stupa

merupakan tempat untuk menguburkan abu kremasi dari biksu yang dituakan. Diduga bahwa Candi Kalasan menjadi bagian dari sebuah biara besar yang mencakup kompleks Candi Sari yang berjarak beberapa ratus meter.



Gambar 2. 3. Persebaran Candi Buddha terhadap Keseluruhan Candi di Kawasan Prambanan

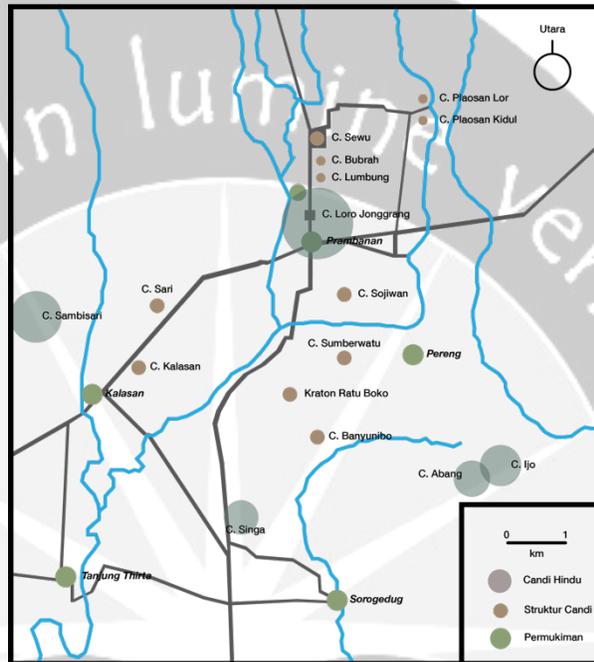
Sumber: Analisis penulis, 2017

Corak yang terdapat pada Candi Buddha di Kawasan Prambanan lebih menjadi perlambangan dari semesta, dilihat dari pola konsentris atau *mandala*¹⁰ yang diterapkan secara paten pada sebuah struktur tunggal.

2.3.2.2 Candi Hindu di Kawasan Prambanan

¹⁰Sebuah diagram geometris yang merepresentasikan semesta dalam pemahaman kosmologis pada ajaran Buddha. Dalam *mandala*, seorang Buddha akan ditempatkan pada titik tengah dan dikelilingi oleh *tathagata* [personifikasi dari kualitas seorang Buddha].

Selepas tahun 830 M, atau mulai paruh kedua abad ke-IX, jumlah candi dengan corak Hindu bertambah, sesuai keadaan politik yang berkuasa pada masa pemerintahan di waktu tersebut. Candi dengan corak Hindu ini termasuk Candi Ijo, Barong, Sambisari, dan Kedulan (gambar 2.3).



Gambar 2. 4. Persebaran Candi Hindu terhadap Keseluruhan Candi di Kawasan Prambanan

Sumber: Analisis penulis, 2017

Ciri candi dengan corak Hindu di Kawasan Prambanan terlihat dari cara penataan kompleks, dengan menjadikan kompleks tersebut sebagai sebuah kawasan dengan pembedaan ruang dengan penggunaan teras yang membedakan tingkatan progresional terhadap proses peribadatan. Teras tersebut kemudian tersusun atas candi dan panggung yang terbuat dari batu. Susunan bangunan candi dengan corak Hindu tidak pernah hanya memiliki satu candi utama, namun selalu memiliki struktur pendukung sebagai pelengkap satuan kosmologis sebuah ruang pemujaan.

Serupa dengan candi berlatar agama Buddha; karena berangkat dari nilai kosmologi yang sama – yaitu kosmologi India, struktur utama candi Hindu kembali menerapkan tatanan konsentris *vashtu purusha mandala*. Tatanan ini kembali menegaskan peran hirarki ruang dalam penataan struktur untuk memberi nilai pembeda dalam pemaknaan terhadap gagasan ruang, baik dalam ruang publik hingga ruang sakral yang dimiliki oleh sebuah satuan kawasan candi.

Dalam candi utama, biasanya ditemukan patung *lingga* dan *yoni* sebagai representasi aspek kosmis dari dewa Shiva. Interpretasi terhadap lingga dan yoni sebagai simbol kesuburan menumbuhkan teori bahwa masyarakat Kawasan Prambanan menggantungkan hidup terhadap dunia agrikultur dan mengharapkan kesuburan dalam proses pemujaannya.

2.4 Pusat Penelitian Arkeologi

2.4.1 Pengertian Pusat Penelitian Arkeologi

Pusat penelitian arkeologi – saat ini berada di bawah Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia – adalah sebuah institusi yang memiliki tugas untuk melaksanakan penyiapan bahan kebijakan teknis di bidang penelitian dan pengembangan sumber daya arkeologi yang ada di lingkup Indonesia (diagram 2.1). Soekmono berpendapat bahwa kepribadian sebuah bangsa tidak dapat secara mendadak dibentuk dari unsur masa kini saja. Kepribadian itu berakar dari nilai masa lalu yang lewah lewat dan berkembang dari masa ke masa sejalan dengan sikap hidup yang dianut sebuah bangsa. Sehingga sudah menjadi kewahiban kita untuk menikmati warisan nenek moyang kita yang berupa peninggalan purbakala dengan melestarikan, melindungi, mendokumentasikan, dan memelihara sebagai bentuk tanggung jawab terhadap generasi mendatang; yang semuanya dinaungi oleh pusat penelitian arkeologi.

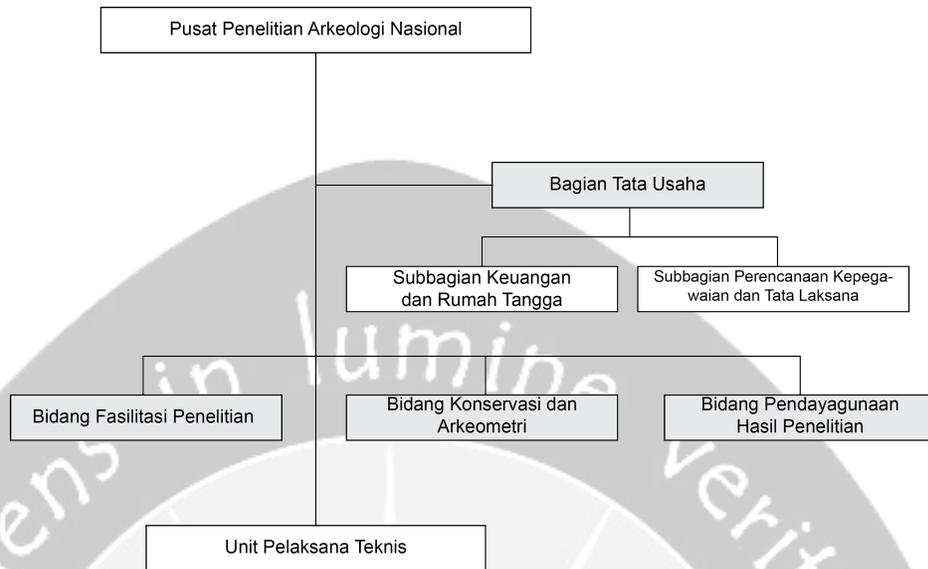


Diagram 2.1 Struktur Organisasi Pusat Penelitian Arkeologi Nasional

Sumber: Analisis penulis, 2017

Tugas yang diemban oleh pusat penelitian arkeologi meliputi: (1) pencarian benda-benda arkeologi, (2) melaksanakan analisis dan interpretasi terhadap benda-benda arkeologi, (3) melakukan perawatan dan pengawetan benda arkeologi hasil penelitian, (4) melakukan publikasi dan dokumentasi hasil penelitian benda-benda arkeologi, dan (5) melakukan pelaksanaan urusan tata usaha. Dalam melaksanakan tugas tersebut, pusat penelitian arkeologi dapat melakukan koordinasi terhadap:

1. Unit organisasi di lingkungan kementerian yang menaunginya.
2. Pemerintah provinsi.
3. Pemerintah kota/kabupaten.
4. Perguruan tinggi.
5. Instansi terkait yang dianggap mampu memberikan bantuan yang dibutuhkan.

2.4.2 Sejarah Pusat Penelitian Arkeologi di Indonesia

Institusi yang berfokus untuk melakukan penelitian terhadap jejak peninggalan arkeologi purbakala di Indonesia tidak dapat dilepaskan pada fakta bahwa dipengaruhi oleh kebijakan yang dibuat oleh pemerintahan

kolonial Hindia-Belanda yang membentuk *Commisie in Nederlandsch Indoe voor Oudheidkundige Onderzoek op Java en Madura*; sebuah komisi yang bertugas untuk menangani penemuan arkeologi di Jawa dan Madura pada tahun 1901. Brandes yang ditunjuk sebagai ketua komisi tersebut wafat pada tahun 1905, dan posisinya belum diisi hingga tahun 1910 oleh Dr. N. J. Krom. Merasa membutuhkan sebagai dukungan oleh instansi formal, Krom mendirikan *Oudheidkundige Dienst in Nederlandsch-Indie* berdasar surat keputusan Pemerintah Kolonial Hindia Belanda No. 13 tertabggak 14 Juni 1913 sevagau sebuah badan yang bertanggung jawab akan bidang kepurbakalaan dengan tugas utama (1) menyusun, mendaftar, dan mengawasi peninggalan-peninggalan purbakala yang berada dalam wilayah Hindia-Belanda, (2) membuat rencana dan tindakan penyelamatan bangunan purbakala dari keruntuhan, (3) pengukuran dan penggambaran peninggalan purbakala serta menelitinya lebih dalam.

Mempimpin departemen tersebut hingga tahun 1915, Krom kemudian diganti oleh Dr. F.D.K. Bosch pada tahun 1916. Bosch memimpin lembaga tersebut selama kurang lebih 20 tahun. Pada masa kepemimpinannya, Bosch melahirkan kemajuan dalam kehidupan arkeologi di Hindia-Belanda dengan korelasi terhadap pemikiran di berbagai bidang, baik pra sejarah, arsitektur, kebudayaan, kesenian, dan epigrafi sehingga pemikiran arkeologi di Indonesia dapat memiliki kesetaraan dengan negara luar. Hasil pemikiran Bosch untuk kemajuan arkeologi meliputi (1) memberikan pemahaman mengenai pentingnya pengetahuan tentang peninggalan purbakala untuk diajarkan kepada murid-murid sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah tingkat atas, (2) merintis ke arah perkembangan baru dari arkeologi Indonesia, (3) mendekatkan institusi purbakala kepada masyarakat, terutama kepada aparat Pamong Praja. Dikenalnya tinggalan purbakala di Pasemah (Sumatra Selatan), di Jambi, dan di Bali adalah berkat serta peran-serta masyarakat dalam membantu pekerjaan *Oudheidkundige Dienst in Nederlandsch-Indie*, (4) memberikan dan membangkitkan movitasi akan pentingnya peninggalan purbakala, (5) melakukan usaha rekonstruksi dan restorasi bangunan purbakala untuk dikembalikan seperti bentuknya semula, dan (6)

diundangkannya *Momumenten Ordonantie* yang didasarkan pada *Staatsblad* No. 238 tahun 1931 sebagai penjamin pengawasan dan perlindungan peninggalan purbakala yang menjadi dasar Undang-Undang No. 5 Tahun 1992 mengenai Benda Cagar Budaya (Utomo, 2009).

Pendudukan Jepang pada tahun 1942 atas Indonesia merubah nama *Oudheidkundige Dienst in Nederlandsch-Indie* menjadi Kantor Urusan Barang-Barang Purbakala yang memiliki fokus untuk mengurus benda purbakala. Segala urusan di kantor ini berlangsung hingga tahun 1947, karena pada tahun 1946 terjadi adanya dualisme terhadap pandangan dan visi mengenai instansi yang berkaitan dengan hubungan arkeologi. *Oudheidkundige Dienst in Nederlandsch-Indie* kembali beroperasi di tahun 1947 atas pimpinan Dr. A.J. Bernet Kempers sebelum diambil alih oleh tenaga asli Indonesia, Drs. R. Soekmono; seorang lulusan Universitas Indonesia; pada tahun 1953 dan berganti nama menjadi Dinas Purbakala.

Pergantian nama Dinas Purbakala tertus terjadi menjadi Lembaga Purbakala dan Peninggalan Nasional pada tahun 1963, Pusat Penelitian Purbakala dan Peninggalan Nasional (Pus P3N) pada tahun 1975, dan Pusat Penelitian Arkeologi Nasional (Puslit Arkenas) pada tahun 1978. Puslit Arkenas sebagai sarana pelaksana tugas dalam bidang penelitian arkeologi nasional memiliki kedudukan langsung di bawah menteri, namun memiliki tanggung jawab pelaporan langsung terhadap Direktur Jenderal Kebudayaan. Tiga fungsi utama yang diemban oleh Puslit Arkenas meliputi (1) merumuskan kebijakan menteri dan kebijakan teknis dalam bidang penelitian arkeologi nasional, (2) melaksanakan dan membina penelitian arkeologi nasional, dan (3) melaksanakan urusan tata usaha pusat. Melaksanakan tugas ini, institusi ini dibandi oleh Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang bernama Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala (SPSP) di Prambanan, Bogem (Yogyakarta), Trowulan (Jawa Timur), Gianyar (Bali), Makassar (Sulawesi Selatan), dan ditambah dengan UPT Banda Aceh (Aceh), Batusangkar (Sumatra Barat), Jambi (Jambi), dan Banten (Banten) pada tahun 1989.

Perubahan terhadap struktur instansi arkeologi terus terjadi hingga tahun 2000, dimana Puslit Arkenas yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional dalam struktur Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata menjadi Pusat Arkeologi. Pada tahun 2001, Pusat Arkeologi berubah menjadi Pusat Penelitian Arkeologi di bawah Kementerian Negara Kebudayaan dan Pariwisata, dan Direktorat Purbakala menjadi Direktorat Purbakala dan Permuseuman. Keputusan Presiden No. 29, 30, 31, dan 32 pada tanggal 26 Mei 2003 membubarkan Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata dan menggabungkan satuan yang sebelumnya berada dalam pimpinan instansi tersebut ke dalam Kementerian Negara Kebudayaan dan Pariwisata, dimana institusi Pusat Penelitian Arkeologi berubah menjadi Asisten Deputi Urusan Purbakala dan Permuseuman yang berada di bawah Deputi Bidang Sejarah dan Purbakala, sedangkan Balai Arkeologi dan Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala menjadi UPT dari Deputi Bidang Sejarah dan Purbakala.

Pada tahun 2011, seiring dengan reorganisasi Kementerian Negara yaitu Departemen Pendidikan Nasional yang menjadi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Kebudayaan Pariwisata yang jadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, susunan organisasi Pusarkernas berubah kembali. Selain dibentuknya Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemendikbud, Pusarkernas dimasukkan ke dalam Badan Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan.

2.4.3 Fungsi Pusat Penelitian Arkeologi

Secara struktur organisasi, Pusat Penelitian Arkeologi Nasional menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 11 tahun 2015 terdiri atas berbagai lima bidang:

1. Bidang Fasilitasi Penelitian.
2. Bidang Konservasi dan Arkeometri.
3. Bidang Pendayagunaan Hasil Penelitian.

4. Badan Tata Usaha.
5. Kelompok Jabatan Fungsional.

yang mewadahi fungsi:

1. Penyusunan kebijakan teknis di bidang penelitian arkeologi.
2. Penyusunan program penelitian di bidang arkeologi.
3. Pelaksanaan penelitian di bidang arkeologi.
4. Pelaksanaan konservasi dan arkeometri di bidang arkeologi.
5. Fasilitasi pelaksanaan penelitian di bidang arkeologi.
6. Pelaksanaan kerjasama penelitian di bidang arkeologi.
7. Pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data dan informasi di bidang arkeologi.
8. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan penelitian di bidang arkeologi.
9. Pelaksanaan administrasi pusat penelitian arkeologi.

Pelaksanaan fungsi pusat penelitian arkeologi di Indonesia dibagi dalam beberapa Unit Pelaksana Teknis yang memiliki kedekatan akses dengan lokasi situs arkeologi yang sudah ditemukan atau sedang diteliti:

1. Pusat Arkeologi Nasional Jakarta dengan wilayah kerja seluruh wilayah Indonesia.
2. **Balai Arkeologi Yogyakarta dengan wilayah kerja Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.**
3. Balai Arkeologi Denpasar dengan wilayah kerja Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur.
4. Balai Arkeologi Bandung dengan wilayah kerja DKI Jakarta, Jawa Barat, Banten, dan Lampung.
5. Balai Arkeologi Palembang dengan wilayah kerja Sumatra Selatan, Jambi, Bengkulu, dan Bangka Belitung.
6. Balai Arkeologi Manado dengan wilayah kerja Sulawesi Utara dan Sulawesi Tengah.
7. Balai Arkeologi Medan dengan wilayah kerja Sumatra Utara, Sumatra Barat, Riau, dan Aceh.

8. Balai Arkeologi Banjarmasin dengan wilayah kerja Kalimantan Selatan, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur, Kalimantan Barat, dan Kalimantan Utara.
9. Balai Arkeologi Makassar dengan wilayah kerja Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, dan Sulawesi Tenggara.
10. Balai Arkeologi Ambon dengan wilayah kerja Maluku dan Maluku Utara.
11. Balai Arkeologi Jayapura dengan wilayah kerja Papua dan Papua Barat.

2.4.4 Metode Penelitian Arkeologi

Metode penelitian merupakan sebuah tata cara sistematis yang ditempuh untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dalam penelitian arkeologi. Mundarjito (1999) menjabarkan tahapan tersebut dalam empat tahapan metode:

1. Pengumpulan Data, meliputi
 - a. Penjajagan

Pengamatan tinggalan arkeologi di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang potensi data arkeologi dari suatu situs arkeologi. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap keadaan lingkungan dan pencatatan tentang jenis tinggalan arkeologi (*archaeological remains*, kemudian menandai ke dalam peta (*plotting*).

- b. Survei

Pengamatan tinggalan arkeologi yang disertai dengan analisis yang dalam. Survei juga dapat dilakukan dengan cara informasi dari penduduk. Tujuan survei untuk memperoleh benda benda atau situs arkeologi yang belum pernah ditemukan sebelumnya atau penelitian ulang.

- c. Eskavasi

Teknik pengumpulan data melalui penggalian tanah yang dilakukan secara sistematis untuk menemukan suatu atau himpunan tinggalan arkeologi dalam situasi *in-situ*.

2. Pengolahan Data, meliputi:

Artefak, ekofak, dan atau *feature* yang ditemukan dalam situs akan diolah kedalam dua tahapan utama, yaitu:

a. Klasifikasi Awal

Artefak dan ekofak yang terkumpul harus segera dibersihkan dan dikonservasikan serta melakukan inventarisasi penemuan, foto, dan gambar. Benda peninggalan arkeologi tersebut harus diberi nomor inventaris berdasarkan kategori, katalogisasi dan pemisahan berdasarkan kategori, dan penyimpanan berdasarkan kategori.

b. Klasifikasi Lanjutan

Klasifikasi lanjutan dilakukan untuk menentukan dan kemudian menyajikan data dalam kelompok yang sama dan yang berbeda, untuk memunculkan pola dan konteksnya. Dasar pengelompokkan dalam klasifikasi adalah atribut yang terdapat pada suatu benda peninggalan arkeologi menyangkut bentuk dan ukuran metrik, atribut gaya, dan atribut teknologi.

3. Analisis, meliputi:

a. Tahap Identifikasi, dengan melakukan riset terhadap aspek kesejarahan yang dimiliki oleh kawasan tersebut dan mencari sumber yang dapat memberi petunjuk mengenai obyek yang ditemukan; baik dengan metode komparatif arketipal maupun interpretatif.

b. Tahap Perekaman, dengan melakukan perekaman terhadap dimensi, material, dan informasi yang dianggap dibutuhkan dalam inventarisasi obyek sebagai bahan kajian penelitian.

c. Tahap Pengolahan, dengan mencari korelasi data antar benda peninggalan arkeologi dan konteks yang bersinggungan.

Jenis analisis yang perlu dilakukan dalam benda peninggalan terbagai atas empat jenis analisis:

a. Analisis Morfologi

Mengidentifikasi pegangan terhadap bentuk dan ukuran metrik.

b. Analisis Teknologi

Mengidentifikasi teknik pembuatan benda peninggalan arkeologi berdasarkan bahan baku, pengolahan bahan, teknik pengerjaan, sampai dihasilkan – termasuk teknik menghias.

c. Analisis Stalistik

Mengidentifikasi aspek dekoratif, seperti: warna, hiasan, dan ragam hias.

d. Analisis Jejak Pakai

Mengkhususkan pengamatan terhadap hal-hal yang menunjukkan sisa penggunaan di masa lalu.

4. Tahap Pelaporan dan Publikasi:

Pelaporan hasil penelitian adalah bentuk pertanggungjawaban moral dan akademis terhadap penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu, publikasi hasil penelitian bertujuan untuk mensosialisasikan hasil penelitian dengan sasaran masyarakat ilmiah dan masyarakat umum. Jenis publikasi dapat berupa:

a. Buku

b. Pameran, usaha untuk memasyarakatkan arkeologi di kalangan masyarakat umum.

c. Visual, publikasi dapat dilakukan dalam bentuk visualisasi berupa foto-foto arkeologi, serta bentuk audiovisual dalam bentuk film.

Berdasarkan penjabaran di atas, secara sistematis penelitian arkeologi didasari pada penemuan sebuah benda purbakala yang diidentifikasi memiliki signifikansi terhadap sejarah, kemudian peneliti mencoba untuk membuat hipotesis sebagai dasar pengadaaan penelitian. Pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya mengenai benda purbakala digunakan untuk menghubungkan konteks benda tersebut terhadap perannya dalam kehidupan masa lalu dan membandingkan dengan benda penemuan serupa sebelum didapatkan hasil ilmiah (diagram 2.2).

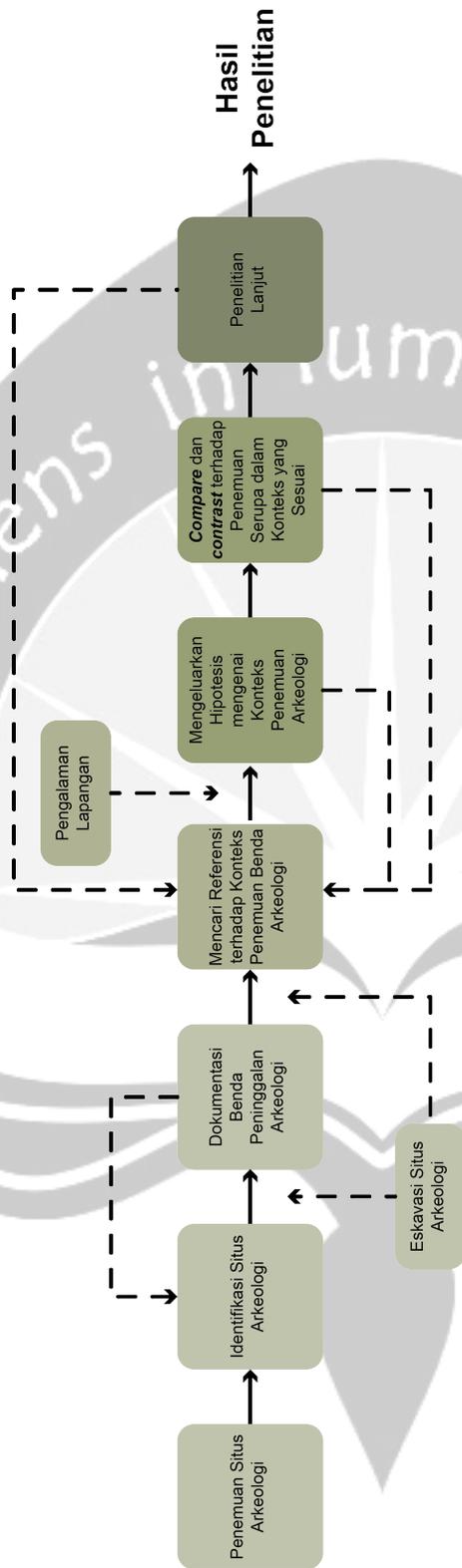


Diagram 2.2 Metode Penelitian terhadap Benda Peninggalan Arkeologi

Sumber: Analisis penulis, 2017

2.5 Pusat Interpretasi Visual

2.5.1 Interpretasi Visual

Interpretasi, secara umum memiliki arti pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoritis mengenai sebuah hal; memberi tafsiran¹¹. Dalam kata lain, interpretasi adalah sebuah proses untuk mengetahui sebuah makna dibalik sebuah hal dengan didasarkan terhadap informasi. Dalam konteks arkeologi, interpretasi merupakan sebuah proses pasca penemuan benda dengan menggunakan material dan bahan untuk membandingkan benda temuan dengan pengetahuan dan pemaknaan yang sudah ada dari masa lampau terhadap konteks masa kini dengan hasil seobyektif mungkin. Hasil interpretasi menjembatani pengetahuan yang ada di masa lalu dengan pengetahuan masa kini.

Aspek visual dalam benda peninggalan arkeologi bertalian dengan pemaknannya dalam sudut pandang sejarah. Carr (1982) berargumen bahwa; *“history is a continuous process of interaction between the historian and his facts, and unending dialogue between the present and the past.”* Pendapat tersebut kemudian dilengkapi oleh Sunnal dan Haas (1993:278) yang menyebutkan bahwa; *“history is a chronological study that interprets and gives meaning to events and applies systematic methods to discover the truth.”* Interpretasi dalam latar belakang sejarah menghasilkan kata kunci berupa penggambaran ataupun rekonstruksi peristiwa, kisah, maupun cerita, yang benar-benar telah terjadi pada masa lalu.

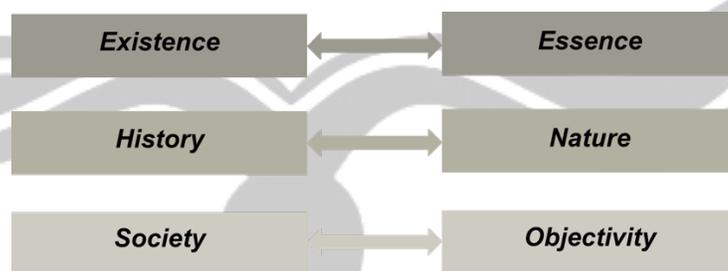
Interpretasi visual, sesuai dengan namanya, merupakan sebuah metode interpretasi yang didasarkan pada hasil penyimpulan visual terhadap ciri spesifik obyek pada citra yang dikenali dari bentuk, ukuran, pola, bayangan, tekstur, dan lokasi obyek. Metode ini disebut sebagai metode manual, karena penafsirannya dilakukan oleh manusia sebagai interpreter. Walau menggunakan berbagai media modern, justifikasi yang dilakukan secara manual membutuhkan

¹¹ Definisi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

pengetahuan dasar mengenai obyek yang dilandasi oleh pengalaman terhadap konteks benda sebagai hasil dari produk budaya di masa lalu.

Benda tinggalan arkeologi sebagai sebuah bukti rekam sejarah membutuhkan konteks spasial dalam pemaknaannya, dimana makna sebuah benda hanya bisa diinterpretasikan jika ada pertimbangan waktu dan lokasi penemuan dan penggunaannya di masa lalu. Pembentukan hipotesis mengenai benda tinggalan arkeologi sebagai “sesuatu” yang memiliki signifikansi terhadap sejarah kehidupan di masa lalu membutuhkan landasan berupa konteks yang lebih spesifik. Konteks – baik dalam lingkup sejarah, sosial, budaya, etikal, disipliner – mempengaruhi proses pembacaan benda sebagai bagian dari peninggalan dari kehidupan di masa sebelumnya, sehingga pengetahuan dari masa lalu sangat diperlukan untuk pembacaan dengan tingkat presisi tertentu.

Keberadaan sebuah benda peninggalan arkeologi menemukan lingkup waktu dalam kondisi yang spesifik dan latar penempatannya serta pemaknaannya esensi historisnya (gambar 2.5). Nilai sejarah dan kehidupan masyarakat dalam lingkup *locus* penemuannya mempengaruhi penilaian objektivitas dan pengaruh terhadap konteks lingkungan pada masa kini, dibandingkan dengan pemaknaan yang diduga diartikan di masa lalu.



Gambar 2.5. Pengaruh Konteks dalam Pemaknaan Ruang Arkeologi

Sumber: Hodder, 1997

Hasil akhir dari proses membangun pendekatan terstruktur untuk menginterpretasikan sebuah peninggalan arkeologi diperlukan untuk menyelaraskan cerita, pesan, dan pemaknaan terhadap konteks masa lalu,

masa kini, dan masa yang akan datang. Nilai interpretasi tersebut digunakan sebagai media komunikasi untuk menjelaskan dalam sudut pandang yang lebih mudah untuk dimengerti oleh masyarakat umum.

2.5.2 Fungsi Pusat Interpretasi Visual

Fungsi utama pusat interpretasi visual merupakan perpanjangan dari pusat penelitian arkeologi. Interpretasi visual sebagai sebuah metode untuk menerjemahkan sejarah dalam sebuah bentuk yang mudah untuk dimengerti oleh masyarakat secara luas, dijabarkan dalam dua fungsi utama:

1. Penelitian

Fungsi penelitian mengenai interpretasi pada aspek visual yang didasarkan terhadap *previous knowledge* dan bukti literasi yang sudah pernah dilakukan.

2. Publikasi atau Pameran

Ruang pameran merupakan ruang yang melengkapi hasil penelitian arkeologi dan proses interpretasi, kemudian dikemukakan terhadap masyarakat. Ruang pameran dibagi menjadi dua, ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer. Ruang pameran dipengaruhi oleh jenis dari benda pameran yang ada.

Sebagai sarana publikasi, dalam pusat interpretasi visual membutuhkan sebuah galeri untuk memaparkan hasil interpretasi yang sudah dilakukan dalam benda peninggalan arkeologi; dalam kata lain melakukan pameran. Pameran sendiri, berasal dari kata pameran, berarti menunjukkan sesuatu yang dimiliki kepada orang lain dengan maksud memperlihatkan kelebihan atau keunggulan. Secara luas, diartikan sebagai kegiatan penyajian obyek atau produk untuk dikomunikasikan kepada masyarakat luas. Menggunakan bantuan media, ruang pameran menunjukkan hasil interpretasi terhadap aspek visual yang dimiliki oleh benda peninggalan arkeologi untuk menumbuhkan tanggapan dari pengunjung yang melihatnya.

2.5.3 Metode Interpretasi Visual

Interpretasi sebagai bagian dari metode penelitian sejarah, menjadi instrumen untuk merekonstruksi signifikansi sejarah (*history as past actuality*) menjadi sejarah sebagai sebuah kisah (*history as written*). Setelah melakukan penelitian arkeologi, presentasi atau pemamaran sejarah dilakukan dalam tahapan interpretasi. Interpretasi atau penafsiran berorientasi terhadap permasalahan yang ada, selain menggunakan deskripsi dan narasi, akan mengutamakan analisis sebagai dasar pembentukan sebuah sintesis.

Interpretasi terhadap aspek visual pada konteks arkeologi didukung oleh dasar penalaran terhadap faktor geografis, ekonomi, *great man theory*, idealistik, ilmu dan teknologi, sosiologis. Pertimbangan terhadap faktor-faktor tersebut membantu pembentukan sintesis, karena penafsiran terhadap peninggalan arkeologi tidak hanya didasarkan pada kategori sebab-akibat yang tunggal yang cukup untuk menjelaskan semua fase dan periode perkembangan sejarah. Perkembangan dan jalannya sebuah sejarah digerakkan oleh berbagai faktor dengan manusia sebagai pemeran utama.

Proses yang melandasi penelitian pada aspek sejarah ini didasari oleh tiga proses; (1) heruristik, (2) kritik, dan (3) historiografi. Pada historiografi ini terjadi tahapan interpretasi, eksplanasi, dan penyajian hasil. Interpretasi sejarah dengan fokus pada aspek visual pada benda peninggalan arkeologi membangun sebuah uraian yang merupakan kesatuan unit yang merangkum fakta terangkaikan untuk menggambarkan sebuah gejala sejarah, baik procedural maupun struktural. Kesatuan tersebut harus membentuk sebuah koherensi, dimana faktor-faktor bertalian satu sama lain dan menopang masing-masing argumennya. Sejarah itu sendiri, dipahami bukanlah masa lalu, melainkan catatan dan atau ingatan masa lalu, sehingga memberikan pandangan terhadap pemaknaannya (diagram 2.3).

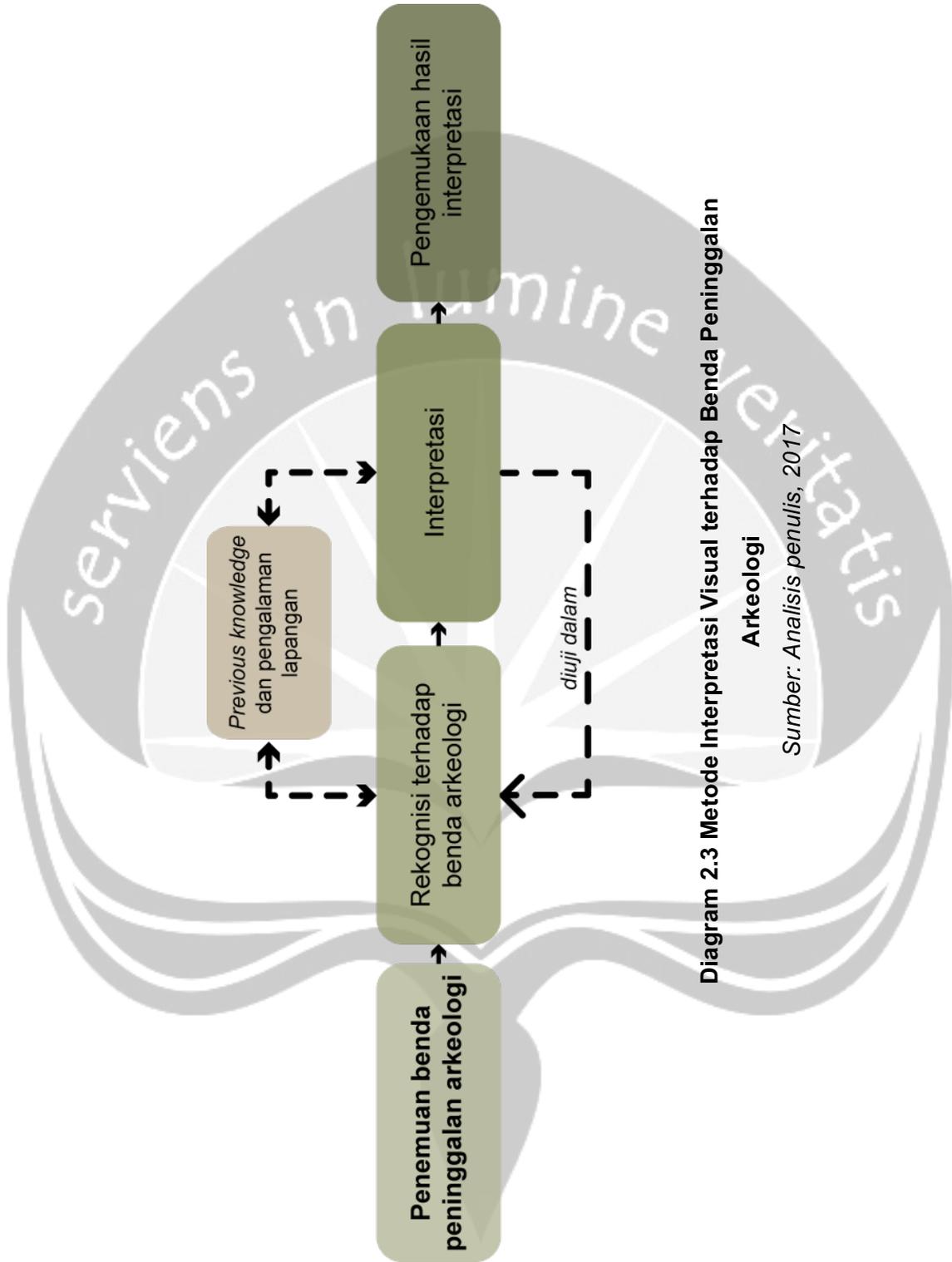


Diagram 2.3 Metode Interpretasi Visual terhadap Benda Peninggalan Arkeologi

Sumber: Analisis penulis, 2017

2.6 Identifikasi Ruang Pusat Penelitian Arkeologi dan Interpretasi Visual

2.6.1 Fasilitas dalam Pusat Penelitian Arkeologi

Secara fungsional, berikut ini adalah fasilitas yang terdapat dalam sebuah Pusat Penelitian Arkeologi secara umum:

1. Ruang Penerimaan Benda Temuan

Ruang ini berfungsi sebagai area penerimaan barang dan identifikasi awal terhadap barang peninggalan arkeologi yang berkaitan dengan fokus penelitian yang dilakukan, termasuk di dalamnya inventarisasi.

2. Ruang Arkeometri

Ruang arkeometri berfungsi bagi para peneliti untuk dapat menentukan usia benda peninggalan arkeologi dengan melakukan analisis terhadap mineral yang digunakan untuk membentuk benda peninggalan arkeologi.

3. Ruang Konservasi dan Pemeliharaan

Ruang konservasi dan pemeliharaan mewadahi fungsi pemeliharaan sehari-hari benda peninggalan arkeologi sebelum dan ketika dilakukan penelitian, agar benda-benda tersebut tidak mengalami kerusakan.

4. Ruang Laboratorium Restorasi

Ruang laboratorium restorasi merupakan jantung dari pusat penelitian arkeologi, karena ruang ini mewadahi esensi dari adanya pusat penelitian arkeologi. Dalam ruang ini, dilakukan analisa mengenai benda peninggalan arkeologi dan signifikansinya terhadap Kawasan Prambanan secara umum.

5. Ruang Penyimpanan Inventaris

Ruang penyimpanan inventaris menyimpan benda-benda peninggalan arkeologi yang sudah disusun berdasarkan jenis, besaran, material, dan besar penemuan benda peninggalan arkeologi berdasarkan sistem yang sudah dibuat dalam metode penelitian. Benda-benda tersebut disimpan dalam ruang inventaris sebelum dikirim ke pusat

interpretasi visual untuk diterjemahkan ke dalam konteks yang lebih awam.

6. Ruang Studio Foto

Ruang ini memfasilitasi fungsi dokumentasi benda temuan untuk kepentingan inventaris, dengan memperhatikan dimensi besaran, material, dan aspek visual.

7. Ruang Kantor dan Administrasi

Kantor sebagai ruang menunjang fungsi administratif. Fasilitas kantor mencatat data program dan kegiatan yang berlangsung selama pusat penelitian arkeologi beroperasi, termasuk di dalamnya data arsip yang terkait dengan kegiatan pusat penelitian arkeologi.

Tabel 2.1 Klasifikasi Fasilitas Umum Pusat Penelitian Arkeologi

Fasilitas Utama	Ruang Laboratorium Restorasi	
	Ruang Konservasi dan Pemeliharaan	
Fasilitas Pendukung	Ruang Persiapan Penelitian	Ruang Penerimaan Benda Temuan
		Ruang Arkeometri
	Ruang Pendukung Penelitian	Ruang Studio Foto
		Ruang Penyimpanan Inventaris
	Ruang Kantor dan Administrasi	

Sumber: Analisis penulis, 2017

Selain fasilitas umum di atas, sebuah pusat penelitian arkeologi dapat memiliki fasilitas khusus yang disesuaikan menurut kepentingan penelitian yang bersangkutan.

2.6.2 Persyaratan Ruang Pusat Penelitian Arkeologi

2.6.2.1 Pusat Penelitian Arkeologi

Secara umum, ruang yang terdapat dalam sebuah pusat penelitian arkeologi memerlukan tiga aspek persyaratan ruang yang harus dipenuhi untuk memaksimalkan potensi penelitian;

A. Pencahayaan

Meneliti sebuah benda peninggalan sejarah, pencahayaan yang baik dan jelas diperlukan peneliti untuk dapat mengamati benda temuan dengan lebih seksama. Pencahayaan yang baik dapat mempengaruhi emosi dan kejelasan dalam pengamatan benda. Cahaya, baik cahaya alami maupun buatan, harus diperhatikan intensitasnya agar tidak merusak benda peninggalan arkeologi yang rapuh; dan pencahayaan diperlukan untuk dapat memiliki intensitas yang konstan. Benda dengan material pembentuk kertas memerlukan pencahayaan dengan intensitas 50 lux, benda dengan material pembentuk di atas kanvas memerlukan pencahayaan dengan intensitas antara 150 hingga 200 lux, dan benda dengan material pembentuk dari logam, keramik, dan batu memerlukan pencahayaan dengan intensitas 300 lux.

Lamanya waktu paparan cahaya, terutama yang mengandung sinar ultraviolet, akan mempercepat kerusakan terhadap benda peninggalan arkeologi. Sebenarnya, koleksi dengan material pembentuk dari batu lebih tahan terhadap paparan cahaya, namun upaya kontrol terhadap intensitas cahaya diharapkan dapat memperpanjang usia benda purbakala tersebut. Ruang laboratorium di pusat penelitian arkeologi memerlukan pencahayaan yang terkontrol, dengan menggunakan pencahayaan *luminescence* yang tidak banyak mengandung sinar ultraviolet. Pengaruh cahaya terhadap benda peninggalan arkeologi telah diuji oleh *Canadian Conservation Institution* dengan menggunakan standar wol biru untuk melihat derajat pemudaran karena cahaya.

Kontrol terhadap cahaya terlihat (*visible light*) harus dilakukan untuk meminimalisir penggunaan cahaya dengan kandungan sinar ultraviolet berlebih. *Visible light* harus dijaga berada tepat atau di bawah nilai yang direkomendasikan, dengan cara:

1. Pemasangan *ultraviolet-filtered plexiglass* terhadap bukaan cahaya, dibandingkan menggunakan kaca.
2. Pemasangan penghalang sinar matahari langsung dengan menggunakan *blinds, shades, shutters*, dan atau *exterior awnings*.
3. Menggunakan filter pada sumber cahaya; baik bukaan cahaya atau sumber cahaya buatan.
4. Menggunakan *incandescent lights*, yang memiliki nilai ultraviolet rendah.

B. Penghawaan

Kontrol terhadap penghawaan berpengaruh kepada suhu ruangan penelitian dan kelembabannya untuk kepentingan penelitian. Suhu dan kelembabab yang terkontrol akan mengurangi resiko kerusakan benda penelitian, sehingga bentuknya dapat terjaga dalam kondisi prima benda tersebut dan memudahkan proses penelitian dan kemungkinan restorasi (Arminta,1976).

Jika suhu terlalu tinggi, reaksi kimia akan meningkat pada ruang laboratorium penelitian yang memungkinkan peningkatan potensi deteriorisasi pada benda peninggalan arkeologi. Tingginya suhu udara juga dapat merusak material yang digunakan dalam proses penelitian. Suhu ideal pada ruang penelitian berkisar pada 18-20°C, dengan suhu diusahakan untuk tidak melebihi 24°C. Suhu yang terkontrol juga mengurangi resiko benda untuk memuai dan menyusut secara tiba-tiba, yang berdampak terhadap kekuatan benda yang ingin diteliti.

C. Kelembaban

Kelembaban merupakan sebuah hubungan antara volume di udara dengan jumlah air yang menguap pada suhu tertentu. Kelembaban di udara memegang kunci penting terhadap reaksi kimia dan fisika yang menyebabkan deteriorasi pada benda peninggalan arkeologi yang akan diteliti. Material organik - dan sebagian material anorganik – merupakan

material higroskopik, yang berarti material tersebut menyerap kandungan air yang ada di udara.

Kelembaban relatif (*relative humidity*) digunakan untuk mendeskripsikan kandungan air dalam udara. Suhu menentukan kemampuan udara untuk menampung kandungan air pada waktu tertentu. Suhu yang lebih hangat dapat menampung air dengan kadar yang lebih banyak, hal ini terjadi karena peningkatan suhu menyebabkan molekul udara untuk bergerak dengan lebih cepat dan menyebar, menyebabkan ruang di udara bagi air untuk bernaung.

Deteriorasi; penurunan mutu dan kualitas terhadap benda peninggalan arkeologi, dapat terjadi ketika kelembaban relatif berada diluar indikator ideal (tabel 2.2) – baik di atas maupun dibawah. Ketika kelembaban berada di atas indikator, reaksi kimia terhadap benda peninggalan dapat terpacu untuk bekerja lebih cepat dan menyebabkan erosi batuan dan perubahan warna. Ketika kelembaban berada di bawah indikator, udara menjadi terlalu kering dan dapat menyebabkan pecahnya batuan dan mengerutnya ukuran metrik batuan.

Tabel 2.2 Kelembaban Relatif Ideal pada Benda Penelitian untuk Museum

Materi Arkeologi	<i>Negligible climate-sensitive materials</i>	30 – 65%
	<i>Climate-sensitive materials</i>	30 – 55%
	<i>Significantly climate-sensitive materials</i>	30 – 40 %
	Logam	< 35%
Materi Natural History	Spesimen biologis	40 – 60%
	Tulang dan gigi	45 – 60%
	Spesimen paleontologis	45 – 55%

	Spesimen <i>pyrite</i>	< 30%
Lukisan		40 – 65%
Kertas		45 – 55%
Foto, Film, Negatif		30 – 40%
Kayu, Kulit, Tekstil, Gading		45 – 60%
Logam		< 35%
Keramik, Kaca, Batu		40 – 60%

Sumber: NPS Museum Handbook Part I, 1999

D. Polutan

Polutan, baik berupa partikel (debu, abu, serat) maupun gas (sulfur dioksida, hydrogen sulfida, nitrogen dioksida, asam asetat), menyebabkan kontaminasi dan berujung pada kerusakan terhadap benda temuan arkeologi (tabel 2.3). Material bangunan dapat menjadi sumber terhadap polutan yang dapat mencemari benda peninggalan arkeologi. Kayu dapat melepaskan asam, beton yang tidak terlapis dapat melepaskan partikel alkalin, cat dan pernis dapat melepaskan zat peroksida, dan plastik dapat melepaskan partikel plastik dan menyebabkan degradasi benda peninggalan arkeologi.

Tabel 2.3 Polutan yang Menyebabkan Deteriorasi pada Benda Penelitian untuk Museum

Material Obyek	Deteriorasi	Polutan Utama	Faktor Lingkungan yang Mempercepat Kerusakan
Logam	Korosi	Gas asam, terutama sulfur oksida	Air, oksigen, zat garam

Batu	Erosi permukaan, perubahan warna	Gas asam, terutama sulfur oksida	Air, fluktuasi suhu, garam, karbon dioksida, mikroorganisme
Tekstil	Pelemahan serat	Sulfur oksida, nitrogen oksida	Air, cahaya matahari
Cat	Erosi permukaan, perubahan warna	Sulfur oksida, hidrogen sulfida, ozon	Air, cahaya matahari, mikroorganisme
Pigmen	Pemudaran, perubahan warna	Nitrogen oksida, ozon	Cahaya matahari
Kulit	Pelemahan serat	Sulfur oksida	Penggunaan alat mekanik
Keramik	Kerusakan permukaan	Gas asam	Cairan

Sumber: NPS Museum Handbook Part I, 1999

Sebagai upaya kontrol, pada ruang penyimpanan benda, ruang permukaan kerja harus memiliki permukaan yang mudah dibersihkan untuk memudahkan pembersihan dari debu. Benda yang sensitif terhadap piutan dipisahkan pada zonasi yang berbeda dengan spesimen yang lebih tahan pada polutan. Pada area dengan nilai polutan udara tinggi, diperlukan adanya filter pada sistem HVAC. Filter ini dapat mengekstrak polutan partikel dan gas pada saat dilakukannya penelitian.

2.6.2.2 Ruang Studio Foto

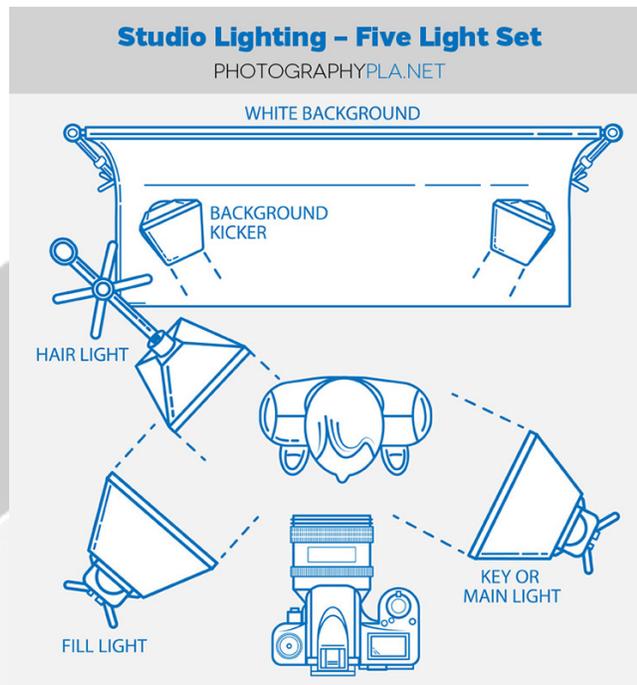
Dokumentasi benda peninggalan arkeologi menjadi salah satu kunci dalam penelitian arkeologi, dimana hasil dari dokumentasi berupa foto digunakan sebagai media interpretasi. Besaran terhadap area foto sebenarnya

sangat bervariasi, disesuaikan dengan besaran benda yang didokumentasikan.

Studio foto berperan dalam proses inventarisasi obyek temuan arkeologi untuk mempermudah proses penelitian dan interpretasi. Studio ini harus dapat memwadahi beberapa proses pengambilan gambar sekaligus dalam satu waktu untuk dapat mempercepat dan mempermudah proses selanjutnya; terutama jika penelitian menggunakan metode komparatif berdasarkan obyek temuan arkeologis.

Secara garis besar, sebuah studio foto harus memiliki perlengkapan standar untuk mendapatkan hasil yang maksimal (gambar 2.5):

1. *Stand backdrop*
2. *Backdrop*
3. *Stand foto* – dengan jarak rata-rata 7 meter.
4. Lampu sorot
5. Reflektor cahaya
6. *Backlight*
7. *Diffuser*



Gambar 2.5 Ilustrasi Studio Foto

Sumber: <http://exposureschool.com/studio-setup/>

2.6.2.3 Ruang Kantor dan Administrasi

Ruang kantor dan administrasi pada sebuah pusat penelitian mewadahi pekerja yang berada dalam bidang tata usaha dan kelompok jabatan fungsional dengan kriteria:

1. Berada dekat dengan akses utama bangunan.
2. Ruang administrasi memiliki kontak visual dengan pintu masuk untuk mengontrol akses publik pada pusat penelitian.
3. Memiliki ruangan kantor, ruang rapat, ruang kerja, ruang tunggu, dan gudang.
4. Memiliki ruang arsip yang mudah dijangkau oleh staf.

2.6.3 Fasilitas dalam Pusat Interpretasi Visual

Secara fungsional, berikut ini adalah fasilitas yang terdapat dalam sebuah Pusat Interpretasi Visual secara umum:

1. Ruang Perpustakaan

Ruang perpustakaan pada pusat interpretasi visual berisikan buku dan karya tulis yang memuat literatur terkait mengenai benda peninggalan arkeologi terhadap konteks dan implikasi yang terjadi di masyarakat. Ruang ini memuat informasi fisik dan non-fisik (*digital*), sehingga ruangan ini juga mampu menjadi pusat informasi bagi pengunjung.

2. Ruang Penelitian Literatur dan Interpretasi

Ruang penelitian literatur dan interpretasi merupakan ruang penelitian yang menjadi sarana untuk menerjemahkan elemen visual pada benda peninggalan arkeologi.

3. Galeri Hasil Interpretasi

Galeri hasil interpretasi mempertontonkan bentuk interpretasi terhadap aspek visual benda peninggalan arkeologi sebagai kesatuan cerita yang runtut dengan menggunakan berbagai media sebagai alat bantu. Galeri menjadi ruang yang memuat hasil interpretasi yang sudah dilakukan pada pusat penelitian arkeologi dan menjadi sarana penyebaran informasi untuk mengedukasi pengunjung.

4. Ruang Audio Visual

Ruang audio visual sebagai ruang pertunjukkan pada pusat interpretasi visual menjadi sebuah tempat untuk menampilkan wujud interpretasi visual dalam bentuk yang lain, seperti musik, tarian, dan film.

5. Ruang Serba Guna

Ruang serba guna pada pusat interpretasi visual dibuat berdasarkan kebutuhan khusus untuk melangsungkan acara tertentu yang memerlukan sebuah tempat, sehingga wujud rancangan diharuskan memiliki fleksibilitas ruang agar mampu mewadahi berbagai jenis kegiatan.

6. *Refreshment Area*

Area ruangan ini difokuskan penggunaannya bagi pengunjung, sebagai bagian dari ruang transisi dari ruang masuk menuju ruang dengan fungsi

interpretasi visual. *Refreshment area* meliputi fungsi foyer, ruang makan, toilet, dan pusat informasi gedung.

7. Ruang Kantor dan Administrasi

Kantor sebagai ruang menunjang fungsi administratif. Fasilitas kantor mencatat data program dan kegiatan yang berlangsung selama pusat interpretasi visual beroperasi, termasuk di dalamnya data arsip yang terkait dengan kegiatan pusat interpretasi visual.

Tabel 2.2 Klasifikasi Fasilitas Umum Pusat Interpretasi Visual

Fasilitas Utama	Ruang Penelitian Literatur dan Interpretasi	
	Galeri Hasil Interpretasi	
Fasilitas Pendukung	Ruang Pendukung Interpretasi	Ruang Penelitian Literatur
	Ruang Media	Ruang Audio Visual
		Ruang Serba Guna
	<i>Refreshment Area</i>	
	Ruang Kantor dan Adminstrasi	

Sumber: Analisis penulis, 2017

2.6.4 Persyaratan Ruang Pusat Interpretasi Visual

2.6.4.1 Galeri Hasil Interpretasi

Galeri sebagai ruang presentasi memiliki masalah dalam proses mengumpulkan, mendokumentasikan, melestarikan, meneliti, menafsirkan, dan menunjukkan barang bukti untuk dipertontonkan. Sejalan dengan misi tersebut, ruang galeri hasil interpretasi terhadap elemen visual benda peninggalan arkeologi harus dapat menyesuaikan diri terhadap eksistensi benda yang dipertontonkan dan juga cara mengkomunikasikannya. Aplikasi yang digunakan dalam memamerkan karya hasil interpretasi visual dengan metode non-konvensional meliputi:

1. Pengunjung diajak aktif secara fisik, seperti melihat benda-benda kecil dengan menggunakan mikroskop.
2. Metode pengunjung aktif, misalnya pengunjung menekan tombol tertentu untuk menggerakkan sesuatu.
3. Pengunjung memanfaatkan permainan atau fasilitas yang disediakan untuk merangsang keingintahuan.
4. Demonstrasi langsung melalui *performance art*.
5. Pengunjung diajak aktif secara intelektual.

Wujud presentasi dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Fastened object* – mempertahankan benda pada suatu posisi tertentu (posisi tetap).
2. *Enclosed object* – melindungi benda pameran dengan memberikan pagar atau kaca.
3. *Unsecured object* – tidak memberikan penjagaan dan pengamanan khusus pada benda yang dipamerkan.
4. *Animated object* – benda pameran digerakkan untuk memunculkan atraksi yang menarik perhatian penjung.
5. Diorama – benda pameran meniru bentuk benda yang asli.
6. Simulasi – mengajak pengunjung ke dalam pengalaman visual tertentu dalam ruang galeri.

Standar ruang bagi kenyamanan dalam penerimaan informasi dalam galeri dibagi menjadi beberapa kategori, meliputi:

A. Komposisi Ruang

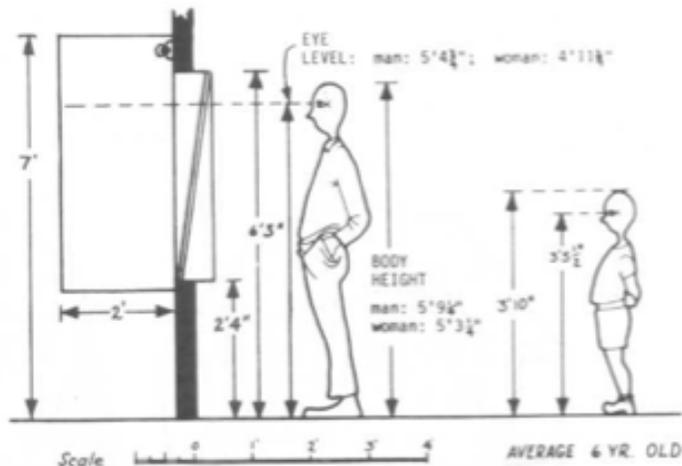
Upaya memberi pengalaman maksimal untuk mendapat informasi dari hasil interpretasi, faktor pandangan harus menjadi kunci utama dalam tata ruang. Kekontrasan dari suatu keseragaman dapat memberi titik berat dalam gubahan massa. Pandangan pengunjung dipengaruhi oleh dimensi materi koleksi dan cara penyajiannya; (1) benda dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah dan (2) benda tiga dimensi yang mempunyai arah pandang dari segala arah

(Neufert, 2002:56). Sistem penyajian benda juga mempengaruhi komposisi ruang, dengan ada tiga sistem penyajian utama:

1. Tata penyajian yang hanya bisa dilihat dari satu arah pandang.
2. Tata penyajian yang dapat dinikmati dari dua arah pandang.
3. Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah pandang.

Letak penyajian benda mempengaruhi kenyamanan pengunjung yang memandangnya. Kemampuan mata dalam melihat area dipengaruhi oleh sudut pandang manusia, baik vertikal maupun horizontal. Standar kenyamanan pandangan manusia dalam melihat adalah 45° secara horizontal dan 30° secara vertikal (gambar 2.6). Semakin besar benda yang dipamerkan, semakin jauh pula jarak pandang yang dibutuhkan. Sudut pandang manusia sebagai subyek yang melihat benda yang dipamerkan mempengaruhi sarana peragaan koleksi yang dapat diletakkan dalam:

1. Dinding masif, tidak fleksibel dalam pengaturan.
2. Panel, fleksibel dalam pengaturan.
3. Vitrin, obyek terlindungi oleh kaca.
4. Penggantung di plafon.



Gambar 2.6 Sudut Pandang Melihat Benda Pameran

Sumber: De Chiara dan Callender, 1983

Pemilihan warna dapat memperkuat konsep dalam presentasi benda yang dipamerkan, baik itu berupa benda fisik atau menggunakan media. Warna merupakan fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas, dan nada. Nada adalah atribut yang paling mencolok membedakan bobot visual suatu bentuk (Ching, 2000:65). Warna mempengaruhi intensitas visual yang dibentuk oleh karya, berikut dengan penerimaannya oleh pengunjung dengan efek psikologis. Warna dapat mempengaruhi kesan volume ruang, baik itu sempit atau luas, hangat atau dingin, berat dan ringannya benda yang dipamerkan.

B. Sirkulasi

Sirkulasi sebagai bagian dari alur melihat hasil interpretasi visual terhadap hasil penelitian arkeologi perlu diperhatikan kenyamanannya. Gerak sirkulasi manusia dalam mengamati benda menjadi bagian yang penting untuk kelancaran penerimaan informasi bagi pengunjung. Kecenderungan pengunjung melakukan pergerakan bertolak belakang dengan emosi manusia (Lawson, 1961). Manusia memiliki kecenderungan untuk bergerak ketika ada dorongan, dimana terdapat kontras di lokasi yang berbeda. Suasana lain dan adanya kegiatan memicu pergerakan untuk terus terjadi. Sementara, rintangan fisik akan menghambat laju pergerakan yang terjadi.

Dalam perancangan galeri, sirkulasi yang terbentuk harus dapat mengantisipasi perubahan terhadap penataan benda yang dipamerkan dan menghindari kesan yang seragam karena penempatan ruang yang terikat pada satu garis lurus. Konsekuensinya, dalam ruang galeri harus dibedakan antara gerak pengamat yang stasioner, pergerakan *mobile*, dan pergerakan perlahan sambil mengamati benda yang dipamerkan. Pembedaan ini bertujuan untuk memaksimalkan perhatian bagi seluruh pengunjung galeri ini.

Pembedaan terhadap ruang sirkulasi dapat diaplikasikan dengan memberikan pilihan yang jelas terhadap potensi pergerakan, sehingga pengunjung dapat memilih ruang yang akan dikunjungi. Pemberian pilihan ini dapat dipengaruhi oleh aspek fisik berupa pembedaan pola lantai, tingkat iluminasi pencahayaan, pembedaan jarak sirkulasi, dan perbedaan ketinggian ruang.

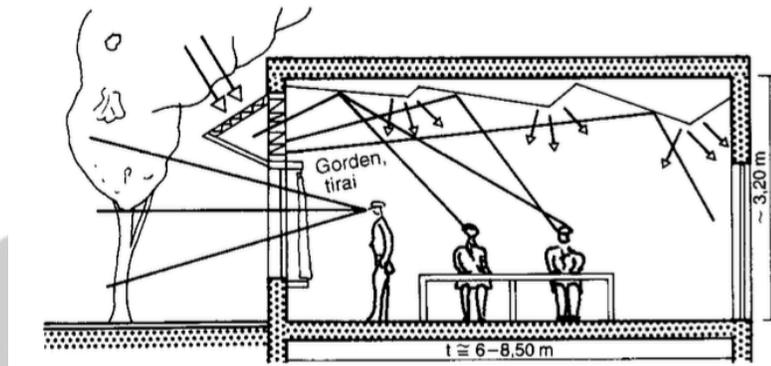
C. Pencahayaan

Kontinuitas ruang galeri terjadi karena adanya pencahayaan yang tertata, baik pencahayaan alami maupun buatan. Pencahayaan mempengaruhi orientasi ruang, kualitas pencahayaan, pola penggunaan, intensitas penggunaan, dan kesan ruang yang diciptakan. Kehadiran cahaya pada ruang dalam menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Hanggowijaya, 2003:29). Pencahayaan dalam galeri harus mampu menerangi benda yang dipamerkan secara jelas agar informasi dapat tersampaikan.

Tiga teknik pencahayaan yang mendukung ruang galeri berdasarkan fungsinya adalah:

1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari matahari. Dalam ruangan, cahaya matahari dapat dimasukkan melalui bukaan-bukaan dengan berbagai bentuk dan ukuran (gambar 2.7). Bukaan terhadap cahaya akan mendorong masuknya cahaya ke dalam ruang dan memberikan penerangan pada permukaan ruang. Selain itu, bukaan juga dapat membangun hubungan visual antara ruang dalam dan ruang luar. Penggunaan sumber pencahayaan alami dapat mengurangi biaya operasional.

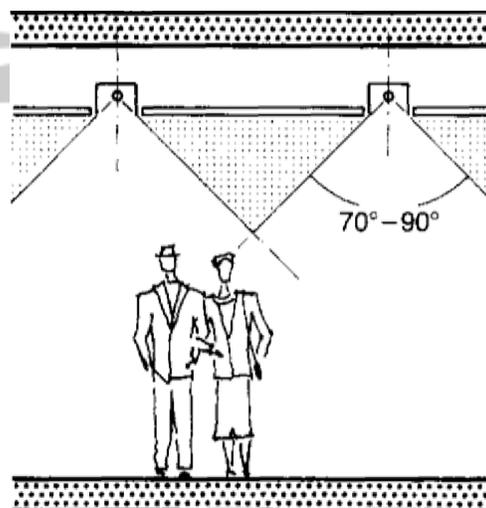


Gambar 2.7 Pencahayaan Alami

Sumber: Neufert, 1996

2. Pencahayaan Merata Buatan

Pencahayaan buatan yang merata pada sebuah ruangan disesuaikan dengan aktivitas ruang yang membutuhkan intensitas cahaya yang stabil pada kondisi apapun. Pencahayaan merata biasa digunakan pada ruangan yang memiliki skala besar dan tidak mungkin disinari oleh sinar matahari langsung secara merata. Pencahayaan merata buatan ini dapat berupa lampu pijar atau halogen yang dipasang pada plafon (gambar 2.8).

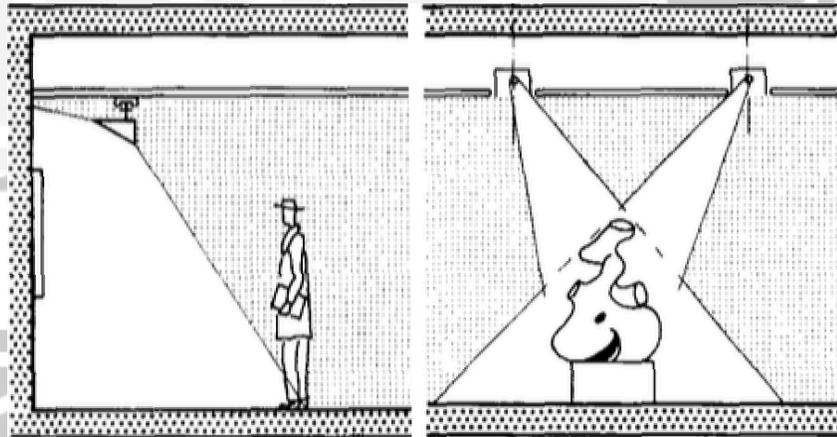


Gambar 2.8 Pencahayaan Merata Buatan

Sumber: Neufert, 1996

3. Pencahayaan Terpusat Buatan

Pencahayaan buatan yang terpusat pada suatu benda dimaksudkan untuk memberikan penerangan titik pada lokasi yang ingin dijadikan pusat perhatian, atau memiliki perhatian lebih. Pencahayaan terpusat dapat membentuk suasana ruang dengan dasar kedudukan cahaya yang bersifat pasti dan menentukan arah pandang pengunjung (gambar 2.9). Pencahayaan terpusat membentuk suasana ruang yang diinginkan dalam perencanaan dan dapat meningkatkan hirarki ruang dan imajinasi pengunjung terhadap benda yang dipamerkan. Permainan gelap terang pada sorotan cahaya terhadap benda dapat menunjukkan emosi yang dimaksudkan oleh benda tersebut.



Gambar 2.9 Pencahayaan Terpusat Buatan

Sumber: Neufert, 1996

2.6.4.2 Perpustakaan

A. Komposisi Ruang

Abdul Rahman Saleh dan Rita Komalasari menjelaskan jenis perabot yang diperlukan dalam perpustakaan:

1. Almari penitipan tas

Ruang depan (*lobby*) memerlukan tempat penitipan tas dan papan pengumuman. Apabila ada petugas penjaga ruang, perlu ditambah dengan meja dan kursi untuk petugas tersebut. Ruang depan yang cukup besar dapat difungsikan sebagai tempat pameran.

2. Pintu kontrol

Apabila penjaga ruang depan merangkap sebagai petugas pintu kontrol, maka tidak diperlukan perlengkapan khusus. Penempatan pintu putar akan membantu pengaturan lalu lintas pemustaka dan memudahkan pengawaan dari ruang depan.

3. Meja sirkulasi peminjaman

Tempat peminjaman memerlukan meja yang dirancang secara khusus. Selain itu, dilengkapi dengan meja kerja dan kursi pustakawan, rak buku, kereta buku.

4. Almari katalog

Jumlah untuk almari katalog harus disesuaikan dengan jumlah koleksi. Perlu dibedakan antara katalog pengarang dan judul serta katalog subjek atau menurut sistem lain yang digunakan.

5. Meja layanan rujukan

Layanan rujukan memerlukan meja kerja dan kursi untuk pustakawan, kursi untuk pemustaka, *filing cabinet*, rak khusus untuk koleksi rujukan. Jika perpustakaan tersebut sudah memberikan layanan dengan alat audiovisual maka diperlukan alat perlengkapannya; proyektor film, pemutar video, dan *micro reader*.

6. Rak koleksi majalah dan surat kabar

Koleksi majalah dan surat kabar memerlukan tempat sendiri, rak khusus untuk majalah baru dan majalah lama, dan rak untuk surat kabar.

7. Rak koleksi buku

Untuk koleksi buku diperlukan rak buku, rak khusus untuk pameran buku. Hendakna tiap rak diberi petunjuk tertentu mengenai buku yang ditempatkan pad arak tersebut.

8. Meja komputer

Ukuran, terutama tinggi, harus disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka untuk operasional komputer.

9. Meja dan kursi baca

Ruang baca dapat disediakan dalam beberapa variasi; untuk perseorangan, empat orang, dan lebih banak. Di tempat tertentu, perlu disediakan kursi pemustaka.

10. Meja dan kursi untuk perugas dan pustakawan

Jumlah ruangan untuk pustakawan tergantung pada jumlah tenaga kerja, keragaman kegiatan layanan, dan luas perpustakaan.

Secara ideal, ruang koleksi harus menempati ruang terbesar dibandingkan fungsi lain (tabel 2.3). Persentasi komposisi ruang perpustakaan menurut Rimbarawa meliputi:

Tabel 2.3 Komposisi Ruang pada Perpustakaan

Ruang	Persentase Komposisi Ruang
Ruang Koleksi	45%
Ruang Pemustaka	25%
Ruang Kerja	10%
Ruang Lain (Toilet, Ruang Tamu, Ruang Seminar, Lobi)	20%

Sumber: Rimbarawa, 2013

B. Pencahayaan

Pencahayaan dengan sumber cahaya alami sangat baik untuk kesehatan dibandingkan dengan sumber cahaya buatan. Sehingga dalam aktivitas membaca mata akan cepat merasa lelah ketika cahaya berasal dari sumber buatan. Namun, dalam aspek penyimpanan buku sebagai

bahan baca, cahaya alami akan mengubah warna dan komposisi kertas sehingga mengakibatkan kerusakan buku.

Penataan terhadap zonasi tata ruang pada ruang perpustakaan harus menyesuaikan kebutuhan pencahayaan sesuai aktivitas (tabel 2.4). Susunan dalam ruang baca biasanya menggunakan setiap bidang dinding untuk menyandarkan buku, sedangkan bagian tengah dipergunakan untuk rak buku tengah atau meja pembaca.

Tabel 2.4 Pengaturan Pencahayaan Ruang Perpustakaan

Nama Ruang	Intensitas Cahaya Ruang
Area baca (majalah dan surat kabar)	200 lumen
Area baca (umum)	400 lumen
Area baca (ruang baca rujukan)	600 lumen
Area koleksi buku	200 lumen
Area pengolahan	400 lumen
Area kerja	400 lumen
Area sirkulasi	600 lumen

Sumber: Standar Nasional Perpustakaan, 2011

C. Penghawaan

Pertukaran udara yang kurang baik akan menyebabkan ruangan menjadi kurang kondusif dalam mewadahi fungsi perpustakaan (tabel 2.5). Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya dorongan sirkulasi udara dengan menggunakan ventilasi, penempatan jendela, dan sistem HVAC. Pencahayaan dengan sirkulasi udara yang baik mengurangi gangguan binatang serangga dan mencegah lembabnya buku. Perpustakaan yang terlalu terbuka akan menyebabkan debu untuk masuk ke dalam ruangan, sedangkan debu adalah sasaran bagi serangga yang dapat merusak buku.

Tabel 2.5 Kelembaban Ideal Ruang Perpustakaan

Ruang	Kelembaban Ruang
Ruang Koleksi Buku	45-55%
Ruang Koleksi <i>Microfilm</i>	20-21%

Sumber: Standar Nasional Perpustakaan, 2011

2.6.4.3 Ruang Audio Visual

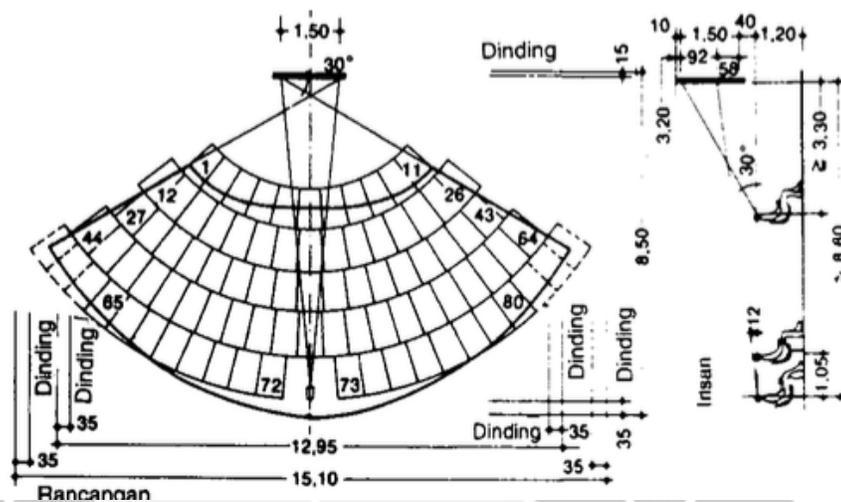
A. Tata Ruang

Kapasitas pengunjung menjadi satu hal yang pasti harus dipikirkan ketika menambah ruang audio visual dalam sebuah bangunan. Skala ruang audio visual yang besar membutuhkan sebuah penyelesaian agar semua penonton dapat menikmati pertunjukkan dengan kualitas yang merata. Susunan kursi berbentuk kipas (*proscenium*) memiliki kekurangan paling minim dibandingkan bentuk lain, karena seluruh kursi memandang ke titik tengah (gambar 2.10).

Tabel 2.6 Besaran Ruang Audio Visual

Kecil	< 500 kursi
Sedang	500 – 900 kursi
Besar	900 – 1500 kursi
Sangat Besar	> 1500 kursi

Sumber: Ham, 1987



Gambar 2.10 Bentuk Ruang Audio Visual Proscenium

Sumber: Neufert, 1996

Panggung proscenium sendiri merupakan panggung dengan tatanan konvensional, dengan penonton hanya melihat presentasi audio dan visual dari satu sisi saja, sisi depan. Untuk penangkapan informasi yang jelas, kursi pada ruang audio visual diletakkan secara bertingkat dengan kemiringan sekitar 12° untuk pandangan paling maksimal. Ruang kontrol dan proyektor diletakkan pada sisi belakang penonton, dengan langsung menyorot ke arah depan panggung.

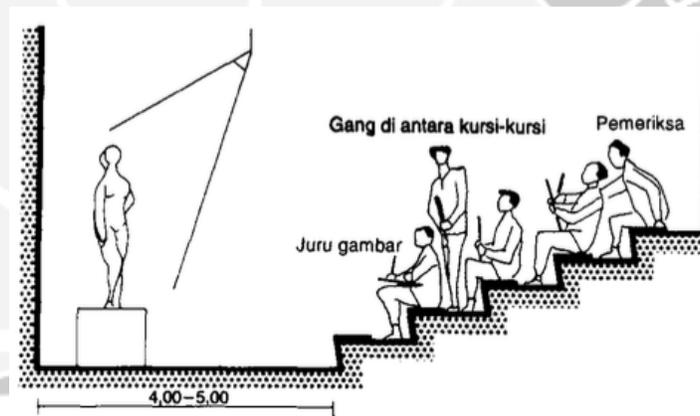
B. Pencahayaan

Tata cahaya sebuah panggung dalam ruang audio visual memiliki empat fungsi (Cole, 1949:155):

1. *Visibility* – membuat para penonton dapat melihat dengan jelas dan mengatur perhatian dengan variasi intensitas dan warna cahaya.
2. *Naturalism* – mampu mengimitasi pencahayaan alami maupun buatan sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat menciptakan ilusi yang mudah dipercaya.
3. *Design* – tata cahaya merupakan bagian dari desain latar.
4. *Mood* – pencahayaan sebagai fasilitas penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

Beragamnya peralatan cahaya dapat berubah dari aspek ukuran, daya listrik, dan intensitas yang diemisikan, namun empat prinsip dasarnya merupakan:

1. *Spotlight* – untuk penerangan di depan, penekanan khusus pada area utama ruang audio visual.
2. *Strip light* – penerangan pada sisi ruangan; baik di langit-langit ataupun di bawah.
3. *Floodlight* – cahaya untuk menciptakan hirarki pada latar belakang.
4. *Projector light* – untuk menciptakan efek meningkatkan intensitas dalam ruangan audio visual.



Gambar 2.11 Pencahayaan dalam Ruang Audio Visual

Sumber: Neufert, 1996

C. Akustika

Akustika merupakan sebuah aspek yang penting dalam ruang audio visual, sebagai salah satu dari media yang digunakan dalam pengemukaan informasi. Untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, secara garis besar sebuah ruangan harus memenuhi syarat (Doelle, 1990:54):

1. Kekerasan yang cukup.
 - a. Memperpendek jarak penonton dengan sumber bunyi.
 - b. Menaikkan sumber bunyi.
 - c. Memiringkan lantai.
 - d. Sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara.

- e. Kesesuaian luas lantai dengan volume ruang.
 - f. Menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan.
 - g. Penempatan penonton di area yang menguntungkan.
2. Pemilihan bentuk ruangan yang tepat.
 3. Distribusi bunyi yang merata.
 4. Ruang harus bebas dari cacat akustik.
 5. Penggunaan bahan penyerap bunyi.

2.6.4.4 Refreshment Area

Pengunjung yang datang pada pusat interpretasi visual akan menemui area ini sebelum memasuki ruang dengan fungsi pemaparan interpretasi visual, sehingga area ini akan menjadi ruang transisi dari fungsi publik menuju fungsi yang lebih privat. Ruang yang ada pada area ini meliputi:

1. Foyer

Foyer merupakan ruang penerimaan pada sebuah bangunan – berbentuk area terbuka yang ditujukan bagi publik, biasanya diletakkan di dekat pintu masuk. Foyer pada pusat interpretasi visual dilengkapi dengan pusat informasi gedung.

2. Area Makan

Area makan pada pusat interpretasi visual bertindak sebagai fungsi sekunder, dimana sebuah tempat makan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung; terutama wisatawan. Memperhitungkan aspek tenaga yang dimiliki oleh pengunjung, area makan juga bertindak sebagai *buffer space* antar kegiatan di lokasi tersebut. Karena sebuah area makan memiliki aturannya sendiri, lebih baik sebuah tempat makan direncanakan sejak awal, mempertimbangkan struktur teknis yang berbeda dengan pusat penelitian arkeologi dan interpretasi visual.

3. Toilet

Toilet dalam ruang dengan zonasi publik biasanya digunakan dalam waktu yang singkat, namun jumlahnya disesuaikan dengan proyeksi

pengunjung pusat interpretasi visual untuk mencegah antrian yang panjang. Apabila foyer dan area publik lainnya tersebar di beberapa lokasi, toilet harus hadir untuk memudahkan akses pengunjung. Toilet wanita sebaiknya memiliki *vanity* untuk berdandan, dilengkapi dengan cermin dan meja rias kecil. Toilet pria tidak memerlukan area berdandan, namun sebaiknya memiliki tempat untuk merapikan penampilan.

2.7 Studi Kasus Arsitektur

2.7.1 *Madinat Al Zahara Museum, Córdoba, Spanyol*

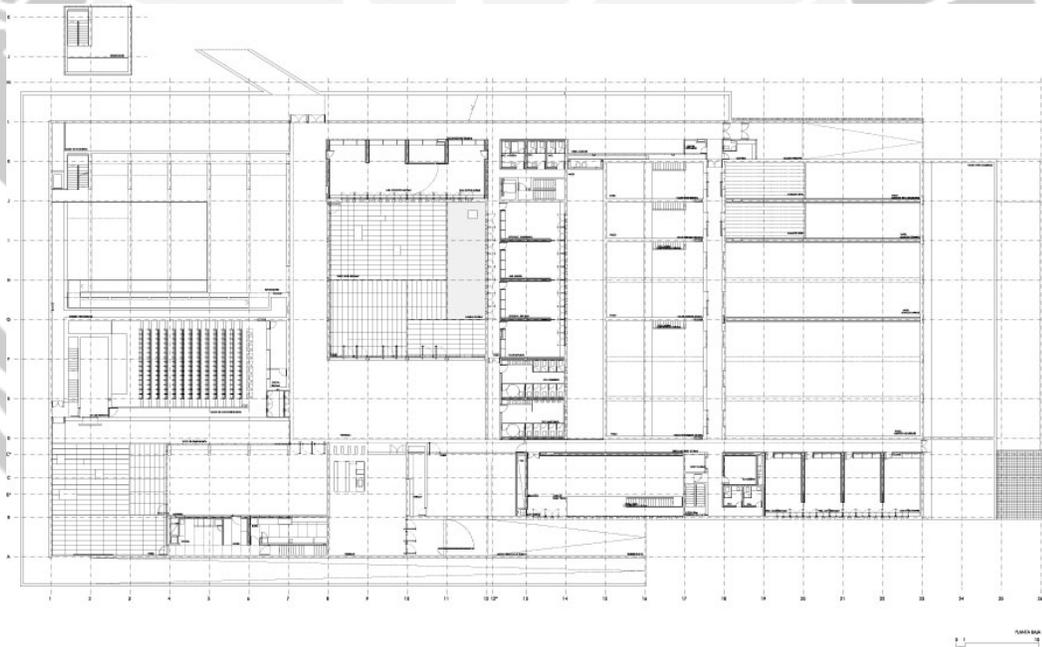
Madinat Al Zahara merupakan sebuah museum yang dilengkapi oleh pusat penelitian arkeologi yang terletak di Córdoba, Spanyol. Bangunan ini berdiri di kawasan purbakala Hispano-Muslim yang diduga pernah menjadi sebuah struktur kota ribuan tahun lalu dan sekarang terpendam. Lanskap kawasan yang tidak memiliki bangunan pembanding saat ini menjadi alasan pembentukan di bawah permukaan tanah. Konsepsi bentukan geometri yang kuat didasarkan pada lanskap arsitektur Arab Medina kuno yang sempat berada pada konteks lingkungan ini.

Konsep utama pembentukan ruang ini adalah berupaya tidak merubah *skyline* – yang sekarang menjadi lanskap agraria – dengan tidak membangun ke atas, namun ke bawah. Kompleks situs arkeologi yang belum sepenuhnya digali oleh peneliti arkeologi juga menjadi alasan pembentukan ruang di bawah permukaan tanah, dengan membangun struktur baru yang dianggap sejajar dengan sisa-sisa struktur yang belum tergali. Bangunan yang seakan-akan ditemukan dibawah tanah, bertindak sebagai pintu untuk memasuki masa baru eskavasi kota tua yang terpendam.



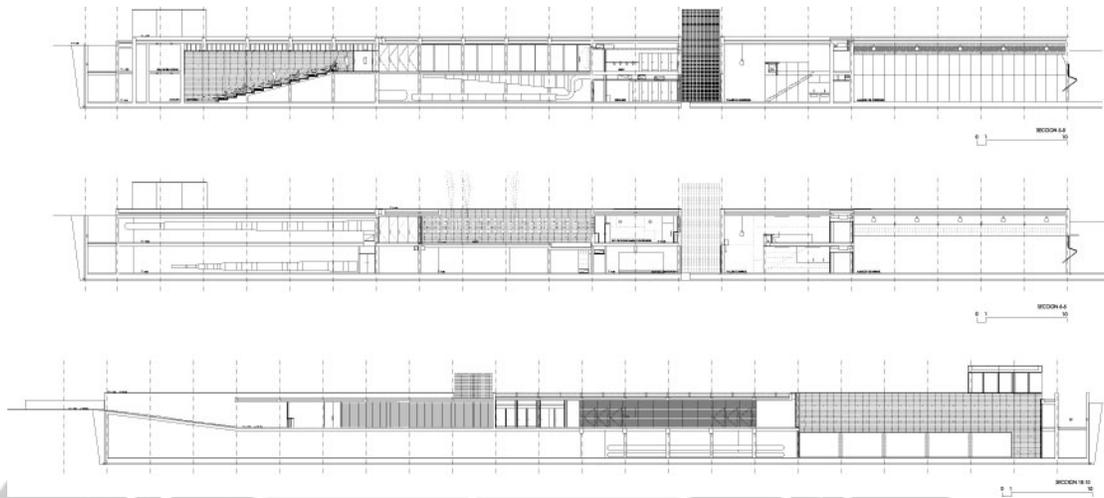
Gambar 2.12 Lokasi Bangunan terhadap Sekitarnya

Sumber: © Nieto Sobejano Arquitectos, 2009



Gambar 2.13 Denah Madinat Al Zahara Museum

Sumber: © Nieto Sobejano Arquitectos, 2009



Gambar 2.14 Tampak Madinat Al Zahara Museum

Sumber: © Nieto Sobejano Arquitectos, 2009



Gambar 2.15 Tampak Udara Madinat Al Zahara Museum

Sumber: © Fernando Alba, 2009



Gambar 2.16 Ruang Dalam *Madinat Al Zahara Museum*

Sumber: © Roland Halbe, 2009

2.7.2 *Archaeological Interpretation Center, Murça, Portugal*

Bangunan *Archaeological Interpretation Center* didirikan sebagai sebuah infrastruktur yang melengkapi tapak arkeologis di Crasto Lofts. Bangunan ini berdiri di puncak bukit 590 meter di atas permukaan laut, dimana banyak terdapat tinggalan arkeologis dari jaman batu. Bangunan ini melayani fungsi area penerimaan tamu, pusat interpretasi, area parkir, dan awal dari rute untuk mengunjungi tapak arkeologis di kawasan tersebut.



Gambar 2.17 Archaeological Interpretation Center

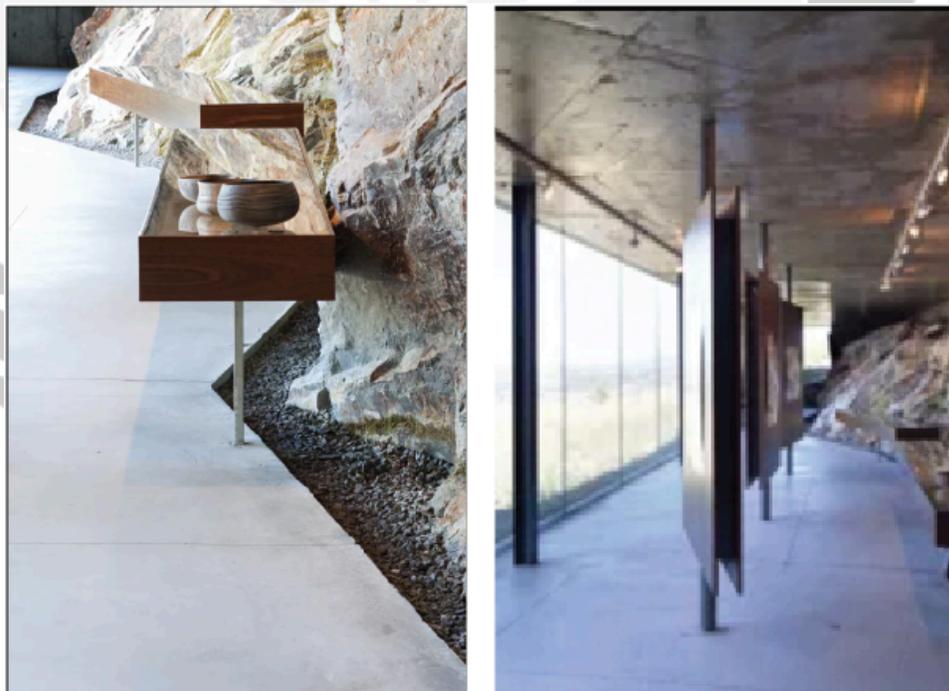
Sumber: © Nelson Garrido, 2010

Bangunan dengan fungsi interpretasi visual ini menjadi *superimpose* untuk mendefinisikan ruang dalam dan luar, untuk menjadi ruang pembatas yang ringan. Ruangan dengan fungsi pameran kecil memamerkan berbagai benda peninggalan arkeologi dengan berbagai material dan obyek, sesuai dengan tema yang dikonsepskan. Alur ruang yang terbuka dan mengalir memberikan ruang pameran yang berkesan ringan dan tidak membatasi gerak.



Gambar 2.18 Pathway sekeliling *Archaeological Interpretation Center*

Sumber: © Nelson Garrido, 2010

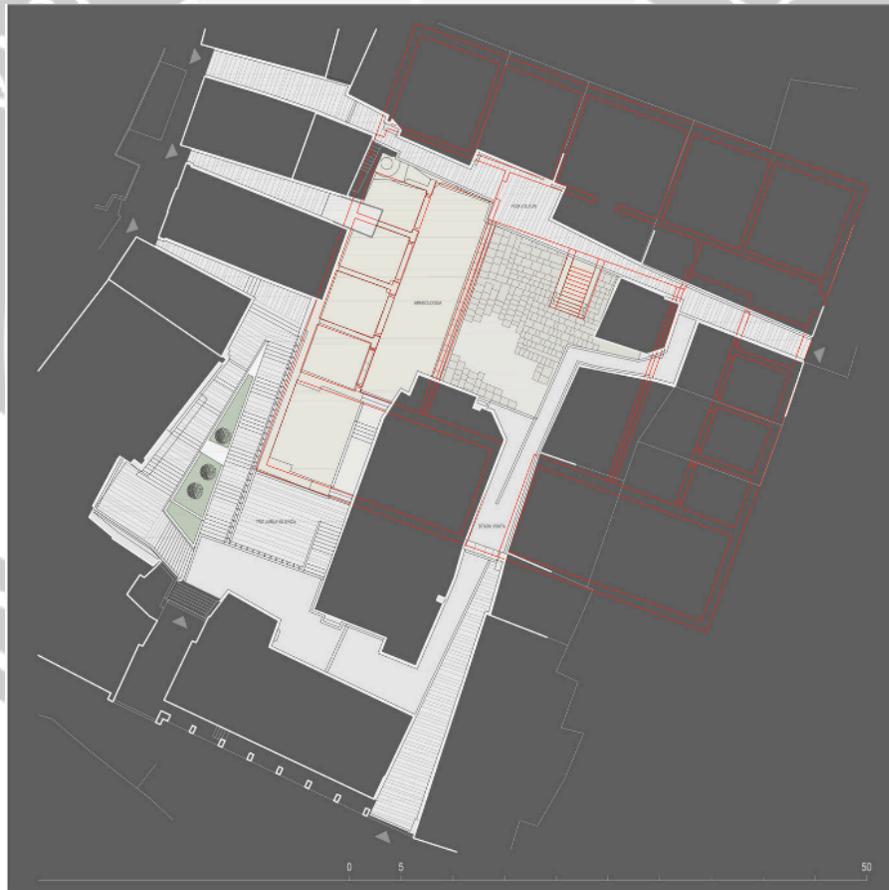


Gambar 2.19 Presentasi Hasil Interpretasi di *Archaeological Interpretation Center*

Sumber: © Nelson Garrido, 2010

2.7.3 *Principia Archaeological Park, Rijeka, Kroasia*

Pembukaan taman nasional Principia tahun 2014 di Rijeka memperkaya topografi arkeologi pada bangunan bersejarah di pesisir Timur Adriatic, memberi sebuah lokus monumental dalam presentasi nilai arkeologis pada konteks kawasan yang sudah berkembang (gambar 2.20). Principia merupakan bagian elemen arsitektural dari perancangan sebuah kota, *castrum*, sebuah kota di bawah kepemimpinan militer Romawi.





Gambar 2.20 Denah *Principia Archaeological Park*

Sumber: © Nenad Fabijanić, 2014

Pada bagian Dalmatia, hanya tersisa dua reruntuhan *castrum*, *Burnum* dan *Tilirum*, yang tersisa sebagian. Dalam presentasinya, penghidupan kembali reruntuhan bangunan ini menciptakan sebuah konsep elaborasi dan menjadi *locus* pada konteks citra urban kota Rijeka. Konsep pembentukan ruang didasarkan pada memberi sorotan lebih pada bagian eksisting reruntuhan dengan memperkuat garis margin dengan memberi batasan pelingkup untuk mempresentasikan, di tengah bangunan baru sebagai individual baru yang berasal dari masa sebelumnya.





Gambar 2.21 Ekstensi pada *Principia Archaeological Park*

Sumber: © Miro Martinić, 2014



Gambar 2.22 Ruang Publik sebagai Lokus Monumental

Sumber: © Miro Martinić, 2014



Gambar 2.23 Ekstensi Ruang Publik pada Ruang Arkeologis

Sumber: © Miro Martinić, 2014