



## KONSEP PENGEMBANGAN MUSEUM BALLA LOMPOA SUNGGUMINASA DI KABUPATEN GOWA: MEDIA PUBLIKASI ARKEOLOGI

### *The Development Concept for Museum Balla Lompoa Sungguminasa in Kabupaten Gowa: Media of Archaeological Publication*

**Nurul Adliyah Purnamasari**

Balai Arkeologi Sulawesi Selatan

Jl. Pajjaiyang No. 13 Sudiang Raya Makassar, Indonesia

Mahasiswa Magister Arkeologi, Universitas Hasanuddin

Jl. Perintis Kemerdekaan, Km. 10, Makassar, Indonesia

[nurul.adliyah@kemdikbud.go.id](mailto:nurul.adliyah@kemdikbud.go.id)

Naskah diterima: 17/05/2019; direvisi: 20/05-27/11/2019; disetujui: 28/11/2019

Publikasi ejournal: 28/11/2019

#### **Abstract**

*Museum Balla Lompoa Sungguminasa is one of the museum with archaeological resource that is interesting enough to be published to the public. This museum is very able to represent the greatness of the Gowa Kingdom in the past with collection of objects. However, there are still many problems of Museum Balla Lompoa Sungguminasa has, such as human resources are not yet complete, the exhibition models that need to be updated, the information labels must be included, facilities and infrastructure of exhibitions, and also the concept of promotions and publications. Therefore, this study was conducted to determine the condition of Museum Balla Lompoa Sungguminasa, then it's evaluated to choose the best development concept that can be used for this better museum. This research used survey and observation techniques, qualitatives descriptive method with an inductive approach.*

**Keyword:** Balla Lompoa, Museum, Gowa Kingdom, sungguminasa, Archaeology.

#### **Abstrak**

Museum Balla Lompoa Sungguminasa adalah salah satu museum dengan koleksi arkeologis yang cukup menarik untuk dipublikasikan kepada masyarakat. Museum khusus Kerajaan Gowa ini mampu merepresentasikan kebesaran Kerajaan Gowa di masa lampau melalui benda koleksinya. Namun, berdasarkan hasil observasi pada Museum Balla Lompoa Sungguminasa masih banyak permasalahan yang ditemukan di dalamnya. Seperti sumber daya manusia yang belum lengkap, model penataan koleksi yang perlu dibenahi, label informasi yang harus dilengkapi, sarana dan prasarana pameran hingga bentuk promosi dan publikasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi Museum Balla Lompoa Sungguminasa saat ini, kemudian berdasarkan kondisi tersebut penulis melakukan evaluasi untuk menentukan konsep yang bisa digunakan dalam pengembangan Museum Balla Lompoa Sungguminasa ke depannya. Penelitian ini menggunakan teknik survei dan observasi, dengan metode deskriptif dan penalaran induktif

**Kata Kunci:** Balla Lompoa, Museum, Kerajaan Gowa, Sungguminasa, Arkeologi.

#### **PENDAHULUAN**

Saat ini arkeologi telah mengalami perubahan menuju dua arah, arah pertama yakni pengembangan teori, sedangkan arah yang kedua lebih menekankan pada tanggung jawab sosial arkeolog kepada masyarakat (Magetsari, 2012, p. 104). Tanggung jawab sosial dalam hal ini adalah

bagaimana seorang arkeolog mampu memberikan manfaat kepada masyarakat melalui penelitian yang dilakukan. Hal ini berkaitan dengan perkembangan arkeologi sebagai sebuah ilmu yang mampu memberikan manfaat bagi kemanusiaan

melalui hasil penelitiannya (Magetsari, 2012, pp. 104–105).

Pemenuhan tanggung jawab sosial arkeolog dapat dilakukan dengan mempublikasikan hasil penelitian kepada masyarakat luas. Publikasi dalam arkeologi saat ini begitu penting, bukan hanya sebagai tanggung jawab profesi akan tetapi lebih penting dari itu sebagai tanggung jawab kepada publik. Arkeolog haruslah menyadari bahwa penelitian yang dilakukan pada prinsipnya dibiayai oleh masyarakat, maka sudah selayaknya para arkeolog mampu mempublikasikan dan menginformasikan hasil penelitiannya kepada masyarakat (Nurani, 2012, p. 356).

Publikasi arkeologi memiliki manfaat yang begitu besar dalam pembentukan jati diri serta pembangunan karakter bangsa, yang kemudian mampu membawa masyarakat untuk memiliki rasa nasionalisme melalui pemahaman sejarah dan nilai budaya. Selain itu, publikasi arkeologi juga bisa memberikan pengaruh positif dalam hal pendidikan terutama dalam bidang pengetahuan sejarah dan kebudayaan (Simanjuntak, 2012, p. 9).

Publikasi arkeologi bisa dilakukan dengan berbagai cara, tergantung kondisi dan kebutuhan masyarakat masa kini. Beberapa cara yang dapat dilakukan diantaranya adalah menyelenggarakan seminar, penerbitan tulisan hasil penelitian, penggunaan sarana internet, hingga pameran benda budaya, baik itu bersifat permanen atau temporer. Pameran menjadi salah satu cara yang cukup efektif untuk melakukan publikasi arkeologi kepada masyarakat. Pameran tidak hanya menyampaikan informasi melalui tulisan, ceramah ataupun audio tertentu, namun masyarakat bisa secara langsung berinteraksi dengan objek arkeologi yang ingin dipublikasikan.

Pameran arkeologi biasanya dilakukan pada sebuah museum sebagai sebuah media komunikasi untuk tujuan pendidikan, sehingga dalam arkeologi museum memiliki hubungan yang sangat erat. Museum saat ini

menjadi sebuah lembaga yang bertugas sebagai media komunikasi arkeologi kepada masyarakat. Melalui koleksinya, museum mampu berbicara mengenai kesejarahan dan nilai penting yang terkandung dalam setiap warisan budaya.

Salah satu museum yang memiliki potensi untuk bisa dikembangkan sebagai media komunikasi arkeologi kepada masyarakat adalah Museum Balla Lompoa Sungguminasa. Mulai diresmikan pada tahun 1973 oleh K.S Masud, Bupati Gowa kala itu. Tujuan didirikannya adalah untuk menyelamatkan warisan budaya bangsa yang sudah hampir punah dan memantapkan ketahanan nasional di bidang kebudayaan. Selain berfungsi sebagai museum, Balla Lompoa juga berfungsi sebagai pusat kebudayaan Makassar Gowa (Limpo, Suryadi, & Tika, 1995, p. 101).

Bangunan Museum Balla Lompoa Sungguminasa saat ini menempati sebuah rumah panggung yang disebut Balla Lompoa di Jalan K.H Wahid Hasyim Nomor 39, Sungguminasa, Somba Opu, Kabupaten Gowa. Balla Lompoa sendiri awalnya dibangun sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa di 1936 oleh Raja Gowa XXXV, I Mangngi-Mangngi Daeng Matutu Karaeng Bontonompo.

Museum Balla Lompoa Sungguminasa pada dasarnya dibawah oleh Sub Bagian Kebudayaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Gowa. Dipimpin oleh seorang keturunan Kerajaan Gowa, yakni Andi Makmuru Bau Tayang Karaeng Bonto Langkasa. Selain itu juga memiliki seorang pengelola yang juga berperan sebagai pemandu yakni Andi Jufri Tenribali.

Museum ini cukup sering dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai wilayah, baik itu lokal maupun mancanegara. Termasuk rombongan kunjungan belajar dari berbagai sekolah. Menurut data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Gowa, angka kunjungan pada museum mencapai lebih dari 4000 orang pertahunnya. Melihat jumlah kunjungan yang cukup besar, serta

potensi arkeologi yang dimiliki maka sudah selayaknya museum tersebut dikembangkan ke arah yang lebih baik. Pengembangan dalam hal ini berkaitan dengan bagaimana museum mampu menciptakan sebuah model komunikasi yang sesuai, agar pesan dan nilai penting dari koleksi yang disajikan bisa ditangkap dengan baik oleh pengunjung. Bentuk pengembangan ini juga dilakukan agar museum bisa dimanfaatkan oleh masyarakat sesuai dengan fungsinya. Pada dasarnya tulisan ini merupakan bentuk pengembangan dari skripsi yang berjudul “Museum Balla Lompoa Sungguminasa di Kabupaten Gowa sebagai Media Publikasi Arkeologi untuk Masyarakat” yang ditulis oleh Purnamasari (2017).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan. Dimulai dari penelusuran data pustaka yang berkaitan dengan Museum Balla Lompoa Sungguminasa beserta sejarah bangunannya, koleksi yang dimiliki dan sejarah mengenai Kerajaan Gowa. Tahap kedua yakni melakukan survei dan observasi pada bangunan serta koleksi yang

dimiliki, kemudian melakukan pengumpulan data dengan cara deskripsi, pemotretan dan penggambaran. Tahap lain yaitu, melakukan wawancara kepada pemangku kepentingan yang terkait dengan Museum Balla Lompoa Sungguminasa.

Setelah seluruh data terkumpul dilakukan analisis terhadap kekurangan yang terdapat pada museum, serta melakukan evaluasi pada model pameran yang selama ini digunakan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dirancanglah konsep yang kemudian menjadi rekomendasi dalam pengembangan museum ke depannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kondisi Museum Balla Lompoa Sungguminasa saat ini

#### a. Koleksi

Museum Balla Lompoa Sungguminasa memiliki 140 koleksi ([gambar 1](#)), terdiri dari benda kerajaan dan benda pendukung lainnya yang diperoleh dari masyarakat. Terdapat juga 12 buah replika benda pusaka peninggalan Kerajaan Gowa, seperti *salokoa* (mahkota raja)



**Gambar 1.** Foto tampak depan Museum Balla Lompoa Sungguminasa (**Sumber:** Penulis, Tahun 2016)



**Gambar 2.** Foto Koleksi Museum berupa mahkota raja (Sumber: Penulis, Tahun 2016)



**Gambar 3.** Foto Koleksi lain dari Museum (Sumber: Penulis, Tahun 2016)

(gambar 2), *ponto jangang-janganga* (gelang emas berbentuk naga), *subang* (anting-anting), *sudanga* (senjata sakti), *lasippo* (parang panjang), *rante kalompoang/tobo kaluku* (rantai emas), *tatarapang* (keris), *kolara* (rantai manila), *penning* emas, medali emas pemberian Kerajaan Belanda, kancing *gaukang* dan cincing *gaukang*. Koleksi lainnya yaitu pistol, meriam dan peluru dari zaman VOC, ada juga keramik dan porselen asing, *simpa* dan *oja* (payung pelantikan), koleksi numismatik, etnografi, sejarah, filologi hingga lukisan (gambar 3).

#### b. Bangunan dan Alur Penataan Koleksi

Bangunan museum yang menghadap ke arah barat ini memiliki luas sekitar 24 m x 15 m. Terdiri dari tujuh buah ruangan, 5 ruang diantaranya adalah ruang publik dan 2 ruang non publik. Ruang belakang pada museum ini bersambung langsung dengan replika Istana Tamalate yang berada tepat di samping museum. Untuk pameran, museum ini menyiapkan tiga buah ruang pameran tetap yang menampilkan beragam koleksi pada setiap ruangannya (gambar 4).

#### Ruang I

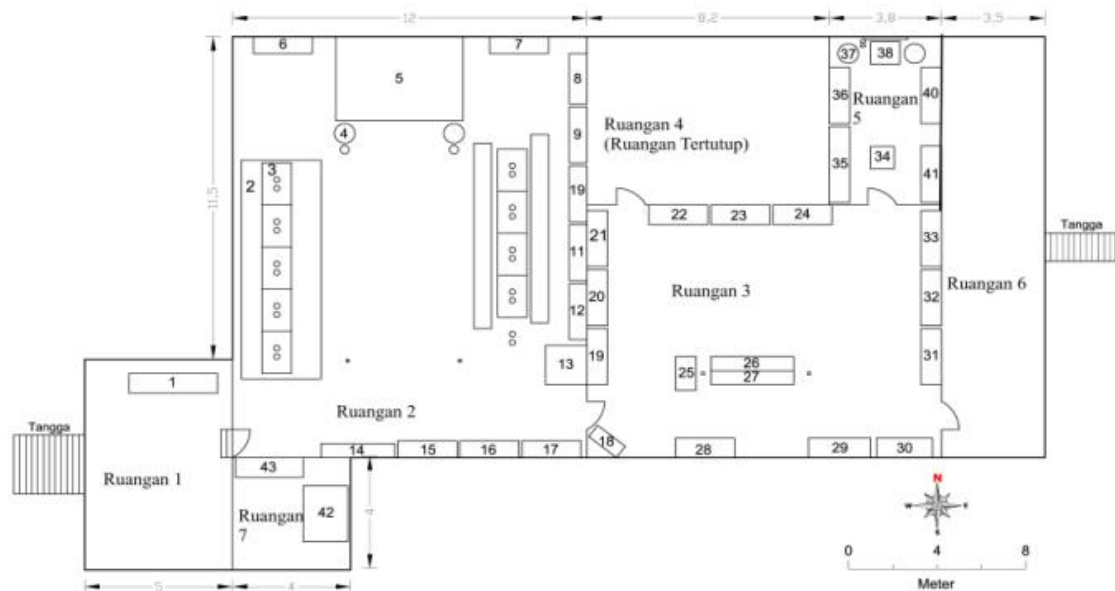
Ruangan I atau ruangan yang dulunya berfungsi sebagai *paladang* merupakan ruangan paling depan pada museum ini. Ruang ini memiliki ukuran 5

m x 7,5 m. Saat ini berfungsi sebagai tempat penjualan souvenir dan tiket masuk museum.

#### Ruang II

Ruangan II ini atau dalam arsitektur Balla Lompoa disebut dengan *Paddaserang Riolo* merupakan ruang pameran tetap pertama Museum Balla Lompoa Sungguminasa. Memiliki luas 15 m x 12 m. Berikut ini alur penataan koleksi pada ruang II:

- a) Bagian barat (sebelah kiri pintu masuk) dan bagian timur ruangan dipamerkan beberapa buah bosara beserta meja (3) yang dilapisi dengan *tappere'* atau tikar (2). *Tappere'* dan meja tersebut dahulu digunakan sebagai tempat duduk para tamu kerajaan.
- b) Bagian utara, terdapat sebuah vitrin yang menyajikan pakaian raja dilengkapi dengan *ponto*, *rante*, *badik* dan *sulampe* (6). Di sampingnya ada sebuah singgasana dengan lukisan Raja Gowa ke-36 Andi Ijo Daeng Mattawang Karaeng Laloang beserta sang istri (5). Singgasana ini juga dilengkapi dengan dua buah payung ubur-ubur di sebelah kanan dan kiri (4). Selanjutnya, tepat disamping singgasana dipamerkan lukisan Sultan Hasanuddin beserta profilnya (7).
- c) Bagian timur secara berturut-turut ke arah selatan dipamerkan silsilah, keturunan Kerajaan Gowa (8), profil



**Gambar 4.** Denah Museum Balla Lompoa (Sumber: Godlief Asten P, Tahun 2016).

Raja Gowa ke 14 (9), Raja Gowa ke 33 (10), Raja Gowa ke 35 (11) dan Raja Gowa ke 36 (12). Koleksi yang terakhir pada bagian ini adalah *payung lalong sipue* dan *sulampe* (14).

- d) Bagian selatan: pada bagian ini dipamerkan sebuah peta yang menampilkan wilayah kekuasaan Kerajaan Gowa pada masa lalu (14). Disampingnya dipamerkan koleksi berupa beberapa buah badik (15), meriam beserta peluru dan pistor (16), serta beberapa buah tombak (17).

### Ruang III

Ruang III atau ruang *paddaserang riboko* adalah ruang pameran tetap kedua yang dimiliki oleh museum ini. Luas ruangan ini adalah 12 m x 9 m (gambar 5 dan 6). Berikut ini alur penataan koleksi yang ada pada ruangan ini:

- a) Bagian barat (bagian pintu masuk) penyajian koleksi dimulai dengan dua buah lemari kaca berisi porselen asing berbentuk mangkuk, mangkuk berkaki, piring, teko, guci dan botol (18 dan 19). Pada vitrin selanjutnya disajikan koleksi alat musik, seperti; gong, suling, *kacapi*,

*pui-pui*, gendang dan *basing* (20), serta vitrin selanjutnya memamerkan koleksi alat-alat pertanian tradisional (21).

- b) Bagian utara dipamerkan koleksi pakaian panglima perang (22), pakaian kadi (pakaian kerajaan yang digunakan pada acara-acara kerajaan tertentu) (23), gambar benda-benda kerajaan (seperti; *Salokoa*, *Tobo Kaluku*, *Subang*, *Sudang*, *Ponto Jangang-Jangang*, *Kancing Gaukang* dan *Kolara*) (24).
- c) Bagian tengah terdapat koleksi alat-alat rumah tangga dari logam (25), lukisan aksara lontara *jangang-jangang*, lontara bilang-bilang, lontara baru dan koin-koin kuno (26), serta lukisan Andi Mappanyukki (27).
- d) Bagian selatan disajikan profil Syekh Yusuf (28), koleksi gerabah bersama alat-alat rumah tangga dari logam (29) dan foto-foto acara *accera'kalompoang* (30).

Bagian timur terdapat tiga buah vitrin yang secara terpisah menyajikan koleksi *baju bodo* (31), pakaian raja (32) dan pakaian pengantin Suku Makassar (33).



**Gambar 5.** Foto Ruang Pameran secara lebih luas (Sumber: Penulis, Tahun 2016).



**Gambar 6.** Foto Ruang Pameran dari sisi lain (Sumber: Penulis, Tahun 2016).

#### **Ruang IV**

Ruangan ke IV adalah sebuah *ruang nonpublic* yang berukuran 7.6 m x 6 m. Merupakan kamar tidur raja, serta tempat penyimpanan benda-benda pusaka Kerajaan Gowa. Sehingga tidak terbuka oleh umum.

#### **Ruang V**

Ruang ke V ini adalah ruang pameran replika benda-benda pusaka Kerajaan Gowa yang memiliki luas 3.8 m x 6 m.

- a) Bagian tengah ruangan dipamerkan *masterpiece* dari museum, yaitu replika mahkota kerajaan atau yang dikenal dengan salokoa (34).
- b) Bagian barat dipamerkan replika benda-benda pusaka kerajaan, seperti: medali emas, penning emas, *tataparang*, *rante manila*, *tobo kaluku*, *subang*, *ponto - jangang-jangang* (35), *sudanga* dan *lassipo* (36).
- c) Bagian utara terdapat sebuah payung ubur-ubur (37), singgasana permaisuri (38) dan lukisan Syekh Yusuf (39).

#### **Ruang VI**

Ruang VI adalah ruang paling belakang Museum Balla Lompoa Sungguminasa, memiliki ukuran 15 m x 3,5 m. Dahulu ruangan yang disebut dengan ruang *tambing* atau serambi belakang ini

berfungsi sebagai tempat membuat kerajinan, seperti tenun, kue dan anyaman. Tidak ada koleksi yang dipamerkan pada ruangan ini dan tertutup untuk umum.

#### **Ruang VII**

Ruangan VII atau ruang *Godong Passau-saung*. Dahulu berfungsi sebagai tempat istirahat raja di sore hari. Memiliki ukuran 4m x 4m, dan saat ini berfungsi sebagai tempat penyewaan baju bodo' untuk para pengunjung yang ingin berfoto menggunakan pakaian khas Makassar. Di dalam ruangan ini juga terdapat sebuah *lamming* atau tempat duduk pengantin pada acara *korontigi* (42).

#### **c. Model Penyajian Informasi**

Benda yang dipamerkan dalam museum adalah benda mati, sehingga tidak mampu menjelaskan dirinya sendiri kepada setiap pengunjung. Oleh karena itu, penyajian koleksi museum haruslah bersifat informatif dan komunikatif, agar pengunjung mampu memahami setiap koleksi yang ada.

#### **Label Informasi**

Label informasi yang disediakan oleh Museum Balla Lompoa Sungguminasa pada dasarnya masih sangat sederhana ([gambar 7](#)). Beberapa diantaranya belum cukup komunikatif. Bahkan hanya beberapa



**Gambar 7.** Foto label informasi koleksi (Sumber: Penulis, Tahun 2016)

koleksi yang diberikan label informasi dan beberapa koleksi lainnya dipamerkan tanpa informasi apapun.

### **Pemandu (Tour Guide)**

Museum Balla Lompoa Sungguminasa memiliki seorang pemandu, sehingga apabila ada kunjungan *study tour* dari sekolah-sekolah atau kunjungan orang-orang penting, pemandu tersebut akan hadir sebagai pemandu. Hanya saja, pada hari-hari biasa pemandu tidak berada di lokasi Museum Balla Lompoa Sungguminasa.

## **2. Evaluasi Kondisi saat ini**

### **a. SDM dan Visi Misi Museum Balla Lompoa**

Museum Balla Lompoa Sungguminasa pada dasarnya telah memiliki seorang kepala museum dan seorang staf pengelola, namun sumber daya tersebut sesungguhnya belum lengkap untuk menciptakan sebuah museum yang ideal. Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan, yang sekurang-kurangnya terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, bagian teknis yang terdiri dari register, kurator, tata pameran, edukator, konservator, humas dan promosi, serta pengelola perpustakaan. Selain itu, struktur

organisasi museum juga berkaitan dengan sumber pendanaan (Mansyur, 2010, p. 63). Bukan hanya itu, museum juga harus memiliki penjaga dan *cleaning service*. Berikut ini beberapa kualifikasi dan tugas dari setiap struktur organisasi museum:

- a) Kepala Museum, bertugas sebagai penentu jalannya organisasi permuseuman. Kualifikasi pendidikan yang dibutuhkan S1 bidang keilmuan sesuai dengan jenis museumnya atau S2 Musiologi.
- b) Bagian Administrasi, bertugas menangani kegiatan yang berkaitan dengan tata usaha, seperti: kepegawaian, keuangan, perkantoran dan urusan rumah tangga (Kalsum, 2013, p. 90). Kualifikasi pendidikan SMA – D3 atau S1 Administrasi.
- c) Bagian Teknis terdiri dari:
  - 1) Kurator, adalah seorang teknisi museum yang memiliki tugas pada bidang koleksi, interpretasi, pengkajian, riset dan penyajian informasi dalam standar akademik dan mengawasi pemeliharaan, penggunaan serta peningkatan pendayagunaan koleksi museum (Laksito, 2014, pp. 10–11). Kualifikasi pendidikan seorang

kurator museum adalah sarjana dari disiplin ilmu arkeologi, sejarah, antropologi dan S2 musologi.

- 2) Bagian konservasi, bagian yang bertugas dalam hal penanganan dan perawatan koleksi museum (Kalsum, 2013, p. 90). Bidang konservator bekerja untuk mencegah deteriorasi objek, melakukan tindakan dalam menjaga kelayakan suhu, pencahayaan, kelembaban dan melindungi objek dari polusi (Laksito, 2012, p. 27). Kualifikasi pendidikan sarjana fisika, kimia dan biologi.
- 3) Tata pameran (Desainer Eksebis Museum), memiliki tugas pada pendesainan dan preparasi pameran (Laksito, 2012, p. 27). Kualifikasi pendidikan, sarjana arsitektur, seni dan desain interior.
- 4) Bagian edukasi, bagian ini memiliki tugas dalam hal pendidikan dan pembelajaran mengenai koleksi dan sumber dayanya (Laksito, 2012, p. 27).
- 5) Register museum, bertanggungjawab dalam hal menciptakan, mengorganisasi, dan memelihara berbagai format standar, dokumen hukum, arsip dan sistem retribusi yang terkait dengan akuisisi, aksesioni, deaksesioni, pengkatalogisan, peminjaman, pengepakan, pengiriman, inventaris, dan *storage* (Laksito, 2012, p. 29).
- 6) Bagian humas dan publikasi.
- 7) Perpustakaan, kualifikasi pendidikan Sarjana Perpustakaan.

Untuk lebih memaksimalkan fungsi museum media publikasi arkeologi, museum harus memiliki visi dan misi yang ingin dicapai. Karena ketika museum didirikan, pendirinya pastilah memiliki maksud dan tujuan tertentu (Akbar, 2010, p. 16). Museum Balla Lompoa Sungguminasa hingga saat ini belum memiliki visi dan misi

khusus dalam pameran yang dilakukan, oleh karena itu perlu dilakukan penyusunan visi dan misi agar model penyampaian informasi yang akan diterapkan pada museum ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

#### **b. Model Penataan Koleksi Museum**

Permasalahan lain yang masih terdapat dalam Museum Balla Lompoa Sungguminasa adalah model penataan koleksi yang belum membentuk sebuah cerita yang utuh. Menurut pengamatan yang dilakukan, penataan koleksi yang dilakukan oleh pihak pengelola museum menggunakan pendekatan taksonomi. Pendekatan ini dilakukan dengan menata koleksi berdasarkan kesamaan jenis, jadi koleksi yang memiliki kesamaan fungsi dipamerkan berdekatan (Susantio, 2012). Hal tersebut bisa dilihat pada ruang pameran 1, pada bagian selatan dipamerkan jenis-jenis senjata pada tiga vitrin yang berbeda. Di bagian timur disajikan empat vitrin yang menampilkan profil beberapa raja-raja Gowa. Walaupun demikian, bentuk penataan tersebut belum maksimal dalam menyampaikan informasi. Karena walaupun koleksi tersebut memiliki kesamaan jenis, beberapa di antaranya tidak berasal dari masa yang sama. Sehingga penataannya tidak memiliki sebuah susunan cerita yang utuh (gambar 8).

Padahal pameran dalam sebuah museum adalah sarana komunikasi dan pameran haruslah menampilkan sebuah cerita. Sedangkan Museum Balla Lompoa Sungguminasa hanya menampilkan koleksi dengan seadanya, tanpa mampu memberikan informasi dengan cukup baik kepada para pengunjung. Koleksi museum hanya ditampilkan begitu saja dalam sebuah vitrin, lemari, box bahkan ada yang langsung diletakkan dilantai. Bentuk tersebut menurut Arainikasih (2012, p. 49) merupakan konsep tata pameran museum tradisional. Konsep tersebut pada dasarnya tidak cocok lagi dengan konsep *new museum* yang lebih fokus terhadap masyarakat ataupun pengunjung museum.





**Gambar 8.** Penataan koleksi berdasarkan kesamaan jenis profil Raja-Raja Gowa (Sumber: Penulis, 2016)

Menurut Arainakasih (2012, p. 50), ada tiga prinsip utama dalam pameran museum, yaitu:

- a) Tujuan utama pameran adalah untuk menampilkan koleksi ke publik.
- b) Pameran adalah media komunikasi.
- c) Pameran adalah pengalaman, bukan produk.

Dalam rangka menampilkan koleksi, Dean (1994, pp. 3–5) memaparkan bahwa ada dua tipe pameran, yakni:

- a) Pameran yang masih berorientasi pada koleksi, pameran jenis ini menganggap bahwa koleksi adalah segalanya dan informasi (edukasi) mengenai koleksinya terbatas.
- b) Pameran yang berorientasi pada konsep, lebih fokus terhadap pesan dan informasi yang ingin disampaikan daripada koleksi itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa Museum Balla Lompoa Sungguminasa masih menganut tipe museum yang berorientasi pada objek. Tipe ini pada dasarnya belum efektif, karna koleksi hanya dipajang tanpa informasi yang memadai. Padahal museum haruslah mampu memberikan informasi dengan baik kepada

pengunjung mengenai koleksi yang dipamerkan.

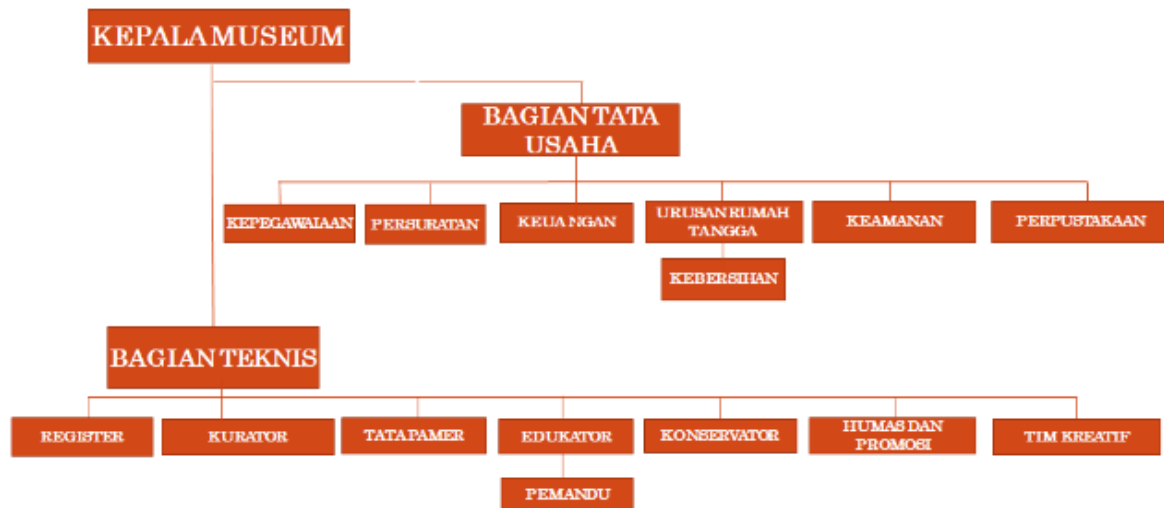
Untuk itu menunjang hal tersebut Museum Balla Lompoa Sungguminasa memerlukan sebuah tata pameran koleksi yang lebih informatif, dan mampu membentuk sebuah alur cerita yang utuh, sehingga pengunjung bisa lebih mudah memahami koleksi museum melalui cerita yang disajikan. Dalam konteks tata pameran itu sendiri, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah:

- a) Tata letak barang dan *layout*, termasuk susunan dan peletakan papan informasi, petunjuk jalan dan label barang pameran.
- b) Tata cahaya, baik cahaya alami maupun lampu.
- c) Tata warna – ruangan, vitrin, lemari dan kaca
- d) Kebersihan dan pemeliharaan.

### **3. Konsep Pengembangan Museum Balla Lompoa Sungguminasa**

#### **a. Pembentukan Struktur Organisasi**

Untuk mengembangkan museum ke arah yang lebih maju dibutuhkan sebuah



**Gambar 9.** Tawaran Struktur Organisasi Museum (Sumber: Penulis, Tahun 2016)

struktur organisasi sebagai penggerak jalannya permuseuman. struktur tersebut harus terdiri dari sumber daya manusia yang handal dan mampu membawa museum menjadi tempat yang menarik, serta menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi masyarakat.

Dalam struktur internal Museum diperlukan beberapa orang sebagai pelaksana jalannya organisasi permuseuman (gambar 9), yang terdiri atas:

- a) Kepala Museum.
- b) Bidang Administrasi, terdiri dari Bagian Tata Usaha yang membawahi bagian Kepegawaian, Persuratan, Keuangan, Urusan Rumah Tangga, Keamanan dan Perpustakaan.
- c) Bidang Teknis, terdiri dari register, kurator, tata pameran, edukator, konservator, humas dan promosi, serta tim kreatif.

### **b. Penyusunan Visi dan Misi**

Berikut ini rekomendasi visi dan misi yang bisa diterapkan terhadap Museum Balla Lompoa Sungguminasa:

- a) Visi “Mewujudkan Museum Balla Lompoa Sungguminasa sebagai pusat pendidikan, rekreasi dan informasi sejarah-budaya Kerajaan Gowa di masa lalu”.

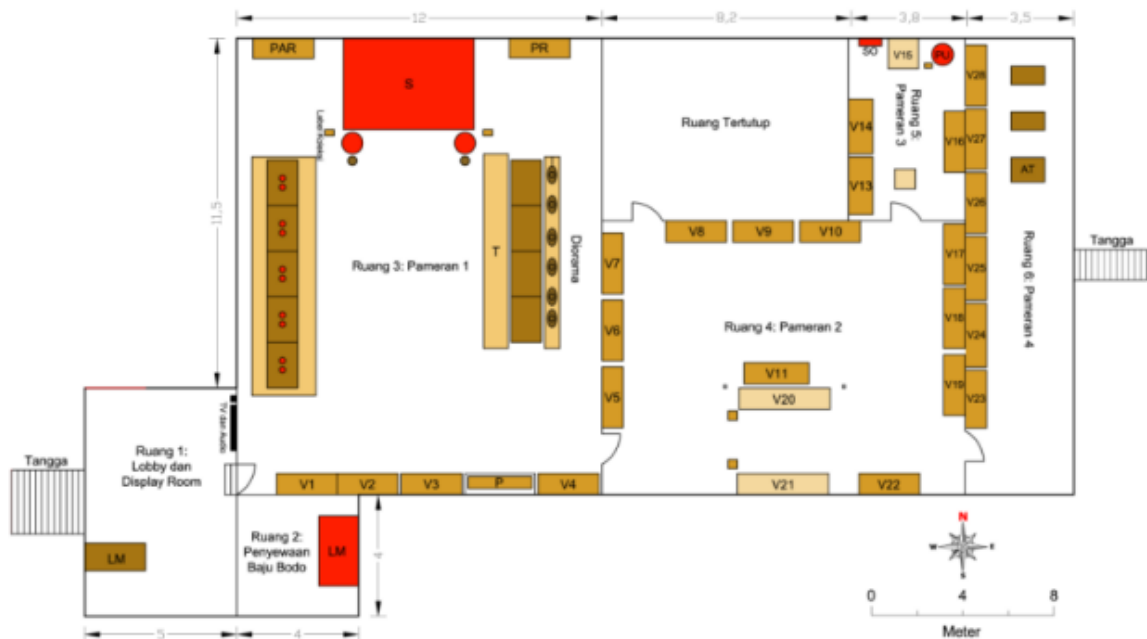
### **b) Misi :**

- Melakukan pengumpulan, penelitian, perawatan, pengelolaan, pengembangan dan pelestarian koleksi dan benda-benda bersejarah yang mewakili perjalanan Kerajaan Gowa di masa lalu.
- Melaksanakan pameran yang menarik dan informatif untuk masyarakat.
- Mampu menjadi media pendidikan, rekreasi dan penelitian.
- Menciptakan kegiatan-kegiatan menarik sebagai bentuk pemasaran dan promosi.

### **c. Tata Pameran**

Museum Balla Lompoa Sungguminasa seperti yang diketahui menempati bangunan bekas istana Kerajaan Gowa di masa lalu (gambar 10). Oleh karena itu, dalam pameran display harus ditampilkan Balla Lompoa Sungguminasa sebagai sebuah istana dan Balla Lompoa Sungguminasa sebagai sebuah museum. Tema yang tepat untuk pameran museum “Pesona Kejayaan Kerajaan Gowa di Masa Lalu” dengan pameran menggunakan pendekatan gabungan, berdasarkan kronologis dan taksonomi.

Penjelasan Denah:



**Gambar 10.** Tawaran Model Penataan Koleksi Museum (Sumber: Godlief Asten. P, Tahun 2017)

- a) Ruangan pertama yang saat ini dijadikan tempat penjualan souvenir bisa dijadikan sebagai lobi tempat penjualan tiket masuk (LM), serta sebagai ruang display. Ruang display dalam hal ini adalah sebuah ruangan yang menampilkan sebuah layar dan audio berisikan video dokumenter mengenai perjalanan panjang sejarah Kerajaan Gowa dan sejarah awal didirikan Museum Balla Lompoa Sungguminasa beserta informasi singkat mengenai koleksi yang dimiliki.
- b) Ruangan kedua saat ini dijadikan sebagai tempat penyewaan baju (LM) *bodo* bisa tetap difungsikan sebagaimana awalnya. Dengan adanya penyewaan baju *bodo* bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk museum ini, karena pengunjung dari luar bisa mengambil foto menggunakan baju *bodo*.
- c) Ruangan ketiga yakni ruang pameran tetap Museum Balla Lompoa Sungguminasa. Di ruangan inilah Balla Lompoa sebagai sebuah istana bisa ditampilkan. Pada

bagian utara ruangan terdapat sebuah singgasana (S) yang dahulu digunakan sebagai tempat duduk raja ketika menerima tamu, sedangkan di bagian barat dan timur terdapat sebuah *tappere* (T) tempat duduk para tamu raja. Keberadaan singgasana tersebut harus dipertahankan dan dipamerkan kepada pengunjung, agar pengunjung bisa melihat salah satu aktivitas yang terjadi pada masa kerajaan. Untuk melengkapi informasi dari singgasana tersebut, akan dipasang dua buah diorama atau alat peraga yang menampilkan raja dan permaisuri duduk di singgasana ketika menerima tamu. Serta, *tappere* pada bagian depan singgasana juga akan di pasang diorama para abdi kerajaan ketika bertemu dan melakukan pertemuan dengan raja dan permaisuri. Sedangkan di sisi kiri singgasana akan dipamerkan pakaian adat raja dan permaisuri (PAR), serta di sisi kanan dipamerkan pakaian khas raja dan permaisuri Kerajaan Gowa (PR). Sisi selatan ruangan juga akan digunakan

sebagai tempat pameran untuk beberapa vitrin museum, berurutan dari samping pintu masuk di sisi barat hingga sisi timur, dengan koleksi dan informasi berikut:

- Vitrin 1, akan menyajikan silsilah Kerajaan Gowa dari masa Raja Tumanurunga hingga raja terakhir.
- Vitrin 2, menyajikan informasi mengenai sejarah awal terbentuknya Kerajaan Gowa dengan menampilkan gambar batu palantikan serta replika kecil istana Tamalate, istana pertama Kerajaan Gowa.
- Vitrin 3, akan menyajikan informasi mengenai sejarah ketika pusat Kerajaan Gowa dipindahkan ke Benteng Somba Opu hingga menjadi sebuah bandar perniagaan dan menjadi salah satu Kerajaan Maritim.
- Selanjutnya setelah ketiga vitrin tersebut akan dipamerkan sebuah peta (P) wilayah kekuasaan Kerajaan.
- Vitrin 4 menampilkan aksara lontara jangang-jangang, bilang-bilang dan aksara lontara baru, serta informasi mengenai sejarah penciptaan lontara.

d) Ruang keempat, pada ruangan ini akan dipamerkan koleksi mulai dari sisi barat ruangan, tepat di samping pintu masuk ke arah utara, tengah, timur dan selatan. Model penataan disusun sebagai berikut:

Bagian barat

- Vitrin 5 menyajikan koleksi keramik dan porselen asing.
- Vitrin 6 menyajikan koin-koin kuno dari Cina.
- Vitrin 7 menyajikan informasi mengenai awal mula Kerajaan Gowa mendapat pengaruh Islam.

Bagian utara

- Vitrin 8 menyajikan koleksi pakaian Kadi dan *sulampe*.

- Vitrin 9 menyajikan informasi ketika Kerajaan Gowa mulai dimasuki oleh bangsa kolonialisme dengan koleksi yang dipamerkan meriam dan pistol VOC.
- Vitrin 10 menyajikan informasi tentang peperangan yang terjadi antara Kerajaan Gowa dan bangsa belanda hingga lahirnya perjanjian Bongayya.

Bagian tengah menghadap utara:

- Vitrin 11 menampilkan cerita ketika pusat Kerajaan Gowa dipindahkan ke Sungguminasa hingga statusnya berubah menjadi Kabupaten dengan menampilkan gambar Istana Balla Lompoa Sungguminasa di masa lalu, serta profil Raja Gowa terakhir yang menjadi bupati pertama Kerajaan Gowa.

Bagian timur

- Vitrin 17 akan menampilkan koleksi alat-alat rumah tangga Kerajaan Gowa yang terbuat dari logam.
- Vitrin 18 akan menampilkan alat-alat pertanian tradisional.
- Vitrin 19 akan menampilkan koleksi senjata tradisional badik dan tombak.

Bagian tengah menghadap selatan

- Vitrin 20 menampilkan koleksi baju *bodo* untuk perempuan dengan menggunakan alat peraga (diorama) sehingga baju *bodo* dipamerkan sesuai penggunaannya.

Bagian selatan

- Vitrin 21 menyajikan koleksi pakaian pengantin tradisional Suku Makassar. Penyajiannya akan menggunakan alat peraga atau diorama agar pameran bisa lebih informatif.
- Vitrin 22 menampilkan koleksi alat musik tradisional Suku Makassar.

e) Ruang kelima, akan dipamerkan koleksi tematik yaitu benda-benda khusus dan memiliki makna penting untuk Kerajaan Gowa. Pameran dimulai

pada bagian tengah ruangan ruangan, bagian barat ke utara dan ke timur. Dengan model penataan sebagai berikut:

Bagian Tengah

- Vitrin 12 menampilkan replika mahkota *salokoa*.

Bagian barat

- Vitrin 13 menampilkan koleksi perhiasan, seperti *ponto jangang-jangang*, *subang*, *rante kalompoang*, kancing *gaukang* dan cincin *gaukang*.
- Vitrin 14 akan menampilkan koleksi senjata, seperti sudanga dan lassipo.

Bagian utara, benda-benda yang digunakan ketika pelantikan Raja Gowa.

- Dengan vitrin 15 akan menampilkan payung *lalong sipue*.
- Tanpa vitrin akan dipamerkan payung ubur-ubur (PU) dan *simpa' oja'* (SO)

Bagian timur

- Vitrin 16 menampilkan koleksi medali emas, *kolara*, *tataparang* dan *penning* emas.

- f) Ruang keenam juga akan menjadi ruang pameran tetap dengan menampilkan koleksi foto dan gambar yang dimiliki oleh Museum Balla Lompoa Sungguminasa. Selain itu, ruangan ini pada masa Kerajaan Gowa digunakan sebagai tempat aktivitas menenun atau membuat kue, maka selain menjadi ruang pameran, ruangan ini juga akan memberikan fasilitas belajar bertenum kepada pengunjung dengan menghadirkan beberapa alat tenun (AT) beserta orang-orang yang mampu mengajar pengunjung. Hal tersebut dilakukan agar ada aktivitas lain yang ditawarkan museum, bukan hanya sekedar melakukan pameran. Karena jika hanya sebuah pameran saja, pengunjung hanya akan ada di dalam museum dalam waktu kurang dari 20 menit. Adanya aktivitas tersebut juga

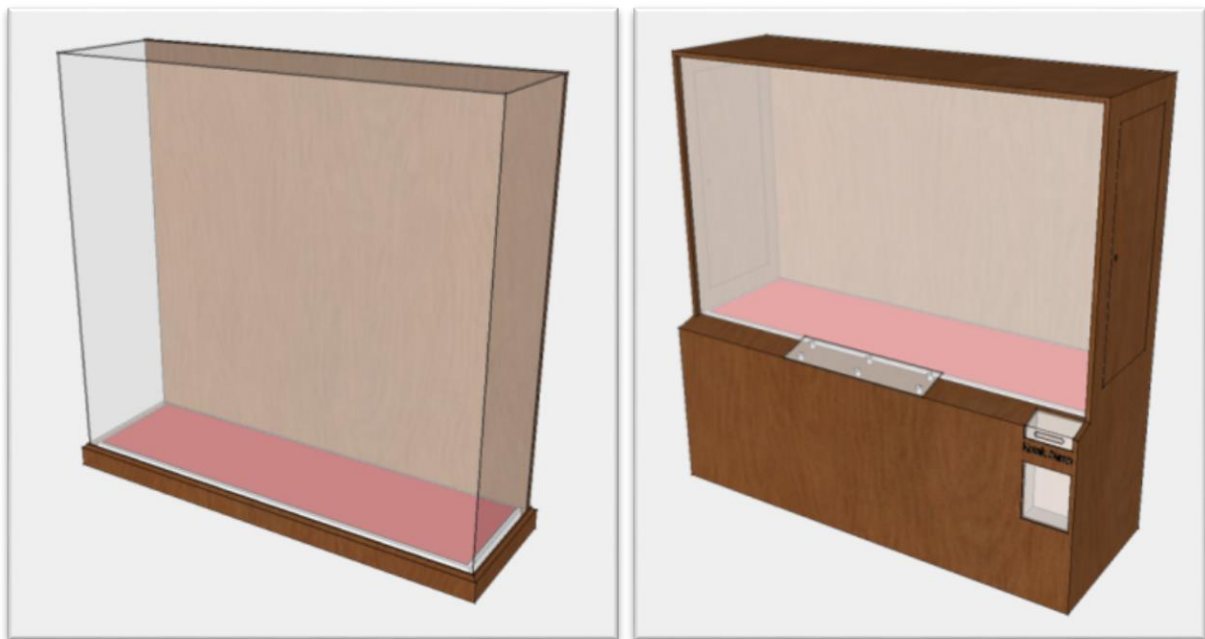
diharapkan bisa menarik pengunjung lain untuk datang. Koleksi pameran gambar dan foto sendiri akan dipamerkan pada bagian barar ruangan, dimulai dari sisi selatan samping pintu masuk ke arah utara.

- Vitrin 23 akan menyajikan gambar dan profil Raja Gowa ke 14 yakni Sultan Alauddin.
  - Vitrin 24 akan memamerkan gambar dan profil Raja Gowa ke 16 Sultan Hasanuddin.
  - Vitrin 25 akan menampilkan gambar dan profil Raja Gowa ke 33 Sultan Muhammad Idris.
  - Vitrin 26 menampilkan profil dan gambar Raja Gowa ke 35 Sultan Muhammad Tahir Muhibuddin.
  - Vitrin 27 menampilkan profil dan gambar Syekh Yusuf dan Andi Mappanyukki.
- g) Vitrin 28 akan menyajikan foto-foto aktivitas Kerajaan Gowa.

#### d. Alur Kunjungan

Alur kunjungan Museum Balla Lompoa Sungguminasa dimulai pada ruang pertama, yakni ruang *display*. Kemudian pengunjung akan masuk ke ruang pameran pertama untuk melihat singgasana dan tempat pertemuan raja beserta abadinya, juga pakaian raja yang diletakkan di samping kiri dan kanan singgasana. Setelah itu, pengunjung akan di arahkan ke vitrin pertama untuk melihat silsilah Kerajaan Gowa, lalu sejarah awal terbentuknya Kerajaan Gowa hingga dipindahkan ke Somba Opu dan menjadi sebuah kerajaan maritim.

Kemudian pengunjung memasuki ruang pameran kedua untuk melihat keramik dan koin. Selanjutnya menuju vitrin yang menceritakan tentang masuknya islam ke Kerajaan Gowa, pakaian kadi, meriam dan pistol VOC, serta pakaian perang panglima Kerajaan Gowa. Hingga vitrin yang menampilkan peristiwa ketika Kerajaan Gowa dipindah ke Sungguminasa hingga



**Gambar 11.** Tawaran model vitrin A (kiri) dan B (kanan) (Sumber: Sofyan Setia Budi, Tahun 2016).

berubah menjadi sebuah kabupaten. Setelah itu pengunjung diarahkan memasuki ruang pameran ketiga untuk melihat replika benda kebesaran Kerajaan Gowa. Kemudian pengunjung kembali ke ruang pameran ketiga untuk melihat benda etnografi Kerajaan Gowa. Mulai dari alat-alat rumah tangga, senjata tradisional, alat pertanian, baju *bodo*, pakaian pengantin dan alat musik tradisional.

Terakhir pengunjung akan masuk ke ruang pameran empat, untuk melihat beberapa gambar dan foto beberapa Raja Gowa dan tokoh penting pada masa kerajaan. Di ruangan ini juga pengunjung bisa belajar menenun atau membuat *bosara*. Untuk keluar, pengunjung bisa menggunakan pintu belakang dan turun menggunakan tangga.

Sebagai penunjuk arah, setiap pengunjung akan diberi fasilitas pemandu/*tour guide*, baik itu pengunjung rombongan maupun individu. Dengan adanya pemandu penyampaian informasi museum kepada pengunjung bisa lebih efektif. Karena beberapa pengunjung bisa lebih paham terhadap setiap informasi yang disampaikan apabila dijelaskan secara langsung, dan tidak tidak semua pengunjung

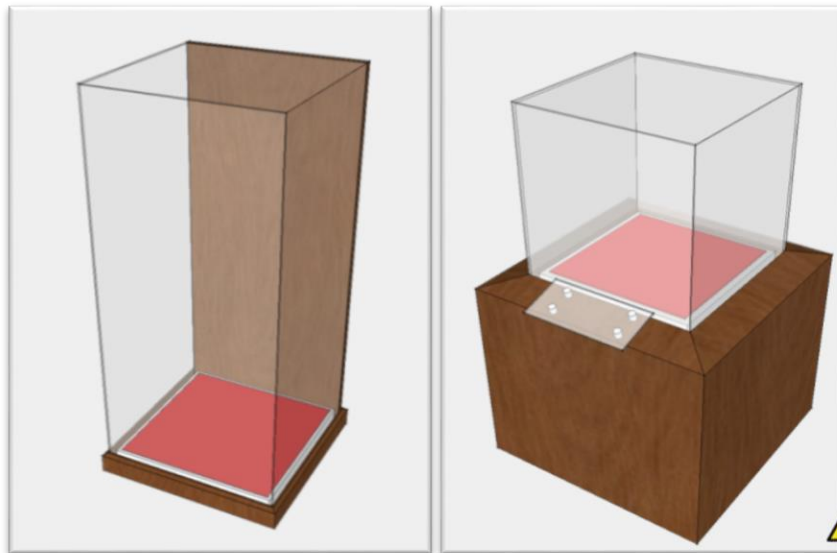
bisa paham dengan label informasi yang disediakan.

#### e. Media Pameran Vitrin

Media pertama yang dibutuhkan dalam sebuah pameran museum adalah lemari pameran atau dalam hal ini vitrin. Jenis dan vitrin sendiri bisa disesuaikan dengan ukuran koleksi dan design tata ruang. Pada dasarnya interior Museum Balla Lompoa Sungguminasa saat ini ber dinding dari kayu berwarna coklat, dengan hiasan yang dominan berwarna merah. Pada masing-masing vitrin bisa dilengkapi dengan kotak untuk menampung setiap pertanyaan dari pengunjung berkaitan koleksi yang mungkin belum ada di panel informasi ([gambar 11 dan 12](#)). Sehingga pertanyaan dari pengunjung ini bisa terjawab pada evaluasi pameran di periode berikutnya. Berikut ini tawaran model vitrin yang bisa digunakan dalam pameran Museum Balla Lompoa Sungguminasa.

#### Panel Informasi

Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun label informasi. Selain lay out



**Gambar 12.** Tawaran model vitrin C (kiri) dan D (kanan) (Sumber: Sofyan Setia Budi, Tahun 2016)

yang menarik, penyusun kata-kata pun harus diperhatikan agar label bisa lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi. Harus jelas dan mudah dipahami, serta harus menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih kepada pengunjung. Dari rasa ingin tahu tersebut, akan muncul pertanyaan baru terhadap koleksi yang dipamerkan.

### **Promosi dan Publikasi**

Publikasi dan promosi tentu saja harus dilakukan untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi Museum Balla Lompoa Sungguminasa. Berikut ini beberapa cara yang direkomendasikan:

- a) Pameran temporer secara berkala
- b) Pemilihan Duta Museum Kabupaten Gowa
- c) Mengadakan pentas seni dan budaya secara berkala
- d) Mengadakan acara dan kegiatan menarik untuk masyarakat khususnya anak-anak dan remaja.

### **PENUTUP**

Museum Balla Lompoa Sungguminasa merupakan sebuah museum di Kabupaten Gowa yang menyajikan koleksi khusus dari masa Kerajaan Gowa. Museum ini memiliki potensi yang sangat besar untuk

dikembangkan sebagai media publikasi arkeologi untuk masyarakat. Hanya saja Museum Kabupaten Gowa ini belum memiliki sumber daya manusia yang efektif untuk mengembangkan Museum Balla Lompoa Sungguminasa ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, untuk mengembangkannya diperlukan banyak perbaikan. Diantaranya adalah penyusunan struktur organisasi museum yang sesuai dengan prinsip permuseuman, penataan koleksi yang membentuk sebuah alur ceritanya, pembaharuan alat pameran, seperti vitrin, panel informasi, serta melakukan berbagai program kreatif yang mampu membawa masyarakat tertarik untuk mengunjungi Museum Balla Lompoa Sungguminasa.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Rosmawati, M.Si dan Supriadi, S.S, M.A yang telah mengarahkan dalam proses penelitian dan penyelesaian karya tulis ini. Kepada Godlief Asten, S.S dan Sofyan Setia Budi, S.S yang juga memberikan bantuan dalam proses penggambaran denah dan model vitrin penulis ucapkan terima kasih.

\*\*\*\*\*

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2010). *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*. Jakarta: Penerbit Papas Sinar Sinanti.
- Arainakasih, A. A. (2012). Tata Pamer Partisipatoris. *Museografia*, 6(10), 49–65.
- David, D. (1994). *Museum Exhibition Theory and Practic*. London: Routledge.
- Kalsum, N. (2013). *Perencanaan Museum Istana Balla Lompoe Kabupaten Bantaeng Propinsi Sulawesi Selatan*. Universitas Padjajaran.
- Laksito, O. (2012). Kompetensi Profesi Museum Indonesia. *Museografia*, 6(10), 19–31.
- Laksito, O. (2014). Pencapaian Profesionalisme dan Kompetensi Kurator Museum Indonesia. *Museografia*, 11(2), 1–34.
- Limpo, S. Y., Suryadi, & Tika. (1995). *Profil Sejarah Budaya dan Pariwisata Gowa*. Gowa: Yayasan Eksponen 1966.
- Magetsari, N. (2012). Tanggung Jawab Sosial Ahli Arkeologi. In *Arkeologi untuk Publik* (pp. 103–124).
- Mansyur, S. (2010). *Konstruksi Baru Pameran*. Universitas Indonesia.
- Nurani, I. A. (2012). Persepsi Model Kapla Sebagai Strategi Komunikasi Dalam Arkeologi Publik. In *Arkeologi untuk Publik* (pp. 355–371). Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia.
- Purnamasari, N. A. (2017). *Museum Balla Lompoe Sungguminasa di Kabupaten Gowa*. Universitas Hasanuddin.
- Simanjuntak, T. (2012). Arkeologi dan Pembangunan Karakter Bangsa. In *Arkeologi untuk Publik* (pp. 3–7). Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia.
- Susantio, D. (2012). Konsep Penyajian Museum (Bagian 4). Retrieved April 11, 2016, from Museum Dalam Persatuan dan Perbedaan website: <https://museumku.wordpress.com/2012/02/05/Konsep-Penyajian-Museum-Bagian-4/>