
PEMERIAN BENDA

Setelah membaca uraian dalam vadenikum, berikut penjelasan mengenai cara-cara pemerian (pendeskripsian) benda. Ada enam hal yang harus diperhatikan secara seksama dalam melakukan pemerian benda, yaitu **bentuk**, **ukuran**, **bahan**, **warna**, dan **kondisi**.

BENTUK

Nama dari bentuk-bentuk benda di dunia tidak seluruhnya dapat diketahui secara pasti. Artinya, setiap kali kita berhadapan dengan benda ada dua kemungkinan yang dapat terjadi.

Pertama, kita dapat langsung mengetahui nama benda tersebut karena sudah mengetahuinya lebih dahulu. *Kedua*, kita tidak dapat mengetahui namanya karena kita tidak memiliki konsep tentang benda itu. Misalnya, suatu wadah disebut mangkuk. Kita mungkin dapat secara langsung menyebut namanya karena sudah memiliki pengetahuan tentang bentuk wadah bermulut lebar yang dalam kebudayaan kita disebut mangkuk. Tetapi apabila kita tidak memiliki pengetahuan itu, dan mangkuk yang akan kita diskripsikan dianggap benda asing yang tidak dikenal, mungkin saja kita akan menyebutnya *wadah x*.

Jadi, penamaan suatu benda sebenarnya sangat tergantung pada latar budaya masyarakat yang melihatnya. Bisa jadi benda yang sama dikenal dengan nama lebih dari satu, bergantung pada kebiasaan kita yang dipolakan oleh kebudayaan lingkungan sosial tempat kita tinggal atau kebudayaan kita sendiri. Sebaliknya, nama yang sama dapat juga mengacu pada benda yang berlainan.

Di lain pihak penamaan suatu benda bisa juga tidak dihubungkan dengan bentuknya melainkan pada fungsi dan ukurannya. Misalnya, sebuah piring besar dan piring kecil. Kedua benda ini sama-sama termasuk ke dalam kelompok piring, tetapi karena ukurannya berbeda, piring-piring itu diberi nama yang berlainan. Menurut kebiasaan suku Jawa piring kecil disebut sebagai *lepek*, tetapi untuk sebegini besar masyarakat pulau Sumatera mereka menyebutnya

piring kecil saja. Dari segi fungsi, piring masih dibedakan lagi menjadi piring makan dan piring kue. *Piring makan* adalah piring yang memiliki cekungan dalam di bagian tengah, sedangkan *piring kue* adalah piring yang bagian tengahnya datar. Pengaruh bentuk pada nama bisa dilihat dari penamaan piring menjadi piring lonjong, piring persegi, piring bulat, dan sebagainya.

Untuk mengatasi kerancuan itu, kita dapat memberi nama benda-benda yang didata menurut peristilahan lain yang relevan sebagai kemungkinan *kedua*, tetapi dengan tetap berpegang pada vadenikum sebagai pedoman.

Setelah kita mengetahui nama benda seperti yang dikenal oleh masyarakat lokal, kita masih perlu mencari padanannya dalam bahasa Indonesia atau dalam vademekum. Pilih istilah yang paling mendekati dan jangan memaksakan nama daerah untuk benda-benda yang sudah ada nama Indonesianya, atau sebaliknya jangan memaksakan nama benda dalam Bahasa Indonesia yang tidak cocok dengan sistem penamaan menurut budaya masyarakat lokal yang menghasilkannya. Istilah asing dapat digunakan selama kita tidak berhasil menemukan nama atau istilah yang tepat dalam bahasa Indonesia dan daerah.

Adakalanya kita perlu menjabarkan secara langsung bentuk fisik dari benda yang didata untuk menghindari kesalahan pemberian nama, terutama ketika harus memerikan benda-benda asing yang sukar diketahui namanya. Pemerian ini sebaiknya langsung didasarkan pada perincian bentuk fisik benda, agar orang yang membaca memperoleh gambaran yang jelas dan benar. Contoh, benda *x* berbentuk empat persegi panjang, terbuat dari tanah liat bakar, berwarna merah kecoklatan, panjang 10 (tuliskan dengan angka, jangan huruf) sentimeter, lebar 4 sentimeter, dan seterusnya untuk menggantikan nama *bata*.

UKURAN

Untuk dapat mengukur suatu benda secara tepat dan benar, sebaiknya dipahami lebih dahulu hal-hal yang berkaitan dengan bentuk. Dalam hal ini adalah bentuk

fisik benda yang tidak berkaitan dengan namanya. Bentuk benda pada dasarnya dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi bersifat konseptual dan umumnya berupa denah atau potongan yang hanya memiliki unsur panjang, lebar, tinggi, atau diameter. Misalnya, segitiga, empat persegi panjang, atau lingkaran, dan sebagainya. Bentuk tiga dimensi adalah bentuk dalam wujud yang nyata (*riil*), dapat dipegang dan diraba. Bentuk tiga dimensi, selain memiliki keempat unsur pada bentuk dua dimensi memiliki pula ukuran tebal atau kedalaman. Contohnya bentuk prisma, silindrik, bola, cakram, dan sebagainya. Keterangan lebih lengkap mengenai bentuk dapat dilihat pada penjelasan di bawah judul **BENTUK DUA DIMENSI** dan **BENTUK TIGA DIMENSI** di depan.

Istilah ukuran **panjang** sebaiknya digunakan untuk menyebut sisi yang terpanjang dan **lebar** untuk sisi yang lebih pendek di bagian bawah pada bentuk-bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, sedang **tinggi** untuk menyatakan ukuran sisi lurus yang mengarah ke atas. Dengan demikian istilah panjang dan lebar hanya dipakai untuk ukuran yang bersifat horizontal sedang tinggi untuk yang vertikal. Ukuran garis tengah lingkaran dinyatakan dengan **diameter**, yaitu garis lurus yang menghubungkan sisi satu dengan sisi lainnya melalui titik pusat.

Pada benda-benda tiga dimensi istilah **tebal** dipakai untuk menyatakan ketebalan bahan atau benda yang sifatnya padat, dan **kedalaman** untuk menyatakan jarak garis permukaan benda dengan bagian dasarnya.

Semua ukuran hendaknya dinyatakan dalam satuan metrik. Misalnya meter, sentimeter, milimeter, atau kubik. Hitungan dalam satuan inci (*inch*) atau kaki (*feet*) sebaiknya dihindari. Untuk berat dalam satuan ton, kilogram, atau gram juga dianjurkan. Satuan berat yang dinyatakan dengan pon (*pound*) atau ons (*ounce*) tidak dianjurkan. Semua ukuran yang memiliki angka desimal cukup diwakili oleh sebanyak-banyaknya dua angka di belakang koma, dan angka ribuan harus diberi tanda titik di muka digit ketiga dari belakang. Misalnya 2,50 kilogram, 798,21 centimeter, atau 2.340,34 gram.

Gunakan alat bantu ukur seperti penggaris (*mistar*), meteran (*roll meter*), dan jangka sorong (*kaliper*) dalam memerikan ukuran maupun bentuk bentuk fisik benda. Jika benda memiliki sisi-sisi panjang, lebar, atau diameter yang sama, pengukurannya tidaklah sulit, tetapi masalah akan muncul jika benda tersebut

mempunyai ukuran yang tidak sama. Misalnya, benda berbentuk silindrik dengan permukaan bergelombang, benda-benda dengan ukuran sisi yang beragam, atau bahkan yang tidak beraturan bentuknya. Untuk mengatasi masalah ini, kita dapat mengambil ukuran maksimal (relatif) dari tiap-tiap sisi, demikian pula untuk diameter, ketebalan, dan kedalamannya.

Seandainya benda yang didata mempunyai dua ukuran diameter atau lebih yang berbeda, keduanya harus kita ukur dan disebutkan dalam pemerian. Misalnya diameter mangkuk atau kendi. Mangkuk mempunyai dua ukuran diameter, yaitu di bagian bibir dan bagian kaki. Kendi bahkan mempunyai tiga ukuran diameter masing-masing di bagian mulut, badan, dan dasar.

Masalah lain yang sering muncul adalah keraguan kita pada saat harus mengukur benda berjumlah lebih dari satu, misalnya sekumpulan menhir dalam satu situs. Jika ukuran menhir bervariasi dengan perbedaan yang mencolok, kita cukup mengambil **kisarannya** saja dengan cara mengukur yang terkecil (minimal) dan yang terbesar (maksimal), sehingga diperoleh dua angka ekstrim yang mencerminkan ukuran keseluruhan benda. Ukuran itu dapat dinyatakan sebagai berikut: tinggi 2,5 s.d. 7,9 meter, diameter 0,72 s.d. 1,85 meter, dan seterusnya. Cara yang sama juga berlaku bagi pengukuran benda-benda tunggal, tetapi memiliki bentuk yang khusus, misalnya sebuah vas bunga dengan lingkaran yang semakin ke atas semakin mengecil ukurannya sehingga sukar bagi kita untuk menentukan ukuran yang dapat dijadikan pedoman.

Ada kalanya kita pun perlu mengukur sekelompok benda untuk mencari **rata-ratanya**, khususnya benda-benda yang memiliki ukuran mendekati sama atau tidak terlalu besar perbedaannya. Caranya adalah dengan mengukur benda satu persatu kemudian angka-angka yang diperoleh dijumlah dan dibagi sebanyak benda yang didata. Hasil pembagian dinyatakan dengan satu angka saja, misalnya diameter rata-rata dari 30 butir manik-manik adalah 0,5 sentimeter.

Hal yang juga harus diperhatikan adalah saat kita hendak mengukur benda berupa wadah. Ada beberapa ketentuan yang umum digunakan dalam pengukurannya.

Untuk wadah yang tidak berleher dan tidak berkaki, pengukuran tinggi badan dihitung mulai dari bidang

datar tempat wadah diletakkan, hingga tepian wadah sebelah atas. Jika wadah tidak berleher tetapi mempunyai kaki ketinggiannya harus dikurangi dengan tinggi kaki. Untuk wadah yang berleher dan tidak berkaki, penghitungan tinggi wadah sama seperti penjelasan sebelumnya hanya dikurangi dengan panjang leher. Demikian pula jika wadah berleher dan berkaki, selain dikurangi tinggi kaki, penghitungan tinggi wadah juga dikurangi panjang leher. Untuk wadah tertutup dengan bentuk badan membulat, pengukuran diameter badannya dihitung berdasarkan lingkaran badan yang paling maksimal. Sedangkan untuk wadah yang mempunyai karinasi atau pundak, diameter badannya dihitung berdasarkan lingkaran karinasi atau pundaknya itu. Selanjutnya untuk mengukur diameter mulut wadah (bagian atas wadah), yang dihitung adalah tepian wadah bagian dalam. Alat yang biasa digunakan untuk mengukur wadah adalah mistar panjang dan segitiga (untuk tinggi) dan jangka sorong (untuk diameter).

BAHAN

Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat berbagai macam benda pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bahan alami, dan artifisial. **Bahan alami** adalah semua jenis bahan yang berasal dari alam, terdiri dari unsur biota dan abiota. Unsur biota berasal dari makhluk hidup (organisme), yaitu hewan (hwn.), tumbuhan (tmb.), dan manusia (man.). Contohnya adalah tulang, tanduk, cangkang, daun, akar, atau serat. Unsur abiota berasal dari bumi (non organisme) misalnya logam, tanah, batu, atau pasir.

Bahan-bahan alami yang kemudian diolah sedemikian rupa oleh manusia sehingga menjadi jenis bahan baru disebut **bahan artifisial**. Contohnya adalah kaca dan keramik. Bahan artifisial kadang-kadang masih memperlihatkan ciri asli dari bahan asalnya sehingga dapat dimasukkan ke dalam kelompok induknya, seperti perunggu yang merupakan campuran antara tembaga dan timah putih. Ada juga bahan artifisial yang tidak lagi memperlihatkan ciri aslinya seperti lilin, aspal, atau plastik yang terbuat dari minyak bumi.

Secara umum jenis bahan dan pengelompokannya adalah sebagai berikut.

a. Biota

01. daging (hwn., man.)

02. kulit (hwn., man., tmb.)
03. tulang (hwn., man.)
04. otot (hwn., man.)
05. tanduk (hwn., man.)
06. rambut (hwn., man.)
07. bulu (hwn.)
08. kuku (hwn., man.)
09. gigi (hwn., man.)
10. gading (hwn.)
11. sisik (hwn.)
12. cangkang (hwn.)
13. kayu (tmb.)
14. bambu (tmb.)
15. serat (tmb.)
16. rotan (tmb.)
17. daun (tmb.)
18. sabut (tmb.)
19. ijuk (tmb.)
20. tempurung (hwn., man., tmb.)
21. akar (tmb.)
22. buah (tmb.)
23. bunga (tmb.)
24. getah (tmb.)
25. kertas (art., tmb.)
26. biji (tmb.)
27. lidi (tmb.)
28. paruh (hwn.)
29. duri (hwn., tmb.)

b. Abiota

01. logam
02. tanah
03. batu
04. pasir
05. kapur
06. kaca (art.)
07. keramik (art.)
08. produk minyak bumi; seperti aspal, lilin, vaselin, atau oli (art.)
09. produk hewani (malam)
10. fosil.

WARNA

Warna benda sesungguhnya dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu warna dasar, campuran, dan gradasi. **Warna dasar** adalah warna tunggal yang tidak bercampur dengan warna lain. Misalnya: merah, biru, atau kuning. Warna-warna tunggal dalam satu bidang yang bercampur dengan warna lain disebut **warna campuran**. Misalnya warna biru dan putih; merah dan kuning; atau merah, kuning,

hijau, dan biru. Pengertian ini berbeda dengan **warna gradasi**, yang pergantian dari warna tertentu ke warna yang lain biasanya tidak terlihat dengan jelas.

Misalnya, dari warna gelap ke terang atau sebaliknya dari terang ke gelap, atau dari biru menjadi hijau dan kemudian menenjadi kuning.

Dalam melakukan pemerian, seluruh warna dan kondisinya yang dijumpai pada benda harus dicatat.

Misalnya jernih, transparan, pudar, atau kusam.

Untuk benda-benda dengan warna lebih dari satu yang salah satunya mendominasi, maka warna dominannya harus disebutkan terlebih dahulu. Misalnya, mangkuk dengan glasir warna hijau kecoklatan kusam, atau manik-manik berwarna hijau dengan hiasan warna putih dan merah. Keterangan tentang warna dapat dilihat pada penjelasan **KONDISI** di depan.

KONDISI

Adakalanya saat melakukan pemerian terhadap objek peninggalan sejarah dan purbakala, baik yang berupa benda-benda lepas (seperti arca atau mangkuk) maupun benda-benda berstruktur (seperti candi atau bangunan-bangunan kuno lainnya), kita dituntut untuk memberikan uraian yang jelas mengenai keadaan dari objek saat didata. Keadaan tersebut dapat berupa uraian tentang kondisi bahan, warna, bentuk, permukaan, atau struktur objek yang didata. Penjelasan lengkap mengenai peristilahan kondisi dapat dilihat di bawah judul **KONDISI**.

USIA

Ada dua jenis angka tahun yang dapat dipergunakan, yaitu yang bersifat absolut dan relatif. Usia **absolut** dicantumkan dengan mengacu pada sumber-sumber tertulis yang menjelaskan secara tepat tanggal dan tahun pendirian bangunan atau pembuatan sebuah benda. Misalnya, melalui pembacaan tulisan berbunyi *Anno 1888* di atap sebuah bangunan kuno yang menunjukkan tahun pendiriannya, atau melalui prasasti yang dihubungkan dengan tahun pendirian bangunan, atau tanda-tanda lain yang dapat diartikan sebagai tahun pembuatan bangunan atau benda.

Usia **relatif** didasarkan pada perkiraan kita berdasarkan informasi yang dapat dipercaya. Misalnya abad XI M, abad XII-XV, 3.000 SM s.d.1.300 M, 200-250 tahun, atau \pm 150 tahun. Penulisan usia yang mengacu pada abad sebaiknya menggunakan huruf Romawi, sedangkan angka Arab dipergunakan untuk menulis usia yang bukan abad.

Apabila mendapatkan kesukaran dalam menentukan angka tahun, pendapat ahli arkeologi atau ahli sejarah dapat dikutip sebagai pedoman pencantuman usia benda cagar budaya yang tengah diperikan.