



**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH INTERNAL**



**KARAKTERISTIK LABELLING INFORMASI KOLEKSI ARTEFAK
(STUDI KASUS : MUSEUM SENI RUPA & KERAMIK JAKARTA)**



PENGUSUL

Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds

215010557



**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS ESA UNGGUL**



2017

**LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH INTERNAL**

Judul Penelitian : Karakteristik *Labelling* Informasi Koleksi Artefak
(Studi Kasus : Museum Seni Rupa & Keramik
Jakarta)

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 708 / Desain Komunikasi Visual

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds

b. NIDN : 0322118602

c. Jabatan Fungsional : Dosen Tetap

d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual

e. Nomor HP : 081311489455

f. Alamat surel (e-mail) : ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap

b. NIDN

c. Perguruan Tinggi

Biaya Penelitian

: - diusulkan ke DIKTI Rp. 10.000.000,-

- dana internal PT Rp.

- dana institusi lain Rp.

- *inkind* sebutkan

Jakarta Barat, 22 September 2017

Mengetahui,
Dekan EDIK

(Oskar Judianto, S.Sn., M.M., M.Ds)

NIP: 201690647

Peneliti,

(Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds)

NIP: 215010557

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian

(Hasyim, Dr., S.E., M.Ed.)

NIP: 201040164

L.P.P.M

DAFTAR ISI

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
RINGKASAN/SUMMARY	v
ABSTRAK.....	vi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB 3. METODE PENELITIAN	6
BAB 4 . PEMBAHASAN	7
BAB 5. KESIMPULAN	20
BAB 6. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	22
DAFTAR PUSTAKA.....	vii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	viii

Universitas
Esa Unggul

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Label pada Museum.....	6
Gambar 4.1 Label Interpretif ‘Sejarah Keramik Indonesia’	12
Gambar 4.2 <i>Labelling as storytelling</i>	13
Gambar 4.3 <i>Labelling as Storytelling</i>	13
Gambar 4. 4 <i>Label with meaningfull stories</i>	15
Gambar 4. 5 Contoh Label yang tidak menafsirkan.....	16
Gambar 4. 6 Label yang tidak menafsirkan.....	16
Gambar 4. 7 Label yang tidak menafsirkan.....	17
Gambar 4. 8 Label yang tidak menafsirkan.....	17
Gambar 4. 9 Label yang tidak menafsirkan.....	19



RINGKASAN

Media ini adalah salah satu media komunikasi visual yang ditujukan untuk target sasaran dalam lingkup tertentu. *Labelling* merupakan bagian terpenting dalam sebuah museum. Hal ini termasuk dalam *environmental graphic design* yang memiliki manfaat sebagai wadah atau sarana untuk memuat beragam informasi mengenai keterangan pelengkap dari koleksi artefak yang di *display* pada Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta.

Ruang lingkup yang terkait sebagai informasi pendukung, meliputi tata cara : peletakan, penentuan dimensi, penggunaan huruf, penggunaan simbol dan penggunaan warna. Dengan kondisi proses produksi dan diikuti adanya kunjungan dari wisatawan lokal dan wisatawan asing sehingga diperlukan sarana ataupun fasilitas. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan berupa sebuah visualisasi papan informasi koleksi artefak pada Museum Seni Rupa dan Keramik yang baik secara fungsi dan estetika serta diharapkan dapat diaplikasikan kepada yang menggunakannya.

Jenis label dalam pameran memiliki tujuan khusus yang perlu masuk akal dalam organisasi secara keseluruhan, namun mengingat pengunjung merasa tidak beraturan, mereka juga perlu berfungsi secara independen. Tidak ada terminologi universal di museum untuk mengidentifikasi label. Beberapa institusi menggunakan fungsi (orientasi, pengantar, pilihan), yang lain menggunakan penempatan (teks dinding, label khusus, kebebasan berdiri), beberapa memiliki ekspresi Bahasa (panel obrolan, label batu), dan yang lainnya belum memikirkan label cukup untuk mengembangkan kosa kata atau standar gaya dalam sebuah pameran & museum. Terlepas dari nama yang mereka berikan, label harus dikembangkan sebagai sistem terpadu, dari judul tunggal, hingga kategori terluas, hingga jenis satu-satunya dan semua harus bekerja sama.

Berdasarkan hasil survei lapangan, kondisi koleksi artefak pada Museum Seni Rupa & Keramik Jakarta adanya keterbatasan dari segi keterbacaan pada *Labelling* (penandaan) maupun dari segi visualisasi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan memilih strategi penelitian *grounded theory*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan memilih strategi pengumpulan data fenomenologi. Strategi ini didasarkan pada pertimbangan keleluasaan dalam meneliti, sehingga data yang diperoleh dapat menjadi solusi pemodelan. Pendekatan fenomenologi berhubungan dengan pemahaman tentang bagaimana keseharian, yang bertujuan untuk menginterpretasikan tindakan sosial sebagai sebuah yang bermakna serta dapat merekonstruksi sebuah makna. Dalam *grounded theory*, tidak dikenal adanya hipotesis, akan tetapi diperkenalkan sebuah hipotesa kerja yang dideskripsikan sebagai sebuah pernyataan. Hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah : Kajian pada objek penelitian karakteristik *Labelling* informasi koleksi artefak (Studi Kasus : Museum Seni Rupa & Keramik Jakarta).

Kata kunci: Karakteristik, *Labelling* (Label), Museum Seni Rupa dan Keramik

ABSTRACT

This media is one visual communication media intended for target targets in a certain scope. Labeling is the most important part of a museum. This is included in environmental graphic design which has the benefit of being a container or a means to contain various information about complementary information from collectible artifacts displayed at the Jakarta Museum of Fine Arts and Ceramics.

The related scope as supporting information includes the procedures: laying, dimensional determination, letter usage, symbol use and color usage. With the condition of the production process and followed by visits from local tourists and foreign tourists so that the necessary facilities or facilities. This study aims to provide input in the form of a visualization board information collection artifacts at the Museum of Fine Arts and Ceramics are both functional and aesthetic and is expected to be applied to those who use it.

Types of labels in exhibitions has specific purpose that needs to make sense within the organization of the whole, but given way visitors encounter them out of order, they also need to function independently. There is no universal terminology in museum to identify of labels. some institutions use function (orientation, introductory, caption), others use placement (wall text, case label, free standing), some have in-house colloquial expressions (chat panels, tombstone labels), and others haven't thought about labels enough to develop an in-house style vocabulary or standards. regardless of the names they are given, labels should be developed as an integrated system, from the single title, to the broadest categories, to the one-of-a-kinds. they should all work together.

Based on the results of field surveys, the condition of information boards of artifacts collections at the Jakarta Museum of Fine Arts & Ceramics has limitations in terms of legibility in Labeling (calling information) and in terms of visualization. This research method using qualitative research method, by choosing grounded theory research strategy. This research method uses qualitative research method, by choosing the data collection strategy of phenomenology. This strategy is based on the consideration of the flexibility in researching, so that the data obtained can be modeling solution. Phenomenology approach is related to the understanding of how everyday, which aims to interpret social action as a Which is meaningful and can reconstruct a meaning .. In grounded theory, no known hypothesis, but allowed a working hypothesis that is described as a statement. Hypothesis of work in this research are: Study on the object of research characteristics Labelling information collection artifact (Case Study: Museum of Fine Arts & Ceramics Jakarta).

Keywords : *Characteristics, Labeling information, Museum of Fine Arts & Ceramics*



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berawal dari kunjungan penulis ke sebuah Museum Seni Rupa dan Keramik yang berlokasi di Jalan Pos Kota Nomor. 2, Jakarta Barat. Bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik dibangun pertama kali pada tahun 1870 oleh arsitek Jhe. W.H.F.H van Raders pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal Pieter Miyer untuk digunakan sebagai Rad van Justitie.

Pada tanggal 10 Juni 1977, sebagian gedung ini diresmikan sebagai Museum Keramik oleh Gubernur Ali Sadikin. Akhirnya, pada awal tahun 1990, Balai Seni Rupa dan Keramik disatukan menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik yang dikelola oleh Pemerintahan Daerah Provinsi DKI Jakarta di bawah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki tiga fasilitas, antara lain ; ruang serba guna, workshop keramik dan workshop melukis. Dengan biaya tiket masuk sebesar Rp. 2.000,- (umum), Rp. 1.000,- (mahasiswa), Rp. 600,- (pelajar atau anak-anak).

Ketertarikan penulis akan kedua museum ini tertuju pada satu hal yakni karakteristik *labelling* koleksi artefak pada Museum Seni Rupa dan Keramik. Meskipun dari segi koleksi, tapi ternyata dari segi target market dari koleksi-koleksi artefak keramik. Menurut Wikipedia, label merupakan jenis informasi yang mendeskripsikan, menjelaskan, menemukan atau setidaknya menjadikan suatu informasi yang mudah untuk ditemukan kembali, digunakan atau dikelola.

Guna membantu untuk menjelaskan suatu hal dan memungkinkan hal tersebut ditemukan ketika melakukan pencarian.

Penandaan atau pelabelan berfungsi untuk membantu mengklasifikasikan, menandai kepemilikan, mencatat yakni melalui bentuk kata-kata atau gambar. Melalui adanya karakteristik *labelling* atau penandaan diharapkan informasi yang disampaikan dapat memberikan pemahaman mendalam terkait koleksi artefak.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan jangka panjang dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan masukan berupa analisa karakteristik *labelling* informasi koleksi artefak (Studi Kasus : Museum Seni Rupa dan Keramik). Diharapkan dengan adanya hasil analisa yang ada dapat memberikan standarisasi berupa landasan penelitian dan dijadikan proses perancangan sebuah *labelling* informasi koleksi artefak pada museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, sehingga nantinya informasi mengenai koleksi artefak tersebut dapat tersampaikan kepada para wisatawan lokal dan wisatawan asing.

1.3. Manfaat Penelitian

Bagi penulis, manfaat yang diharapkan bahwa seluruh tahapan serta hasil yang diperoleh dapat memperluas wawasan sekaligus pengetahuan dalam membuat analisa karakteristik *labelling* informasi koleksi artefak (Studi Kasus : Museum Seni Rupa dan Keramik).

Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat diterima sebagai kontribusi dalam proses pembuatan *labelling* informasi koleksi artefak berupa penandaan pada informasi untuk museum sejenis sehingga informasi koleksi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada wisatawan atau pengunjung museum. Sementara bagi akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan bagi para mahasiswa disiplin desain ataupun multidisiplin sekalipun yang berminat mengambil objek penelitian sejenis dalam hal merancang sebuah konsep *labelling* informasi koleksi artefak studi kasus : Museum Seni Rupa dan Keramik).

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada dapat drumuskan sebagai berikut : Kajian karakteristik *labelling* informasi koleksi artefak seperti apakah penandaan informasi yang akan digunakan untuk koleksi artefak pada museum seni rupa dan keramik dan penggunaan material pada *labelling* informasi? Untuk menjawab ini diperlukan sebuah penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode pendekatan fenomenologis dan metode penelitian

grounded theory, sehingga pada akhirnya menghasilkan sebuah hipotesa kerja yang dapat dijadikan acuan penelitian lebih lanjut.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini hanya dibatasi kepada ruang lingkup permasalahan *labelling* informasi koleksi artefak yang berlokasi di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Tak hanya itu saja, yang dibatasi dalam objek penelitian ini hanya berfokus kepada *labelling* informasi pada ruang retail museum dan ruang publik salah satunya ruang sirkulasi pada museum.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Fokus penelitian ini adalah analisa karakteristik *labelling* informasi koleksi artefak (Studi Kasus : Museum Seni Rupa & Keramik Jakarta). Maka, diperlukan beberapa teori terkait penelitian ini, diantaranya teori mengenai karakteristik dari *labelling* (pemberian nama) informasi pada koleksi artefak, berupa informasi yang tertera disetiap *display* koleksi artefak Museum Seni Rupa & Keramik.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengatakan bahwa pengertian dari museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu ataupun tempat menyimpan barang kuno. Museum menurut International Council of Museums (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. Sedangkan Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Dalam menentukan kebijakan pengadaan koleksi perlu dipertimbangkan hal-hal berikut :

a. Prinsip dan persyaratan sebuah benda menjadi koleksi, antara lain :

- Memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, atau periodenya (khususnya untuk benda alam)
- Harus dapat dijadikan dokumen dalam arti sebagai bukti kenyataan dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah.

b. Pertimbangan skala prioritas, yaitu penilaian untuk benda-benda yang bersifat: masterpiece, unik, hampir punah, dan langka.

Berdasarkan koleksi yang dimiliki, secara umum museum dapat dibedakan menjadi museum umum dan museum khusus. Museum khusus dapat pula disebut dengan museum tematik karena dalam penyajian informasinya, museum ini diangkat suatu tema tertentu. Dengan demikian, ragam museum tematik bisa sangat bervariasi bergantung pada tema yang diangkat oleh museum. Namun, kembali pada prinsip dasar museum, yaitu untuk menyampaikan misi edukasi kepada masyarakat, berbagai tema yang disajikan harus memiliki unsur informasi dan pengetahuan yang disajikan lewat cara yang menyenangkan (Yulianto dkk, 2013, p. 13).

Berdasarkan penyajian dan penyimpanan koleksi, di dalam penataan pameran diperlukan antara lain ;

1. Sasaran idilnya, yaitu maksud dan tujuannya harus direncanakan oleh curator bersangkutan. Dikarenakan masyarakat yang akan mengunjungi pameran adalah masyarakat yang luas.
2. Persyaratan Teknis, yang dipersiapkan oleh preparatory meliputi faktor-faktor seperti ;
 - a. Tata pameran
 - b. Cahaya (*Lighting*), baik cahaya alam ataupun buatan harus memenuhi persyaratan ideal dari segi koleksi, keindahan dan penerangan
 - c. Label, harus padat, ringkas dan dapat dimengerti. Dilihat dari bentuk atau tempatnya harus indah dan jelas bagi seluruh kalangan masyarakat.
 - d. Kondisi Udara, sirkulasi udara di dalam ruangan pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi penunjang.
 - e. Peralatan audiovisual
 - f. Lukisan dan diorama
 - g. Lalu lintas pengunjung atau sirkulasi pengunjung

Label Interpretif

Label interpretif menceritakan yang berisi seperti ada narasi, bukan daftar fakta. Setiap label yang berfungsi untuk menjelaskan, menginformasikan dengan cara mengundang partisipasi oleh pembaca bersifat interpretif. Interpretif label adalah bagian dari pameran interpretif menampilkan yang ingin menceritakan

kisah, titik pandang kontras, menyajikan masalah yang menantang atau berusaha mengubah sikap seseorang. Pameran interpretif ditemukan di semua jenis museum dimana desain acara dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada pengunjung untuk terlibat dalam lingkungan pameran, menyadari tujuan komunikasi yang dimaksudkan oleh pengembang pameran dan menemukan hubungan yang berarti secara pribadi dengan pameran.

Label sebagai pemberi kisah cerita

Gagasan umum tentang interpretasi di atas memiliki implikasi konkrit yang penting bagi label museum. Ada beberapa kesamaan yang menarik penafsiran, narasi, pengisahan cerita dan teks pameran. Kata-kata tercetak ada sebagai elemen visual dan verbal ke mata pembaca dan sebagai komponen lisan ke telinga pembaca (membaca tanpa suara atau mendengar seseorang membaca suara keras). Label pameran museum menceritakan cerita yang sangat pendek. Pada gambar, label untuk vas Yunani tidak hanya menggambarkan apa yang pria itu lakukan tapi juga bagaimana akhirnya dia seperti ini.



Gambar 2.1
Contoh Label pada Museum

Sumber : Littlefield&Rowman., *Exhibit Labels (An Interpretative Approach, Second Edition)*

FIGURE 2.3
The Getty label tells a story with a punchy ending. Visitors look back and forth between the label and the image repeatedly, which is evidence of active engagement.

Dengan demikian, dalam penyajian koleksi artefak yang terdapat pada Museum Seni Rupa & Keramik perlu adanya perhatian khusus dari segi penentuan dan penggunaan Label yang padat informasi, ringkas dan mudah dipahami oleh pengunjung.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, dilakukan di Kota Jakarta dengan objek penelitian Museum Seni Rupa dan Keramik, pada museum ini memiliki *labelling* informasi koleksi artefak. Untuk melakukan penelitian ini, waktu yang diperlukan adalah dari bulan Januari - Oktober 2017.

3.2. Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan dijelaskan metodologi penelitian *grounded theory* dan pendekatan penelitian fenomenologi secara lebih detail. Menurut Suwardi Endaswara pada bukunya Metodologi Penelitian Kebudayaan mengatakan, bahwa *Grounded theory* termasuk model penelitian yang ingin mencari rumusan teori budaya, berdasar-kan data (Endaswara, 2006, p. 69). Dasar pemikiran model ini adalah simpulan secara induktif. Yang paling penting dalam *grounded theory* adalah lahirnya sebuah teori atau pendapat yang digunakan sebagai landasan untuk proses penciptaan. Jika ada hipotesis, bukan seperti hipotesis rasionalistik yang menghendaki pembuktian, melainkan lebih mengembangkan hipotesis. Makna boleh berubah dan berkembang berdasarkan data di lapangan. Dengan demikian akan ditemukan teori yang hakiki, sejalan dengan perkembangan budaya, dan sesuai dengan kondisi setempat.

Adapun hipotesa kerja yang didapat adalah kajian pada objek penelitian karakteristik *labelling* informasi koleksi artefak. Agar dapat melakukan kajian diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode pembacaan budaya visual pada penandaan informasi koleksi artefak di museum seni rupa dan keramik Jakarta.

Penulis menerapkan penggunaan metode kualitatif fenomenologi yang berlandaskan pada kebenaran empirik sensual, logika, etika dan atas dasar kebenaran ini fenomenologi menghendaki kesatuan antara subyek peneliti dengan pendukung objek penelitian. Keterlibatan subjek peneliti di lapangan dan penghayatan fenomena yang dialami menjadi salah satu ciri utama. Penelitian

kualitatif sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran dan pengetahuan peneliti karena data tersebut diinterpretasikan oleh peneliti. (Semiawan, 2010) dalam situasi-situasi tertentu. Untuk melengkapi strategi penelitian metodologi penelitian *grounded theory* ini, maka penulis memilih metode pendekatan atau pengamatan melalui fenome-nologi. Pendapat ini juga di-katakan oleh Agus Sachari dalam bukunya *Estetika – Makna, Simbol dan Daya*, yang mengatakan dalam pengalaman tentang keindahan (kedahsyatan) alam maupun dalam pengalaman yang dimaksud adalah tentang keindahan karya seni (lukisan, patung, tari, dan karya sastra). Pengalaman seperti itu “memakan waktu”, atau “waktu berhenti”, bagaikan manusia untuk sementara waktu mening-galkan dunia sehari-hari ini (Agus Sachari, 2002, p. 60).

Sedangkan penelitian dengan pendekatan Diferensial Semantika, oleh sejumlah pengamat tetap dianggap sebagai jenis penelitian empiris yang mampu mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan perasaan, sikap, emosi ataupun konsep. Model kajian diferensial semantika, kerap pula disebut sebagai wilayah ‘konotatif’ yang melihat objek penuh dengan aneka makna. Secara sederhana penelitian ini kerap melihat objek sebagai oposisi biner, kode ganda, pendekatan etnografis serta diakhiri menyusun rata-rata hasilnya.

3.3. Museum di Indonesia

Museum pada prinsipnya hadir untuk memberikan pengalaman yang berbeda kepada masyarakat. Hal ini pula yang menjadi keunikan bagi tiap-tiap museum dengan cara penyajian informasi yang berbeda pada masing-masing museum menjadi daya Tarik tersendiri untuk menarik pengunjung. Pada awalnya, orientasi museum hanya ditekankan pada koleksi sehingga tugas dan fungsi museum masih terbatas pada kegiatan mengumpulkan, merawat dan memamerkan koleksi. Namun, dewasa ini telah terjadi perkembangan fungsi museum menjadi tempat prevensi, penelitian dan komunikasi, yang tujuannya untuk menyampaikan misi edukasi sekaligus rekreasi kepada masyarakat. Berdasarkan tema dalam pembagian jenis-jenis museum, hal ini museum seni rupa dan keramik termasuk ke dalam tema seni.

3.4 Estetika

Dalam penggunaan rambu harus mempertimbangkan teknik tampilan tulisan dan warna simbol yang menarik dan benar dengan mengacu pedoman grafis yang ada. Faktor pencahayaan untuk rambu-rambu dalam bangunan sangat penting, pencahayaan dapat menggunakan pencahayaan alami atau buatan dengan mempertimbangkan lama penyinaran dan arah cahaya. Permukaan rambu tidak boleh dilapisi dengan material yang menyilaukan atau memantulkan cahaya, karena dapat mengurangi kejelasan pesan yang disampaikan.

3.5 Metode Membaca Budaya Visual

Mengamati dari perkembangan budaya visual di Indonesia menurut Agus Sachari dalam bukunya *Budaya Visual Indonesia* mengatakan bahwa, terdapat dua diskursus besar yaitu pandangan dari sudut transformasi budaya dan pandangan dari aspek perberdayaan nilai budaya. Lebih spesifiknya, nilai-nilai yang menyertai budaya visual tersebut dapat dikategorikan sebagai nilai-nilai estetika secara visual.

“Menginjak masa pemerintahan colonial, para ahli sejarah mengamati bangsa (*nation-state*) Indonesia seolah-olah terpecah menjadi dua kelompok: *Pertama*, bangsa Indonesia asli yang terikat secara geografis, etnis dan kesamaan budaya. *Kedua*, masyarakat colonial dominan yang ‘menguasai’ wilayah teritorial Nusantara, termasuk didalamnya tatanan budaya asing, terutama Belanda yang berperan dalam proses pembentukan nilai-nilai dan pembangunan budaya modern”. (Agus Sachari, 2007, p. 17).

Dalam membaca budaya visual, pada hakikatnya terdapat sudut pandang hirarkis yang berbeda. Sudut pandang tersebut adalah :

- a) Sudut pandang berdasarkan fungsi

Memandang objek visual tidak hanya dari kode fungsionalnya saja, baik sebagai komunikasi, peran sosial atau hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga aspek fungsional yang selalu menyertai segala objek visual tersebut, baik dalam bentuknya yang paling sederhana, yaitu kegunaan, maupun dalam bentuk yang kompleks seperti sebuah struktur atau wujud operasional yang rumit. Dalam memecahkan sebuah permasalahan desain (objek visual), aspek fungsional selalu menempati urutan prioritas

pertama, terutama hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis, bahan dan kekuatan.

b) Sudut pandang berdasarkan nilai-nilai

Hampir semua benda yang erada di sekitar manusia selalu mempertimbangkan aspek kebaikan, keindahan dan keharmonisan dengan berbagai latar belakang dan hirarkinya. Untuk itu, dalam mengamati objek visual, pengamat menggunakan unsur yang menyelimuti objek tersebut sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari substansi yang melatarbelakanginya.



BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Museum Seni Rupa dan Keramik

Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik pertama kali diresmikan sebagai Raad van Justitie Binnen Het Casteel Batavia atau kantor pengadilan Belanda pada tanggal 12 Januari 1870 oleh Gubernur Jenderal Jan Piter Miyer; arsitek gedung bangunan adalah Hoofd Ingenier atau Insinyur Kepala Jhe W.H.F.H Van Raders. Kemudian pada masa revolusi fisik, gedung pengadilan ini dimanfaatkan para tentara KNIL sebagai asrama NMM (Nederlandsche Mission Militer), sampai masa pendudukan Jepang juga digunakan sebagai asrama militer. Pada masa kedaulatan Republik Indonesia gedung ini diserahkan kepada TNI dan dimanfaatkan sebagai gudang logistik.

Selanjutnya pada tahun 1970 sampai dengan tahun 1973 digunakan sebagai kantor Walikota Jakarta Barat dan pada tahun 1974, direnovasi digunakan sebagai Kantor Dinas Museum dan sejarah DKI Jakarta. Berdasarkan gagasan Wakil Presiden Adam Malik, maka pada tanggal 20 Agustus 1976, Presiden Suharto meresmikan gedung ini sebagai Balai Seni Rupa; akhirnya pada tanggal 10 Juni 1977, pada bagian sayap gedung ini diresmikan Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin digunakan sebagai Museum Keramik. Kemudian pada awal tahun 1990 Balai Seni Rupa digabung dengan Museum Keramik menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik.

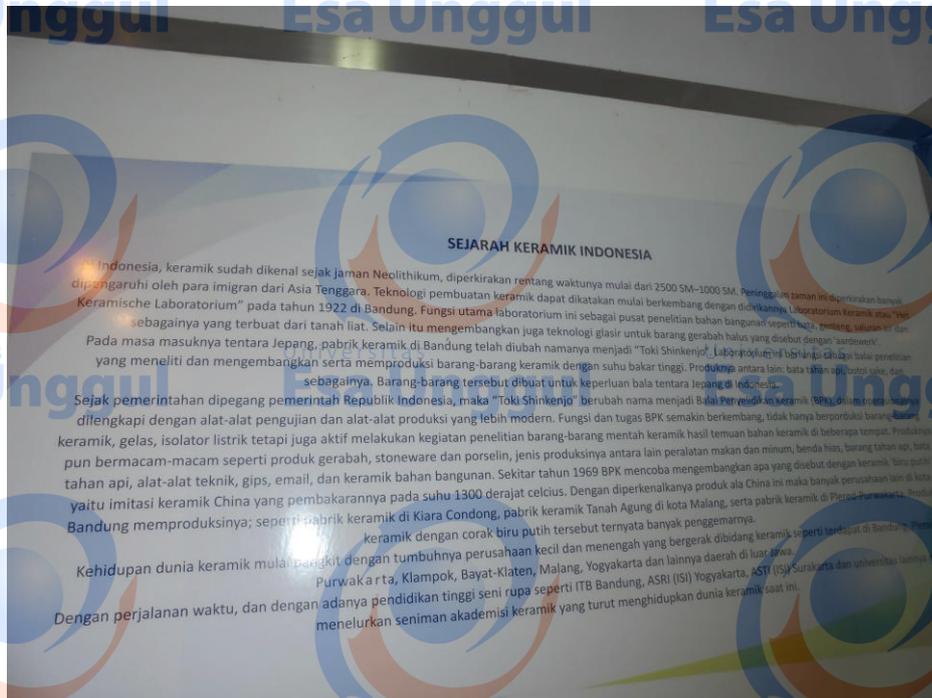
4.2 Jenis – jenis label (*Labelling information*) pada Museum

a. Label Interpretif

Label interpretif menceritakan cerita; Ada narasi, bukan daftar fakta. Setiap label yang berfungsi untuk menjelaskan, membimbing, mempertanyakan, menginformasikan, atau memprovokasi - dengan cara mengundang partisipasi oleh pembaca - bersifat interpretif.

Interpretasi label adalah bagian dari pameran interpretif, yang menampilkan yang ingin menceritakan kisah, titik pandang kontras, menyajikan masalah yang menantang, atau berusaha mengubah attitudes orang. Pameran

interpretif ditemukan di semua jenis museum dimana disain acara dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada pengunjung untuk terlibat dalam lingkungan pameran, menyadari tujuan komunikasi yang dimaksudkan oleh pengembang pameran, dan menemukan hubungan yang berarti secara pribadi dengan pameran.



Gambar 4.1
Label Interpretif 'Sejarah Keramik Indonesia'
Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

b. Label as storytelling

The above general notions about interpretation have concrete implications that are important for museum labels. for one, there are some interesting similarities among interpretation, narratives, storytelling, and exhibit text's. printed words exist as visual and verbal elements to the reader's eye and mind, and as oral components to the reader's ear (reading silently or hearing someone read aloud). museum exhibit labels tell very short stories. in figure, a label for a greek vase not only describes what the man is doing but also how he ended up like this. (Gagasan umum tentang interpretasi di atas memiliki implikasi konkret yang penting bagi label museum. Untuk satu, ada beberapa kesamaan yang menarik antara penafsiran, narasi, pengisahan cerita, dan teks pameran. Kata-kata tercetak ada sebagai elemen visual dan verbal ke mata pembaca dan minda, dan sebagai

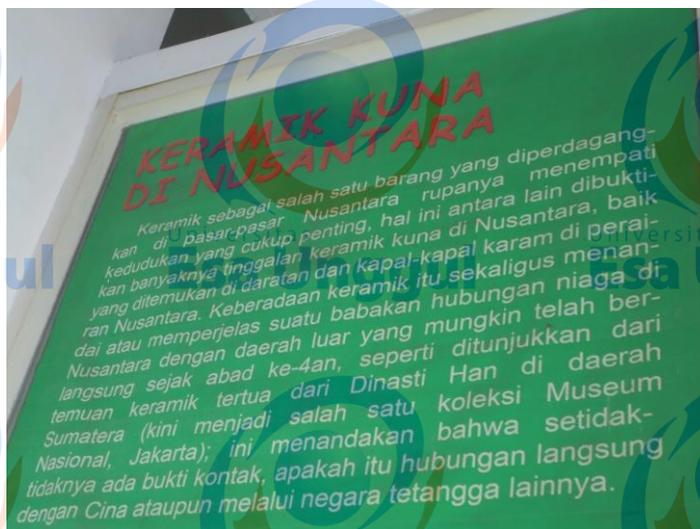
komponen lisan ke telinga pembaca (membaca tanpa suara atau mendengar seseorang membaca dengan suara keras). label pameran museum menceritakan cerita yang sangat pendek. Pada gambar, label untuk vas Yunani tidak hanya menggambarkan apa yang pria itu lakukan tapi juga bagaimana akhirnya dia seperti ini).



Gambar 4.2

Labelling as storytelling

Sumber : Ratih Pertiwi, 2017



Gambar 4.3

Labelling as Storytelling

Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

c. *Label with meaningful stories*

Visitors refer to label in various ways : as blurbs, captions, wall texts, descriptions, titles, legends, cards and explanations. what changes would it take to get them to call labels stories or conversations? His principle has two parts :

- 1. in the subjects of your sentences, name your cast of characters.*
- 2. in the verbs of your sentences, name the crucial actions in which you involve those characters.*

Similiarly, labels that lack subjects and have unclear action cannot tell clear stories that flow easily. because many of the stories in museum are about people, labels can be edited to include them as the subjects. In the two examples below, notice how changing the subject of the label from objects to people creates a more engaging story.

Pengunjung mengacu pada label dengan berbagai cara: seperti blurbs, caption, teks dinding, deskripsi, judul, legenda, kartu dan penjelasan. Perubahan apa yang dibutuhkan untuk membuat mereka menyebut label cerita atau percakapan? Prinsipnya memiliki dua bagian:

1. dalam subjek kalimat Anda, beri nama karakter Anda.
2. dalam kata kerja kalimat Anda, beri nama tindakan penting di mana Anda melibatkan karakter tersebut.

Secara simultan, label yang kekurangan subjek dan memiliki tindakan yang tidak jelas tidak bisa memberi tahu cerita jelas yang mudah mengalir. Karena banyak cerita di museum tentang orang, label bisa diedit untuk memasukkan mereka sebagai subjek. Dalam dua contoh di bawah ini, perhatikan bagaimana mengubah subjek label dari objek ke orang membuat cerita yang lebih menyenangkan.



Gambar 4. 4
 Label with meaningful stories
 Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

d. Jenis label yang tidak menafsirkan

Label identifikasi berisi detail singkat, seperti nama, pembuat, tanggal, materi, nama ilmiah dan nomor aksesori. Mereka tidak menafsirkan, meskipun sering digabungkan dengan interpretasi atau pilihan. Berikut ini beberapa format untuk Label ID yang dapat digunakan, menunjukkan berbagai pengaturan informasi dan tipografi :



The Abduction of the Sabine Women
Painted in Naples, about 1640
Johann Heinrich Schonfeld
Oil on canvas



PIER FRANCESCO
Italian, 1612–1666
Vision of Saint Bruno 1660–1666
Oil on canvas 89.PA.4



PORCELLANIDAE
Petrolisthes maculatus
Anemone Porcelain Crab
DROMEDARY CAMEL
Camelus dromedarius
NORTH AFRICA AND ARABIA
Donated by Hall Foundation



Gambar 4. 5

Contoh Label yang tidak menafsirkan

Sumber : Littlefield&Rowman., Exhibit Labels (An Interpretative Approach, Second Edition)

Dalam kebanyakan kasus, apa yang terpenting bagi pengunjung adalah judul nama umumnya, pengenalan yang dapat dikaitkan. Sampel pertama menunjukkan kepekaan yang paling tinggi terhadap minat, kosa kata, dan prioritas pengunjung. Identifikasi label, selama mereka terbaca, biasanya mudah bagi pengunjung untuk memecahkan kode, sekali seseorang telah melihat satu atau dua. Sementara konsistensi format informasi ID penting dalam setiap pameran pada museum, format dapat bervariasi antara pameran. Berbagai jenis benda, artefak menyarankan atau memerlukan pemesanan informasi yang berbeda.





Gambar 4. 6
 Label yang tidak menafsirkan
 Sumber : Ratih Pertiwi, 2017



Gambar 4. 7
 Label yang tidak menafsirkan
 Sumber : Ratih Pertiwi, 2017



Gambar 4. 8
Label yang tidak menafsirkan
Sumber : Ratih Pertiwi, 2017



Gambar 4. 9
 Label yang tidak menafsirkan
 Sumber : Ratih Pertiwi, 2017

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan fenomenologi dengan metodologi penelitian *grounded theory* telah memberikan sebuah analisa melalui adanya Karakteristik Labelling Informasi Koleksi Artefak (studi kasus : Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta), dengan menggunakan metode *Labelling information* dan metode budaya visual.

Secara singkat sejarah dari Museum Seni Rupa dan Keramik pada tanggal 10 Juni 1977, pada bagian sayap gedung ini diresmikan Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin digunakan sebagai Museum Keramik. kemudian pada awal tahun 1990 Balai Seni Rupa digabung dengan Museum Keramik menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik.

pada tanggal 10 Juni 1977, pada bagian sayap gedung ini diresmikan Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin digunakan sebagai Museum Keramik. kemudian pada awal tahun 1990 Balai Seni Rupa digabung dengan Museum Keramik menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik.

pada tanggal 10 Juni 1977, pada bagian sayap gedung ini diresmikan Gubernur DKI Jakarta, Ali Sadikin digunakan sebagai Museum Keramik. kemudian pada awal tahun 1990 Balai Seni Rupa digabung dengan Museum Keramik menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik.

Dengan menggunakan metode label (*Labelling information*), berdasarkan jenis-jenis label pada museum, dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu a. Label Interpretif, b. *Label as storytelling*, c. *Label with meaningful stories*, d. Label yang tidak menafsirkan. Dengan adanya label (*Labelling information*), bertujuan untuk mengidentifikasi nama dari sebuah pameran pada museum. Judul terbaik akan membangkitkan minat dan keingintahuan dan memberikan informasi yang cukup sehingga pengunjung dapat memutuskan apakah mereka cukup tertarik untuk memasukkan materi pelajaran. Label judul besar ditempatkan di atas kepala (lebih dari delapan kaki dari tanah) mungkin akan dilewatkan oleh pengunjung dan perlu diulang di suatu tempat di garis pandang mereka. Seharusnya hanya ada satu judul, dan harus digunakan secara konsisten di seluruh museum dengan nama yang sama pada denah lantai, di buku panduan, di pameran tersebut.

Interpretasi pameran yang lebih panjang dapat dan harus disajikan dalam format selain label. Selain handout, kertas koran, atau brosur murah yang bisa digunakan pengunjung di museum atau dibawa pulang, ada juga buku atau katalog untuk dijelajahi (meja dan kursi yang disediakan), label portabel berlapis untuk dibawa mengelilingi galeri dan diletakkan kembali. , dan katalog untuk pembelian. Video, tur audio, situs web dan demonstrasi oleh staf dapat memberikan cara dan cara interogasi dan aktivitas lainnya. Semua bentuk penafsiran tambahan ini akan memungkinkan label interpretif tetap singkat, sebagaimana mestinya.

Dari hasil penelitian diatas, diperoleh kesimpulan bahwa sebuah pameran pada museum yang baik akan menggabungkan beberapa jenis label dengan terampil, menggunakannya secara konsisten. mereka tidak perlu menyesuaikan diri dengan jenis yang tepat yang dijelaskan di sini, tapi bentuk apapun yang mereka ambil, masing-masing jenis label harus memiliki fungsi yang dapat dikenali yang jelas bagi pengunjung. Ukuran, jenis huruf, warna, desain grafis, panjang, penempatan dan konten akan menjadi isyarat untuk tujuan label. Beberapa isyarat harus digunakan untuk memastikan bahwa pengunjung dengan mudah mengikuti logika maksud dan pesan perancang pameran.

BAB VI

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

6.1 Anggaran Biaya

Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian Dosen Pemula yang diajukan adalah sebagai berikut:

Tabel 14.2 Format Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian Dosen Pemula yang Diajukan

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Honorarium pelaksanaan (sesuai ketentuan, maksimum 30%)	3.000.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan (maksimum 60%)	3.581.000
3	Perjalanan (maksimum 40%)	2.919.000
4	Lain-lain (publikasi, seminar, laporan, lainnya sebutkan) (maksimum 40%)	500.000
Jumlah		10.000.000

1. Honorarium						
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Ketua	25.000	12	10	3.000.000		
Subtotal (Rp)				3.000.000		
2. Pembelian Habis Pakai						
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
kamera saku	PowerShot SX160 IS Dokumentasi lapangan	1 buah	1.500.000	1.500.000		
Memory card SD	8 Giga, sandisc merekam hasil foto	2 buah	245.000	490.000		
Card reader	Transcend P8	1 buah	160.000	160.000		
Kertas A4	Membuat laporan penelitian	10 rim	63.000	630.000		
Tinta printer	Mencetak hasil penelitian	10 pasang	64.000	640.000		
Jilid spiral	Menjilid hasil cetak	20 buah	6.000	36.000		

	penelitian					
Hard cover	Menjilid hasil akhir penelitian	5 buah	25.000	125.000		
Subtotal (Rp)				3.581.000		
3. Perjalanan						
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Perjalanan ke tempat survey	Survey lokasi			2.919.000		
Subtotal (Rp)				2.919.000		
4. Lain-lain						
Kegiatan	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)		
				Tahun ke-1	Tahun ke-2	Tahun ke-3
Seminar administrasi publikasi seminar laporan				500.000		
Subtotal (Rp)				500.000		
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp)				10.000.000		

4. 1. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian untuk tahun pertama adalah sebagai berikut:

No	Kegiatan	BULAN				
		1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
1.	Pelaksanaan persiapan penelitian	**				
2.	Pelaksanaan pra penelitian	**				
3.	Sosialisasi dan penetapan lokasi penelitian		**			
4.	Pengadaan alat dan bahan penelitian		**			
5.	Pelaksanaan studi pustaka		**			
6.	Pengambilan data di lapangan		**			
7.	Analisis data dan perancangan		**	**	**	
8.	Penyusunan laporan penelitian			**	**	
9.	Publikasi hasil penelitian atau seminar				**	
10.	Pengiriman laporan penelitian;				**	**
11.	Pelaksanaan persiapan penelitian;					**

DAFTAR PUSTAKA

Uchjana Effendi, Onong., **Ilmu Komunikas. Teori dan Praktek**, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1992

Sachari, Agus. **Estetika - Makna, Simbol dan Daya**. Cetakan ke 3. Bandung: Penerbit ITB. 2006.

Semiawan, Conny R.. **Metode Penelitian Kualitatif**. Jakarta: PT Grasindo. 2010.

Littlefield&Rowman., **Exhibit Labels (An Interpretative Approach, Second Edition)**, London: Beverly Serrell, 2015

Moleong, Lexi J..**Metodologi Penelitian Kualitatif**. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2000.

Bungin, Burhan., **Edisi Kedua : Penelitian Kualitatif**. Jakarta : Kencana. 2007

Sachari, Agus. **Pengantar Metodologi Penelitian BUDAYA RUPA**. Jakarta : Erlangga. 2005

Panero, Julius&Martin Zelnik, **Dimensi Manusia dan Ruang Interior**. Jakarta: Erlangga. 2003

Yew, Wei., **Museum & Art Gallery Graphic**. Canada: Quon Editions. 1993

Yulianto, Susantio, Arainikasih, Sulistyowati. **Museum Tematik di Indonesia**. Jakarta : Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman. 2013

Sedyawati, Edi. **Kebudayaan di Nusantara (dari Keris, Tor-tor, sampai Industri Budaya**. Depok: Komunitas Bambu. 2014

Nugroho, Eko. **Pengenalan Teori Warna**. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2008

Safanayong, Yongky. **Desain Komunikasi Visual Terpadu**. Jakarta: Arte Intermedia. 2006

Sachari, Agus. **Budaya Visual Indonesia**. Bandung: Erlangga. 2007

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1.

Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Honor							
Honor	Honor/jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Honor per 3 Bulan 2014			
				Bln 3	Bln 6	Bln 9	Bln 12
Ratih Pertiwi	36.000/jam	4 jam/minggu	89.000	750.000	750.000	750.000	750.000
SubTotal (Rp)				750.000	750.000	750.000	750.000
2. Peralatan Penunjang							
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan(Rp)	Harga Perlatan Penunjang			
				Bln 3	Bln 6	Bln 9	Bln 12
kamera saku	PowerShot SX160 IS Dokumentasi lapangan	1 buah	1.350.000,-	1.350.000			
Memory card SD	8 Giga, sandisc merekam hasil foto	2	245.000	490.000			
card reader	Transcend P8	1	160.000	160.000			
Sub Total (Rp)				2.000.000			
3. Bahan habis Pakai							
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya Per 3 Bulan			
				Bln 3	Bln 6	Bln 9	Bln 12
Kertas A4	Membuat laporan	10 rim	63.000	126.000	126.000	126.000	630.000

	penelitian						
Tinta printer	Mencetak hasil penelitian	10 pasang	64.000	512.000	512.000	768.000	768.000
Jilid spiral	Menjilid hasil cetak penelitian	20 buah	6.000	24.000	24.000	36.000	36.000
Hard cover	Menjilid hasil akhir penelitian	5 buah	25.000				750.000
Sub Total (Rp)				662.000	662.000	930.000	2.000.000
4 Perjalanan							
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan(Rp)	Biaya Per 3 Bulan			
				Bln 3	Bln 6	Bln 9	Bln 12
Perjalanan ke tempat survey	Survey lokasi			375.000	375.000	375.000	375.000
Sub Total (Rp)				375.000	375.000	375.000	375.000
5 Lain lain							
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya Per 3 Bulan			
				Bln 3	Bln 6	Bln 9	Bln 12
Seminar Administrasi publikasi seminar laporan					500.000	500.000	500.000
Sub Total (Rp)				500.000	500.000	500.000	1.500.000

Total Anggaran Diperlukan Setiap 3 bulan (Rp)	3.333.000,-	3.333.000,-	3.333.000,-	10.000.000,-
Total Anggaran diperlukan 1 tahun (Rp)	10,000,000,-			



Lampiran 2.

Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds	Universitas Esa Unggul	Desain Komunikasi Visual	4 jm/minggu	Menentukan Kegiatan Survey Survey lapangan Membuat laporan hasil Survey

Lampiran 2.

A. Identitas Diri (Ketua)

Nama Lengkap (dengan gelar)	Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Dosen Tetap
NIP	215010557
NIDN	0322118602
Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 22 November 1986
E-mail	ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id
Nomor Telepon/HP	081311489455
Alamat Kantor	Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara Tol Tomang - Kebon Jeruk
Nomor Telepon/Faks	021 567 4223
Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 89 orang
Mata Kuliah yang Diampu	1. DKV Campaigne 2. Metodologi Penelitian 3. Metodologi DKV 4. Sejarah Perkembangan Audio Visual 5. Budaya Visual Nusantara 6. Teknik Persentasi

Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Prof. DR. Moestopo (Beragama)	Universitas Trisakti
Bidang Ilmu	Periklanan	Desain Produk
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2009-2011
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Karakteristik Tubuh Perempuan dalam Media Cetak Iklan Marie France Bodyline (studi semiotika terhadap iklan perawatan dan pelangsingan tubuh)	Kajian Desain Dakon dalam Perubahan Fungsi
Nama Pembimbing/Promotor	1. Indiwani Seto, M. Si 2. DR. Endah Mawarni, M. Si	1. DR. Eddy Hadi Waluyo, M. Hum 2. DR. Asmarandani, M. Hum

Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1.	3 s/d 4 Juli dan 7-8 Juli 2016	Perancangan Ulang Corporate Identity Sherli Snorkeling di Pulau Untung Jawa	Universitas Esa Unggul	5,000,000,-

Pengalaman Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1.	2015	Kajian Perubahan Bentuk Bubu Ikan Berbahan Dasar Bambu (Studi Kasus :	Universitas Esa Unggul	2,000,000

		Rajapolah Tasikmalaya)		
2.	2016	Kajian Estetika pada Cangkir Keramik Bergaya Vintage Khas Plered (Studi Kasus : Purwakarta)	Universitas Esa Unggul	2,000,000

Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Internal.

Jakarta, 27 Oktober 2017
Pengusul,

(Ratih Pertiwi, S. Ikom., M. Ds)