



**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH INTERNAL**

**VISUALISASI ERGONOMI PAPAN INFORMASI KOLEKSI ARTEFAK
PADA MUSEUM BERTEMA SEJARAH TRANSPORTASI**



PENGUSUL

Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Ds.

215010556



FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2017



LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN

PENELITIAN HIBAH INTERNAL

Judul Penelitian : Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi
Artefak pada Museum Bertema Sejarah
Transportasi

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 708 / Desain Komunikasi Visual

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Ds.

b. NIDN : 0317098603

c. Jabatan Fungsional : Dosen Tetap

d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual

e. Nomor HP : 087876547308

f. Alamat surel (e-mail) : putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap

b. NIDN

c. Perguruan Tinggi

Biaya Penelitian

: - dana internal PT Rp. 10.000.000,-

- dana institusi lain Rp.

- *inkind* sebutkan

Jakarta Barat, 22 September 2017

Mengetahui,
Dekan, FDIK



(Oskar Judianto, S.Sn., M.M., M.Ds.) (Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Ds.)

NIP: 201690647

Peneliti



NIP: 215010556

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian



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

NIP: 201040164

DAFTAR ISI

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
RINGKASAN/SUMMARY	vi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB 3. METODE PENELITIAN	10
BAB 4. PEMBAHASAN	14
BAB 5. KESIMPULAN	29
BAB 6. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	31
DAFTAR PUSTAKA.....	vii
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	viii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1		
Museum Transportasi di Kawasan Taman Mini Indonesia Indah		1
Gambar 2		
Museum Angkut di Batu, Malang		1
Gambar 3		
Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak pada Museum Transportasi, TMII		3
Gambar 4		
Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak pada Museum Angkut, Batu - Malang		3
Gambar 5		
Koleksi Artefak Modul Pusat Beserta Papan Informasinya		15
Gambar 6		
Koleksi Artefak Modul Darat Beserta Papan Informasinya		15
Gambar 7		
Koleksi Artefak Modul Laut Beserta Papan Informasinya		16
Gambar 8		
Koleksi Artefak Modul Udara Beserta Papan Informasinya		16
Gambar 9		
Koleksi Artefak Kerta Api Beserta Papan Informasinya		17
Gambar 10		
Peta Museum Angkut		18
Gambar 11		
Mobil Kepresidenan (kiri) dan Helikopter Kepresidenan beserta papan informasinya (tengah dan kanan) yang digunakan Presiden Pertama Republik Indonesia		19
Gambar 12		
Koleksi Artefak Museum Angkut yang berada di Zona Pecinan (kiri atas), Zona Batavia (kanan atas) dan Gangster Town (bawah)		19
Gambar 13		

Background Setting digunakan sebagai papan informasi koleksi artefak Museum Angkut	20
Gambar 14	
Pengunjung Pria (kiri) dan Wanita (kanan) pada saat posisi Berdiri atau Display	21
Gambar 15	
Rentan Pergerakan Kepala dan Mata Dalam Bidang Vertikal	22
Gambar 16	
Standarisasi Tinggi Papan Informasi Koleksi Artefak Museum Bertema Sejarah Transportasi	22
Gambar 17	
Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak dengan Penutup Bahan Kaca yang berada di Museum Transportasi	23
Gambar 18	
Kondisi Sebelum dan Sesudah Peremajaan Papan Informasi Kereta Api Kepresidenan RI Pertama	24
Gambar 19	
Kondisi Papan Informasi Oplet dan Taksi pertama kali	24
Gambar 20	
Pola Bahasa yang Digunakan di bagian Bodycopy pada Papan Informasi Koleksi Artefak Milik Museum Transportasi (atas) dan Museum Angkut (bawah)	25
Gambar 21	
Papan Informasi Mobil Chevrolet Bel Air di Museum Angkut	28



RINGKASAN

Papan informasi koleksi artefak pada museum adalah bagian dari *environmental graphic design* yang memiliki fungsi memuat beragam informasi mengenai apa yang terdapat di dalam museum. Tak terkecuali museum dengan koleksi beragam transportasi mulai dari yang berukuran miniatur, replika maupun ukuran asli ini memiliki papan informasi yang berguna bagi pengunjung atau wisatawan mengenal artefak transportasi yang menjadi bagian dari sejarah peradaban Indonesia selama ini. Papan informasi inilah yang menjadi objek penelitian yang diangkat oleh peneliti pada museum bertema sejarah transportasi ini yang ada di Pulau Jawa.

Mengingat kondisi papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi di Pulau Jawa ini ternyata memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya dari segi ergonomi maupun visualisasi. Untuk itulah diperlukan penelitian lebih lanjut dengan harapan dapat memberikan masukan berupa analisa dari segi visualisasi dan ergonomi bagi papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi agar dapat memuat data koleksi artefak tersebut dengan komunikatif dan informatif. Dengan tujuan penelitian ini adalah memberikan sebuah landasan yang nantinya berguna bagi proses perancangan pemodelan papan informasi yang efisien baik dari segi komunikasi dan informasi dari koleksi artefak yang ada bagi museum bertema sejenis.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan memilih strategi penelitian *grounded theory*. Strategi yang dipilih didasarkan pada pertimbangan keleluasaan dalam meneliti, yaitu secara induktif, sehingga data yang terhimpun dapat diperkaya sebagai solusi analisa. Dalam *grounded theory*, tidak dikenal adanya hipotesis, akan tetapi diperkenankan sebuah hipotesa kerja yang dideskripsikan sebagai sebuah pernyataan. Hipotesis Kerja dalam penelitian ini adalah: Kajian pada objek penelitian papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi akan menjawab pertanyaan analisa mengenai visualisasi dan ergonomi seperti apa nantinya dengan menggunakan metode pembacaan budaya visual.

Kata kunci: papan petunjuk, koleksi artefak, museum bertema sejarah transportasi

ABSTRACT

The artifact collection boards in the museum are part of an environmental graphic design that has a function to contain various information about what is contained within the museum. No exception the museum with a diverse collection of transportation ranging from miniature, replica and original size has a useful information board for visitors or tourists to know the transportation artifacts that are part of the history of Indonesian civilization so far. It is the object of research appointed by researchers at transportation history themed of the island of Java.

Remembering the condition of information boards collection of artifacts on museums with transportation history on the island of Java this turned out to have differences with each other in terms of ergonomics and visualization. For that reason, further research is needed with the hope of providing input in the form of visualization and ergonomics analysis for information boards of artifacts collections on museums with transportation history to be able to load the collection data of the artefacts with communicative and informative. With the aim of this study is to provide a foundation that will be useful for the process of designing efficient infomative board model both in terms of communication and information from the collection of artifacts that exist for similar-themed museums.

This research method using qualitative research method, by choosing grounded theory research strategy. The chosen strategy is based on the consideration of the flexibility in researching, ie inductively, so that the collected data can be enriched as an analytical solution. In grounded theory, no hypothesis is known, but a working hypothesis is described as a statement. Working hypothesis in this research is: The study on the object of research board information collection artifacts in museums with transportation history theme will answer the question of analysis about visualization and ergonomics like what later by using method of reading visual culture.

Keywords: *signage, collection of artefacts, history-themed transportation museum*

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berawal dari kunjungan penulis ke sebuah Museum Transportasi yang berlokasi di kawasan Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Di museum ini terdapat beragam artefak berupa transportasi mulai dari transportasi dari ukuran miniatur hingga ukuran aslinya. Bisa dikatakan museum ini adalah museum terlama dibandingkan “adiknya” yang bertema sama yakni transportasi yakni Museum Angkut yang berada di Batu, Malang. Persamaan keduanya sudah pasti memiliki koleksi artefak berupa transportasi mulai dari yang digerakan oleh manusia, hewan hingga mesin sekali pun yang telah menemani sejarah peradaban di Indonesia.

Ketertarikan penulis akan kedua museum ini tertuju pada satu hal yakni papan informasi koleksi artefak pada kedua museum ini. Meskipun dari segi koleksi keduanya memiliki persamaan dari segi transportasi, tapi ternyata dari segi target market dari koleksi-koleksi artefak transportasi yang ada di kedua museum ini pun berbeda satu dengan yang lainnya. Sebagai contoh adalah dari segi harga tiket masuk, untuk Museum Transportasi hanya dikenakan biaya sebesar Rp 5000,- sedangkan untuk Museum Angkut dikenakan biaya paling tinggi Rp 100.000,- untuk hari libur nasional.



Gambar 1. Museum Transportasi di Kawasan Taman Mini Indonesia Indah

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 2. Museum Angkut di Batu, Malang

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Museum Transportasi memiliki tiga kawasan dengan lahan yang tidak luas dengan mengadakan pameran koleksi-koleksi artefaknya di dalam dan luar ruangan. Pameran di dalam ruang dibagi menjadi beberapa ruang yang seolah-olah merupakan bangunan tersendiri. Ruangan tersebut disebut modul yang terdiri atas modul pusat, modul darat, modul laut, dan modul udara. Di tempat ini disajikan benda asli, tiruan, miniatur, foto maupun diorama. Modul pusat menggambarkan keberadaan transportasi masa lampau yang mencakup transportasi darat dan laut dari berbagai daerah di Indonesia. Modul darat menggambarkan keberadaan transportasi darat yang mencakup transportasi jalan raya, jalan baja, sungai, danau, dan penyeberangan. Modul laut menggambarkan keberadaan dan layanan jasa transportasi laut yang telah menggunakan mesin yang mencakup berbagai kapal penumpang, container, dok terapung, dan peralatan penunjangnya. Modul udara menggambarkan keberadaan dan layanan jasa transportasi udara, perkembangannya dan teknologi peralatan transportasi udara.

Beberapa koleksi artefak dengan ukuran sebenarnya (asli) memiliki informasi yang terdapat pada papan informasi di museum ini. Papan informasinya pun beragam mulai dari ukuran kecil hingga ukuran besar, tergantung dari peruntukan koleksi artefak yang ada dan penempatannya apakah di luar atau di dalam ruangan. Jenisnya pun beragam, mulai papan yang berdiri (untuk melihat informasinya posisi berdiri), papan informasi dengan sekitar 90 cm yang disanggah dengan satu tiang di tengah papan tersebut (untuk melihat informasinya posisi menundukkan kepala ke bawah), papan informasi tanpa sanggahan yang diletakkan di dekat koleksi artefak museum (posisinya bisa sejajah ataupun harus jongkok untuk membaca informasinya). Namun sayangnya beberapa papan tersebut kondisinya bisa dikatakan memprihatinkan mulai dari ketidakterbacaan informasi dikarenakan pudarnya tinta, hingga dikarenakan diakibatkan tetesan hujan sehingga membuat papan informasi yang terbuat dari kaca ini tidak dapat terbaca informasi yang berada didalamnya.

Ternyata hal yang senada pun terjadi juga pada museum bertema sejarah transportasi lainnya yakni Museum Angkut yang berlokasi di Batu, Malang. Museum ini terbilang museum baru karena baru diresmikan sekitar tahun 2014. Museum ini merupakan salah satu hiburan di area kawasan wisata Batu, Malang.

Jika Museum Transportasi hanya memiliki empat kawasan atau modul, Museum Angkut ini memiliki sekitar 7 buah modul atau kawasan yang terdiri dari masing-masing kawasan seperti Hall, Zona Pecinan, Zona Batavia, Gangster Town, Zona Eropa, Istana Buckingham, Laz Vegas, dan Hollywood. Setiap kawasan dibangun dengan arsitektur sesuai dengan tema masing-masing. Begitu juga dengan koleksi artefak yang beranekaragam pa-da masing-masing kawasan. Yang membedakannya adalah dua jenis papan informasi koleksi artefak diantaranya papan informasi dengan tiang tinggi 90 cm (untuk melihatnya pengunjung harus menundukkan kepala) dan papan informasi yang diletakkan sebagai latar belakang atau dinding (untuk melihatnya kita hanya perlu berdiri, tapi terkadang tidak semua informasi bisa dilihat dikarenakan adanya koleksi artefak yang berada didepan papan informasi jenis ini).



Gambar 3. Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak pada Museum Transportasi, TMII
 Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 4. Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak pada Museum Angkut, Batu - Malang
 Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Dari segi ergonomi papan informasi saja memiliki potensi untuk diungkap dalam segi penelitian. Namun ergonomi tanpa sebuah visualisasi yang baik pun

tidak akan mengundang wisatawan atau pengunjung museum untuk tertarik membaca papan informasi yang berisi data koleksi artefak museum tersebut. Untuk itulah diperlukan penelitian lebih lanjut dengan meng-analisa visualisasi papan informasi tersebut pada kedua museum bertema sejarah transportasi. Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan melakukan pendekatan secara fenomenologi dan metodologi penelitian *grounded theory* sehingga nantinya dihasilkan sebuah hipotesa kerja.

Segala gambaran hasil penelitian sementara diatas membuat penulis berpikir bahwa dengan kondisi tersebut dapat dijadikan sebuah potensi sebuah penelitian. Untuk itulah perlu dipikirkan pengumpulan data mengenai papan informasi yang terdapat pada kedua museum tersebut. Dari data yang ada kemudian dibuat analisa ergonomi dan pola visualisasi papan informasi tersebut secara keseluruhan dengan mengambil beberapa sampel dengan menggunakan pembacaan budaya visual. Hingga nantinya muncul pemikiran analisa seperti apa yang muncul nantinya pada papan informasi kedua museum ini? Untuk itulah diperlukan sebuah penelitian lebih lanjut seperti melakukan beberapa pengukuran media dengan melalui pendekatan fenomenologi dan metodologi penelitian *grounded theory*. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan potensi landasan perancangan papan informasi bagi museum bertema sejenis yang informatif dan komunikatif.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan jangka panjang dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan masukan berupa analisa visualisasi dan ergonomi papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi. Diharapkan dengan adanya hasil analisa yang ada dapat memberikan standarisasi berupa landasan penelitian yang bisa dijadikan proses perancangan sebuah papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejenis sehingga nantinya informasi mengenai koleksi artefak tersebut dapat sampai kepada para wisatawan atau pengunjung museum tersebut.

1.3. Manfaat Penelitian

Bagi penulis, manfaat yang diharapkan bahwa seluruh tahapan serta hasil yang diperoleh dapat memperluas wawasan sekaligus pengetahuan dalam mem-

buat analisa visualisasi dan ergonomi papan informasi pada museum bertema sejarah transportasi. Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat diterima sebagai kontribusi dalam proses pembuatan papan informasi koleksi artefak berupa transportasi untuk museum sejenis sehingga informasi koleksi tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada wisatawan atau pengunjung museum. Sementara bagi akademis, penelitian ini di-harapkan dapat menjadikan rujukan bagi para mahasiswa disiplin desain ataupun multidisiplin sekalipun yang berminat mengambil objek penelitian sejenis dan juga dalam hal mendesain papan informasi koleksi artefak museum bertema se-jenis.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: Kajian analisa visualisasi dan ergonomi seperti apakah papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi? 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 papan informasi koleksi artefak pada museum bertema industri transportasi. Adapun museum bertema sejarah transportasi difokuskan pada museum yang terletak di pulau Jawa, seperti Museum Transportasi yang berlokasi di kawasan Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta, dan Museum Angkut yang berlokasi di Batu, Malang. Tak hanya itu saja, yang dibatasi dalam objek penelitian ini hanya berfokus kepada visualisasi dan juga ergonomi papan informasi koleksi artefak di kedua museum ini.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Fokus penelitian ini adalah analisa visualisasi ergonomi papan informasi koleksi artefak yang berada pada museum bertema sejarah transportasi. Untuk itu-lah diperlukan beberapa teori atau pendapat yang mendukung penelitian ini, diantaranya teori mengenai visualisasi papan informasi, ergonomi papan informasi tersebut, dan apa yang dimaksud dengan museum bertema sejarah transportasi ini.

Didit Widiatmoko Soewardikoen pada bukunya Visualiasi Iklan Indonesia Era 1950 –1957 mengatakan bahwa untuk menilai visualiassi sebuah produk atau gambar iklan, imaji dapat ditelaah menurut beberapa aspek. Adapun aspek yang ditelaah an-tara lain keterkaitan aspek produksi dan aspek imaji, mulai produk yang diiklankan, susunan tata letak dan jenis huruf yang digunakan untuk judul iklan. Telaah asas sosial diperlukan untuk menentukan makna visual iklan dari analisis terhadap ilustrasi, penggambaran figure, stereotip ras, pakaian, dan pola wawasan. Rangkuman dari lima kategori ini menjadi pola visualiasi yang membentuk karakter visual iklan era itu. (Soewardikoen, 2015, p. 67). Dalam iklan cetak, komponen-komponen yang digunakan adalah *headline* (judul), *tagline* (slogan), *copy* (teks atau nas) dan *illustration* (ilustrasi atau gambar) membaca iklan dimulai dari penangkap mata, unsur iklan yang paling menarik perhatian pembaca, kemudian menuntun pandangan ke komponen-komponen selanjutnya. Pembacaan atau pemindaian seperti ini dapat disebut mengikuti alur dalam iklan-iklan yang direncanakan akan tersusun menjadi suatu susunan hirarkis. Peletakkan komponen iklan yang bertingkat mendorong pembaca untuk memindai. Hirarki seperti ini mengisyaratkan kepentingan primer, sekunder dan tersier dalam kata-kata dan gambar. Untuk itu diperlukan hirari yang berarti “tata-tertib, pertingkat-an, atau urutan.” Maka huruf dan gambar disusun berdasarkan tingkat kepentingan, secara umum, lebih besar gelap dan padat mempunyai arti lebih penting, dan jika lebih kecil dan ringan, lebih rendah tingkat kepentingannya dibandingkan yang besar dan padat. Membuar huruf pembuka lebih besar membuat pembaca tertarik dari awal, memikat pembaca untuk menjadi terhayut dan mengarahkannya ke isi pesan. Untuk pembagian elemen menjadi strata kepentingan pembaca me-

merlukan tidak lebih dari tiga level: Sangat penting, kurang penting, dan sisanya ditampilkan dengan tingkat kepentingan rata-rata. (Soewardikoen, 2015, p. 119). Namun tidak semua pola visualisasi dan hirarki pada iklan dapat diaplikasikan pada papan informasi koleksi artefak museum bertema sejarah transportasi ini. Mengingat papan informasi hanya bersifat komunikatif dan informasi serta persuasi bagi para pengunjung. Untuk itulah perlu dilakukan penganalisaan visualisasi pada papan informasi di kedua museum yang bertema sejarah transportasi ini.

Istilah ergonomi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *ergon* yang artinya “kerja” dan *nomos* yang artinya “hukum”. Ergonomi berkaitan dengan desain dari sistem di-mana manusia bekerja. Di Inggris, bidang ergonomi diresmikan setelah Perang Dunia kedua. Istilah ergonomi sendiri dicetuskan oleh Murrell pada tahun 1949. Ergonomi menekankan pada desain peralatan dan ruang kerja. Ilmu-ilmu yang berkaitan yaitu anatomi, fisiologi, kedokteran industri, desain, arsitektur, dan teknik pencahayaan. Di Eropa, ergonomi bahkan lebih kuat didasarkan pada ilmu biologi. Di Amerika Serikat, istilah ergonomi lebih dikenal sebagai “Human Factors” dan dasar keilmuannya lebih menekankan pada sisi psikologi. Baik ergonomi maupun *human factors* sama-sama mengusung pendekatan “fits the job to the man” yang menyatakan bahwa pekerjaan harus disesuaikan dengan manusia dan bukan sebaliknya (Bridger, 2003). Pendapat ini mendukung untuk nantinya menganalisa ergonomi dari papan informasi yang terdapat pada Museum Transportasi dan Museum Angkut ini.

Sementara itu yang dimaksud dengan museum bertema sejarah transportasi merupakan museum tematik. Menurut buku Museum Tematik di Indonesia, tujuan dirikan museum setelah Indonesia merdeka adalah untuk kepentingan pelestarian dan pengembangan warisan budaya dalam rangka persatuan dan peradaban bangsa. Tujuan lainnya sebagai sarana pendidikan non-formal. Berbagai koleksi dipamerkan untuk kepentingan bangsa dalam rangka penanaman rasa kebanggaan dan jati diri (Yulianto dkk, 2013 : 7). Pada awalnya, orientasi museum hanya di-tekanan pada koleksi sehingga tugas dan fungsi museum masih terbatas pada kegiatan mengum-pulkan, merawat, dan memamerkan koleksi. Namun, dewasa ini telah terjadi pada kegiatan mengumpulkan, merawat, dan memamerkan koleksi. Namun, dewasa ini terjadi perkembangan fungsi museum menjadi tempat

presevasi, penelitian dan komunikasi, yang tujuannya untuk menyampaikan edukasi sekaligus rekreasi pada masyarakat (Weil, 1990; Hopper-Greenhill, 1994:140). 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 : 13). Jadi tidak mengherankan kalau Museum Transportasi dan Museum Angkut ini bisa dikategorikan museum tematik atau khusus. Adapun kedua museum tersebut mengangkat tema sejarah transportasi yang ambil bagian dalam sejarah peradaban masyarakat di Indonesia.

Sementara itu menurut Fidel Miro dalam bukunya Pengantar Sistem Transportasi mengatakankan bahwa transportasi diartikan sebagai usaha pemindahan, atau penggerakan orang atau barang dari suatu lokasi, yang disebut lokasi asal, ke lokasi lain, yang biasa disebut lokasi tujuan, untuk keperluan tertentu dengan menggunakan alat tertentu pula (Miro, 2012, p. 1-2). Ada pun peranan transportasi dalam peradaban manusia tergambar jelas dari perkembangan kegiatan sosial ekonominya. Di masa sekarang kebutuhan hidup telah semakin beragam dan sumber-sumber objek kebutuhan pun berpencar secara spasial. Manusia zaman sekarang pun cenderung hidup menetap, tidak lagi berpindah-pindah tempat seperti dulu. Dalam keadaan seperti ini, transportasi dan pengembangan teknologinya semakin diperlukan. (Miro, 2012, p. 8-9). Di lain pihak, Indonesia memiliki ketiga alam tersebut sehingga timbullah tiga macam bentuk transportasi, yaitu: (1) transportasi darat, (2) transportasi laut, transportasi sungai, transportasi danau, dan transportasi penyeberangan yang disebut juga feri, dan (3) transportasi udara (Miro, 2012, p. 32-33). Pernyataan ini membuktikan bahwa sejarah baik dari bentuk transportasi itu sendiri pun berperan dalam sejarah peradaban manusia. Untuk itulah dibentuklah sebuah museum bertema sejarah transportasi agar mengetahui alur sejarah transportasi yang ada di Indonesia, dimana dapat dilihat

dari koleksi artefaknya yang didampingin dengan informasi pada papan informasi padan museum tersebut.

Papan informasi pada museum ini masuk pada kategori *information graphic design* yang merupakan bagian dari *environmental graphic design*. Untuk menciptakan *environmental graphic desain* menurut Aliana Wheeler pada bukunya *Designing Brand Identity*, diperlukan beberapa disiplin ilmu yang berhubungan dengan desain untuk mewujudkannya. *Environmental graphic design* juga memusatkan perhatian pada aspek – aspek visual dari sebuah tempat, dengan pengertian bahwa tidak semua tempat memerlukan sebuah sistem grafis lingkungan. Sebuah museum tentu termasuk di dalam kategori tempat yang membutuhkan *environmental graphic design*, karena didalamnya terdapat suatu objek dimana tidak hanya informasi yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana, melainkan suasana seperti apa objek tersebut bisa bertahan, dan memberikan kesan pada audiens bagaimana objek tersebut dapat hidup pada jamannya. Dalam pembagiannya, *Environmental graphic design* dibagi menjadi 3, yaitu : *Exhibition Design, Wayfinding systems, dan Information Graphic Design*.

Papan informasi memiliki andil yang besar dalam penyampaian informasi kepada audiens. Mereka dapat memberikan suplemen konten tulisan supaya menjadikannya lebih bermutu dan membangun informasi, data, atau bahkan pengetahuan kepada para audiens. Elemen grafis pada *information graphic* memiliki informasi yang kompleks yang diperlukan untuk di-sampaikan secara singkat padat, namun tidak membingungkan para audiens. Tujuan utama dari *information graphic* adalah untuk membantu para audiens untuk memberikan pilihan yang terbaik dalam mencari informasi tentang suatu objek. Pada suatu daerah, konten yang terkandung dalam *information graphic* bisa jadi sangat luas, seperti pada museum yang menggunakan sumber informasi dari beberapa saksi sejarah yang ada. Pada papan informasi koleksi artefak ini terdapat elemen elemen penting lainnya yang mampu menunjang sebuah *Environmental graphic design* dimana dapat memberikan sistem navigasi dan informasi yang baik. Elemen – elemen tersebut dapat dilihat sebagai berikut : (1) Unsur Kedalaman; (2) Skala dan Ukuran; (3) Konteks; (4) *Complexity*; (5) *Typography*; (6) Tingkat ketahanan (material); dan (7)Warna.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, dilakukan di pulau Jawa dengan objek penelitian museum bertema sejarah transportasi yakni Museum Transportasi yang berlokasi di Jakarta dan Museum Angkut yang berada di Batu, Malang, dimana kedua museum ini memiliki papan 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.

Ada pun hipotesa kerja yang didapat adalah kajian pada objek penelitian papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi berpotensi pertanyaan analisa mengenai visualisasi dan ergonomi seperti apa nantinya. Agar dapat melakukan kajian diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode pembacaan budaya visual pada papan informasi koleksi artefak di museum bertema sejarah transportasi

Untuk melengkapi strategi penelitian metodologi penelitian *grounded theory* ini, maka penulis memilih metode pendekatan atau pengamatan melalui fenomenologi. Menurut Mudji Sutrisno, pandangan fenomenologi setiap pengalaman

yang ada pada diri manusia selalu terjadi seperti sebuah “pengalaman tentang sesuatu”. Apa yang hendak diuraikan fenomenologi bukan “sesuatu”, melainkan apa yang merupakan “inti” dari pengalaman tentang sesuatu yang terjadi pada manusia. Menurutnya, pengalaman estetis hakikatnya melibatkan pengamatan inderawi yang sekaligus melibatkan seluruh unsur dalam “diri” manusia itu dibawa oleh pengamatan itu, jiwa raga, dengan segala indera dan kemampuan-kemampuan lainnya; bagaikan terikat dan ter-pikat hatinya. Pendapat ini juga dikatakan 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 meninggalkan dunia sehari-hari ini (Agus Sachari, 2002, p. 60).

Seperti yang dikatakan Moleong (1988: 7-8) bahwa pendekatan fenomenologi berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Peneliti fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang yang sedang diteliti. Maka dari itu inkuiri dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang diteliti. Yang ditekankan adalah aspek subyek dari perilaku orang. Mereka berusaha untuk masuk ke dunia konseptual para subyek yang diteliti sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang mereka kembangkan di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

3.3. Metode Membaca Budaya Visual

Agus Sachari dalam bukunya Budaya Visual Indonesia mengatakan bahwa dalam mengamati perkembangan budaya visual di Indonesia, terdapat dua diskursus besar yaitu pandangan dari sudut transformasi budaya dan pandangan dari aspek per-berdayaan nilai budaya. Dengan posisi demikian, nilai-nilai yang menyertai budaya visual ditempatkan sebagai objek yang mengandung makna dan menandai perubahan setiap jaman. Lebih spesifiknya, nilai-nilai yang menyertai budaya visual tersebut kerap dikategorikan sebagai nilai-nilai estetis secara visual.

Sudah pasti ciri sejarah bahwa nilai-nilai estetik merupakan bagian yang tidak dipisahkan dari poduk budaya yang mengisi setiap jaman. Menginjak masa pemerintahan kolonial, 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 kolonial dominan yang ‘menguasai’ wilayah teritorial Nusantara, termasuk didalamnya tatanan budaya asing, terutama Belanda yang ber-peran dalam proses pembentukan nilai-nilai dan pembangunan budaya modern. (Agus Sachari, 2007, p. 17).

Dalam membaca budaya visual, pada hakikatnya terdapat tiga sudut pandang hirarkis yang berbeda. Sudut pandang ini sebenarnya merupakan kriteria objektif yang dapat mengiring analisis kiritis pada tatanan berpikir yang lebih proposional. Dengan demikian pengamat dapat memahami sebuah objek visual dapat hadir dalam bentuk yang ‘disederhanakan’, atau mengapa objek visual yang hadir dalam bentuk yang paling monumental dan kompleks. Ketiga sudut pandang tersebut adalah:

a) Sudut pandang berdasarkan fungsi

Memandang objek visual tidak hanya dari kode fungsionalnya saja, baik sebagai komuni-kasi, peran sosial atau hanya sebagai elemen estetik, 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 ber-kaitan dengan aspek teknis, bahan dan kekuatan.

b) Sudut pandang berdasarkan nilai-nilai

Hampir semua benda yang berada di sekitar manusia selalu mempertimbangkan aspek kebaikan, kepatutan, keindahan, dan keharmonisan dengan berbagai latar belakang dan hirarkinya. Untuk itu, dalam mengamati objek visual, pengamat jangan sampai ‘mening-galkan’ unsur yang menyelimuti objek tersebut sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari substansi yang melatarbelakanginya.

c) Sudut pandang berdasarkan pemaknaan.

Amanat terhadap sebuah objek dapat pula ditinjau dari sudut pandangan lain, bukan dari aspek fungsi ataupun aspek nilai, melainkan dari kode makna kehadirannya dari objek visual itu. Sisi yang selama ini merupakan amanat desain pada umumnya, kemudian disimak lebih jauh lagi sebagai sebuah objek yang selalu menciptakan makna. Dalam hal ini yang dimaksud bukanlah lagi sekedar makna dari sisi sematik produk, sebagaimana yang lazim dalam pembahasan semiotika visual, melainkan makna yang membangun eksistensi peran dalam sejarah kebudayaan.



BAB 4

PEMBAHASAN

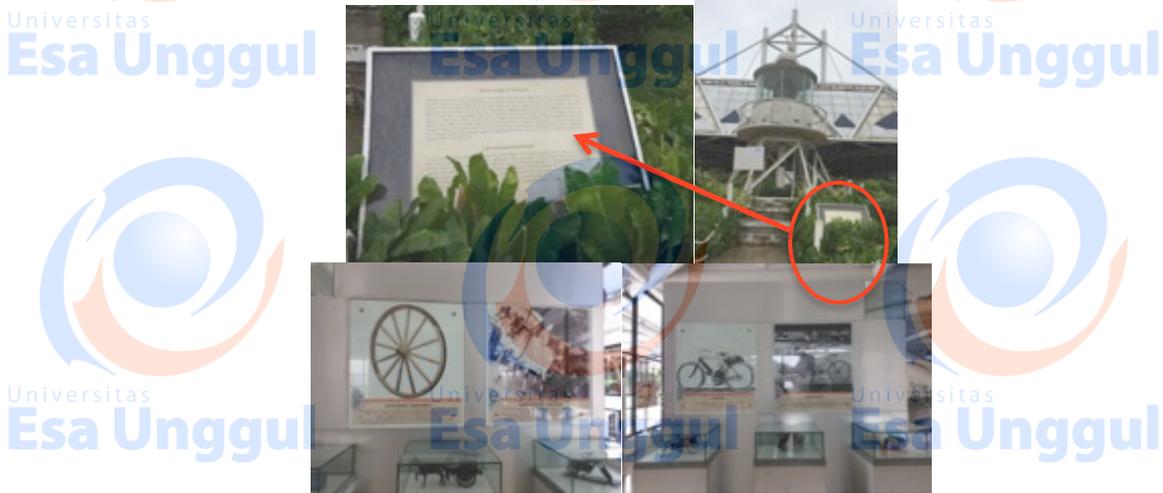
Proses fenomenologi penulis selama berada di Museum Angkut dan Museum Transportasi dimana keduanya memiliki kesamaan yakni sebagai museum bertema sejarah transportasi ini, akan digunakan sebagai landasan analisa nantinya. Sudah tentu papan informasi koleksi artefak pada kedua museum ini yang menjadi perhatian pada penelitian. Untuk itulah perlu dilakukan pembahasan mengenai kedua museum terkait papan informasi beserta koleksi artefak yang terdapat di museum tersebut sebelum dilakukan analisa visual ergonomi.

4.1. Museum Transportasi

Seerti yang dijelaskan pada pada buku Museum Tematik di Indonesia karya Kresno Yulianto, dkk bahwa Museum Transportasi adalah lembaga permanen milik Kementerian Perhubungan yang bertujuan mengumpulkan, memelihara, meneliti, serta memamerkan bukti sejarah dan perkembangan dan peran transportasi dalam pembangunan nasional. Maksud dan tujuan lain adalah memberikan informasi dan tambahan pengetahuan kepada masyarakat mengenai sejarah perkembangan teknologi transportasi sekaligus menyediakan tempat rekreasi yang edukatif. Sebelumnya museum ini direncanakan hanya untuk museum Kereta Api. Perencanaan Museum Transportasi dilaksanakan pada tahun 1984, sementara peresmiannya dilakukan pada tanggal 20 April 1991 oleh Presiden Soeharto kala itu. Museum Transportasi menempati area seluas 6,25 hektare (Kresno Yulianto, 2013 : 150-153).

Untuk koleksinya sendiri, Museum Transportasi yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta ini memiliki beragam koleksi dan pameran. Pameran diselenggarakan di dalam dan di luar ruang. Pameran di dalam ruang dibagi menjadi beberapa ruang yang seolah-olah merupakan bangunan tersendiri. Ruangan tersebut disebut modul yang terdiri atas modul pusat, modul darat, modul laut, dan modul udara. Di tempat ini disajikan benda asli, tiruan, miniatur, foto maupun diorama.

Modul pusat menggambarkan keberadaan transportasi masa lampau yang mencakup transportasi darat dan laut dari berbagai daerah di Indonesia. Koleksinya berupa alat transportasi sederhana dengan menggunakan tenaga manusia, hewan atau angin, antara lain, cikar, andong, bendi, becak dan perahu layar.



Gambar 5. Koleksi Artefak Modul Pusat Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Modul darat menggambarkan keberadaan transportasi darat yang mencakup transportasi jalan raya, jalan baja, sungai, danau, dan penyeberangan. Koleksinya berupa alat transportasi yang sudah mulai menggunakan tenaga mesin awal sampai sekarang, antara lain cikar DAMRI yang berperan pada masa kemerdekaan (1946) sebagai alat angkut logistik militer di wilayah Surabaya dan Mojokerto.



Gambar 6. Koleksi Artefak Modul Darat Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Modul laut menggambarkan keberadaan dan layanan jasa transportasi laut yang telah menggunakan mesin yang mencakup berbagai kapal penumpang, container, dok terapung, dan peralatan penunjangnya. Modul dilengkapi paparan teknologi kelautan dengan berbagai jenis kapal laut, prasarana yang ada dewasa ini, dan peralatan penunjang lain.



Gambar 7. Koleksi Artefak Modul Laut Beserta Papan Informasinya
 Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Modul udara menggambarkan keberadaan dan layanan jasa transportasi udara, perkembangannya dan teknologi peralatan transportasi udara. Koleksinya mencakup pesawat terbang, peralatan transportasi udara, dan peralatan bandar udara.



Gambar 8. Koleksi Artefak Modul Udara Beserta Papan Informasinya
 Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Pameran luar statis menampilkan berbagai jenis lokomotif generasi pertama, termasuk rel kereta api dan terowongan, Kereta Api Luar Biasa (KLB) yang digunakan oleh Presiden dan Wakil Presiden RI pertama Soekarno-Hatta pada waktu Pemerintahan RI hijrah dari Jakarta ke Yogyakarta, bus tingkat yang pernah dioperasikan di Indonesia, serta pesawat udara jenis DC-9 PK-GNT milik Garuda Indonesia yang pernah melayani penerbangan ke negara-negara ASEAN dan Australia (Kresno Yulianto, 2013 : 150-153).



Gambar 9. Koleksi Artefak Kerta Api Beserta Papan Informasinya

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

4.2. Museum Angkut

Museum selanjutnya adalah museum Angkut, yang merupakan museum transportasi dan tempat wisata modern yang terletak di Kota Batu, Jawa Timur,

sekitar 20 km dari kota Malang. Menurut sumber internet kompas.com (<http://travel.kompas.com/read/2015/07/27/191400827/Museum.Angkut.Pertama.di.Asia?page=all>) dikatakan bahwa museum ini terletak di kawasan seluas 3,8 hektar di lereng Gunung Panderman, dan memiliki lebih dari 300 koleksi jenis angkutan tradisional hingga moden. Museum Angkut ini dikelola oleh Jawa Timur Park Group yang sebelumnya juga membangun Batu Street Zoo, Batu Night Spectacular (BNS), Eco Green Park dan Museum Satwa.

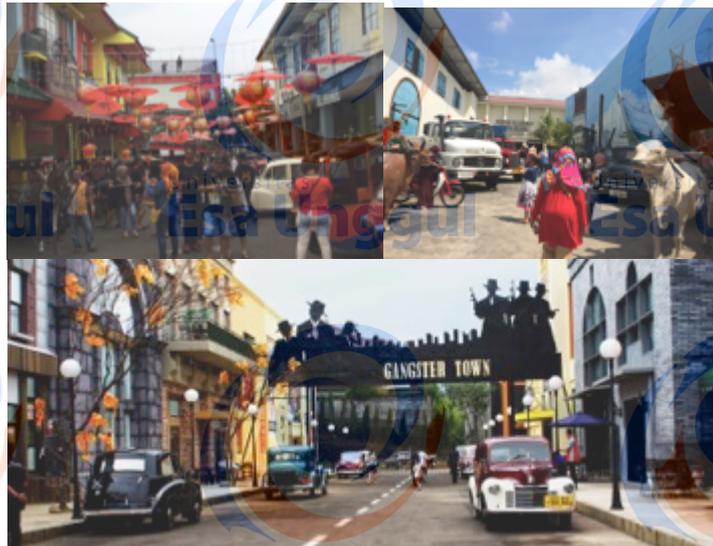


Gambar 10. Peta Museum Angkut
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Museum ini didirikan pada 9 Maret 2014. Museum ini terbagi dalam beberapa zona dengan *setting landscape* model bangunan dari benua Asia, Eropa hingga Amerika. Ada pun museum Angkut ini terdiri dari beberapa spot, diantaranya: (1) Hall; (2) Zona Pecinan; (3) Zona Batavia; (4) Gangster Town; (5) Zona Eropa; (6) Istana Buckingham; (7) Laz Vegas; (8) Hollywood; dan (9) Pasar Apung. Semua spot pasti terdapat koleksi artefak museum, tapi tidak semua dari koleksi tersebut terdapat papan informasi. Biasanya koleksi-koleksi transportasi yang berada di dalam ruanganlah yang memiliki papan informasi, sehingga para pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai transportasi tersebut dan juga menikmati suasana museum. Salah satunya adalah mobil milik presiden pertama Republik Indonesia, Ir. Soekarno yang berada di ruang Hall pada Museum Angkut. Sementara koleksi artefak lain yang berada di luar ruangan atau outdoor Museum Angkut adalah mobil-mobil atau jenis angkutan lain yang berada di Zona Batavia, Zona Batavia dan Gangster Town.



Gambar 11. Mobil Kepresidenan (kiri) dan Helikopter Kepresidenan beserta papan informasinya (tengah dan kanan) yang digunakan Presiden Pertama Republik Indonesia
 Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



Gambar 12. Koleksi Artefak Museum Angkut yang berada di Zona Pecinan (kiri atas), Zona Batavia (kanan atas) dan Gangster Town (bawah)

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017 (kiri atas dan kanan bawah) dan <http://www.wisataterindah.net/museum-angkut/> (bawah), diunduh tanggal 24 Juli 2017 jam 08.01 WIB

Baik koleksi artefak yang berada di *outdoor* maupun *indoor* pada Museum Angkut ini digunakan sebagai spot *selfie* para pengunjung. Ditambah lagi dengan adanya *background setting* yang mendukung. Tidak hanya setting yang berisi informasi sejarah dan sebagainya, tapi juga *setting* latar suasana Eropa maupun Asia yang dihadirkan di Museum Angkut ini. Tak hanya itu saja, Museum Angkut ini menggunakan *background setting* pada beberapa ruangnya sebagai bagian dari papan informasi koleksi artefak. Hal inilah yang tidak dimiliki oleh Museum Transportasi.



Gambar 13. Background Setting digunakan sebagai papan informasi koleksi artefak Museum Angkut

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

4.3. Hipotesa Kerja

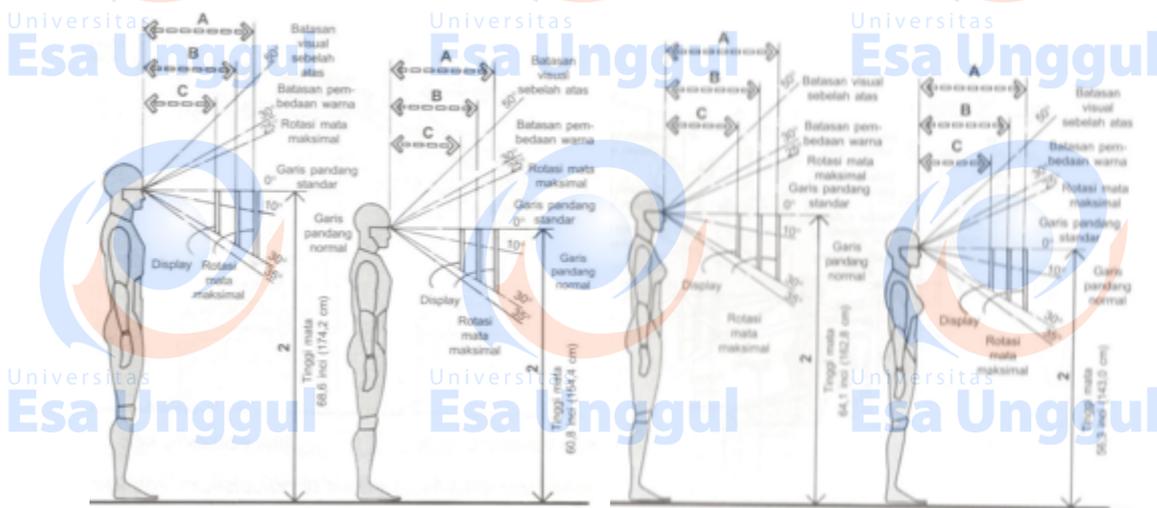
Hipotesa kerja disini merupakan jawaban sementara peneliti terhadap penelitian yang dilakukan. Pada penelitian kualitatif, hipotesa tidak diuji tetapi diusulkan sebagai paduan dalam proses analisis data menggunakan pembacaan visual ergonomis pada objek penelitian. Dari hasil pengamatan fenomenologi terhadap objek penelitian diatas, dapat dibuat kesimpulan bahwa papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi berpotensi untuk dilakukan analisa visual ergonomi dengan menggunakan pembacaan metode budaya visual.

4.4. Visualisasi Ergonomi

Pada penelitian ini, ada dua analisa yakni analisa visualisasi dan ergonomi pada papan informasi koleksi artefak museum bertema sejarah. Dari segi ergonomi, telah sedikit dijelaskan pada sub bab Pendahuluan, bagaimana ketidaknyamanan pada proses pengamatan papan informasi koleksi artefak di kedua museum tersebut. Apalagi papan informasi tersebut pada kedua museum bertema sejarah ini sebagaimana diletakkan di sebelah koleksi artefak. Hal itu membuat para pengunjung terutama orang dewasa harus menundukkan kepalanya untuk membaca informasi yang terdapat pada papan informasi koleksi artefak museum tersebut.

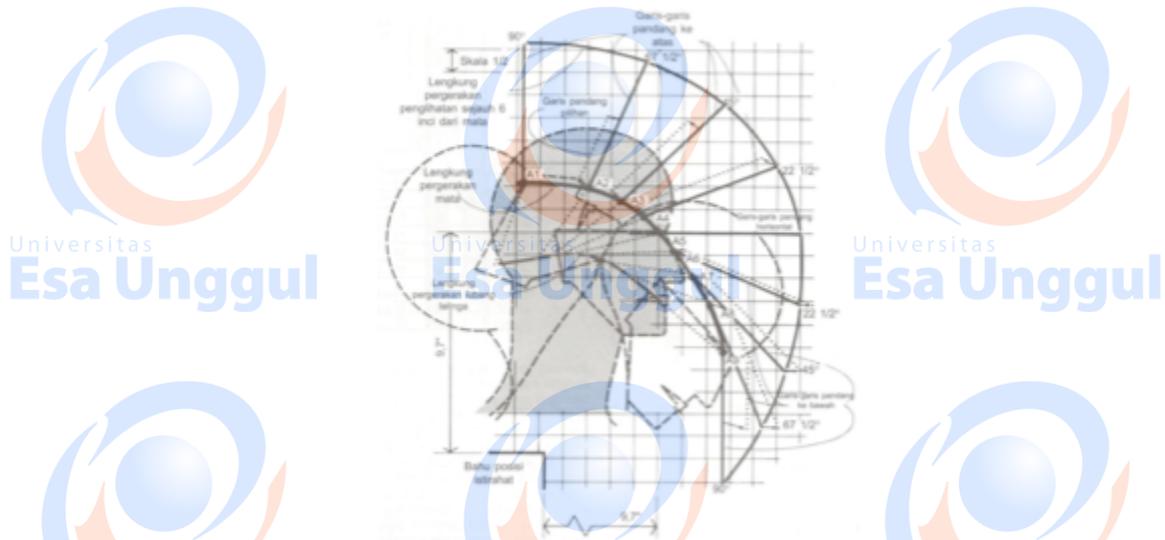
Adapun artefak yang ada pun harus mementingkan ergonomi para pengunjung dari segi sisi pria dan wanita. Seperti halnya untuk tinggi display, secara ideal tinggi sisi atas *display* harus berkaitan dengan mata pengamat. Besarnya variabel dalam pengukuran tinggi mata dan pada situasi tertentu besar *display* yang spesifik mempersulit penentuan tingginya (Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003:294). Melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia akan secara

otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan. Sebagaimana besar sumber penempatan jarak minimal dari seorang pengamat hingga ke display sebesar antara 13 – 16 inci atau 33 – 40,6 cm; jarak optimal antara 18 – 22 inci atau 45,7 – 55,9 cm; dan jarak maksimal antara 28 – 29 inci atau 71,7 – 73,7 cm. Titik terjauh tempat mata dapat terfokus menunjukkan perubahan yang relatif kecil setelah beberapa tahun. Maka, rentang maksimal sebesar 28 – 29 inci atau 71,7 – 73,7 cm lebih dibatasi oleh ukuran karakter dan batasan jangkauan yang berkaitan dengan konter pos kerja atau pengontrol. Jarak baca yang lazim digunakan untuk materi-materi cetakan sekitar 18 inci atau 45,8 cm. Tak hanya itu juga, dari segi sudut pandang, garis pandang dari bagian bawah display hingga mata seorang pengamat harus membentuk sudut tidak lebih dari 30 derajat terhadap garis pandang horisontal standar. Selain itu juga, rentang kepala mulai dari 0 derajat sampai dengan 30 derajat pada arah yang lain dapat dilakukan tanpa menimbulkan ketidaknyamanan. Secara antropometri, gerakan ini disebut sebagai “fleksibilitas leher”. Jika diukur ke arah bawah, hal ini dikatakan sebagai “ventral” dan jika diukur ke arah belakang atau ke atas disebut sebagai “dorsal”. (Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003 : 293-294).



Gambar 14. Pengunjung Pria (kiri) dan Wanita (kanan) pada saat posisi Berdiri atau Display

Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003



Gambar 15. Rentan Pergerakan Kepala dan Mata Dalam Bidang Vertikal

Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik, 2003

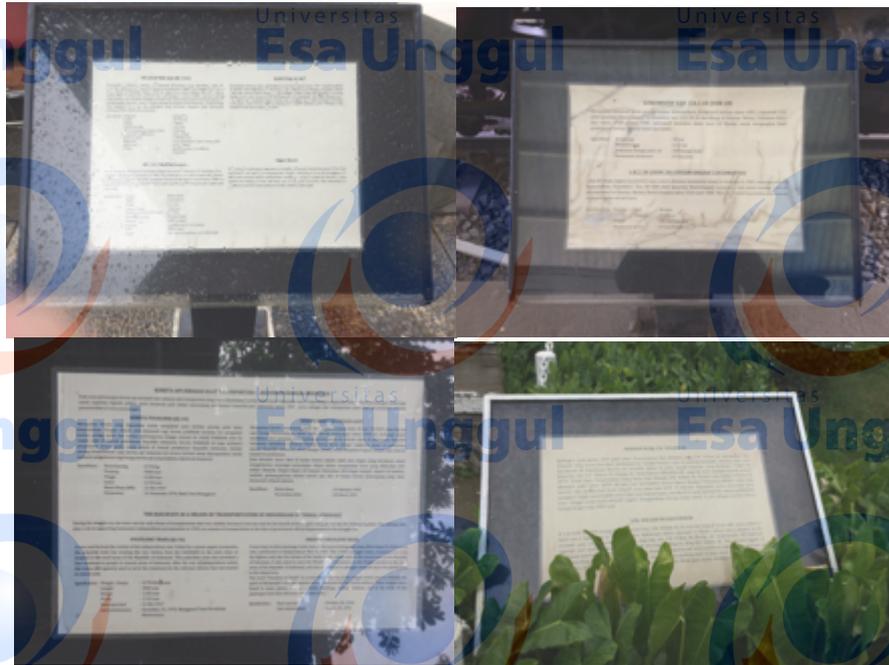
Dari hasil ergonomi di atas, dapat disimpulkan pula. Ada baiknya sebuah papan informasi koleksi museum artefak harus memiliki ergonomi yang dapat disesuaikan dengan ketinggian dari pengunjung serta memikirkan jangkauan penglihatan manusia pada umumnya terhadap papan informasi tersebut. Hingga pada akhirnya diharapkan papan informasi tersebut tidak membuat pengunjung museum bertema sejarah transportasi ini merasa jenuh. Seperti halnya tinggi maksimal dari papan informasi koleksi artefak dari dasar lantai hingga keterbacaan adalah minimal 90 cm, dan maksimal 180 cm bahkan bisa lebih terutama untuk papan informasi koleksi artefak berupa *background setting*.



Gambar 16. Standarisasi Tinggi Papan Informasi Koleksi Artefak Museum Bertema Sejarah Transportasi

Sumber: Interior Graphic and Design Standards, 1986 dan Analisa Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Tidak hanya dari segi ergonomi, bahkan dari visual pun, kedua museum bertema sejarah transportasi ini memiliki perbedaan visualisasi diantara keduanya. Salah satu yang terlihat adalah keterbacaan dari papan informasi koleksi artefak pada kedua museum tersebut. Pada Museum Transportasi, hampir dari semua papan informasi yang ditemui oleh penulis atau peneliti, dari segi keterbacaan amat sangat kurang. Hal itu mungkin tidak adanya peremajaan dari museum itu sendiri. Terbukti dari bacaan yang tidak terlihat, hingga terhalang oleh kaca yang gunakan untuk menutupi papan informasi sehingga informasi sendiri tidak terbaca. Ditambah lagi, papan informasi koleksi artefak jenis ini diletakkan di dalam maupun luar ruangan.



Gambar 17. Kondisi Papan Informasi Koleksi Artefak dengan Penutup Bahan Kaca yang Berada di Museum Transportasi

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Jikapun ada peremajaan terhadap beberapa papan informasi koleksi artefak pada Museum Transportasi ini itu pun terlihat dari jenis warna dan keterbacaan serta jenis *font* yang lebih modern. Namun demikian sayangnya peremajaan papan informasi ini tidak didukung dengan penempatannya yang diletakkan di sebelah tempat sampah. Hal itu sudah pasti mengurangi nilai estetika dari papan informasi tersebut.



Gambar 18. Kondisi Sebelum dan Sesudah Peremajaan Papan Informasi Kereta Api Kepresidenan RI Pertama

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

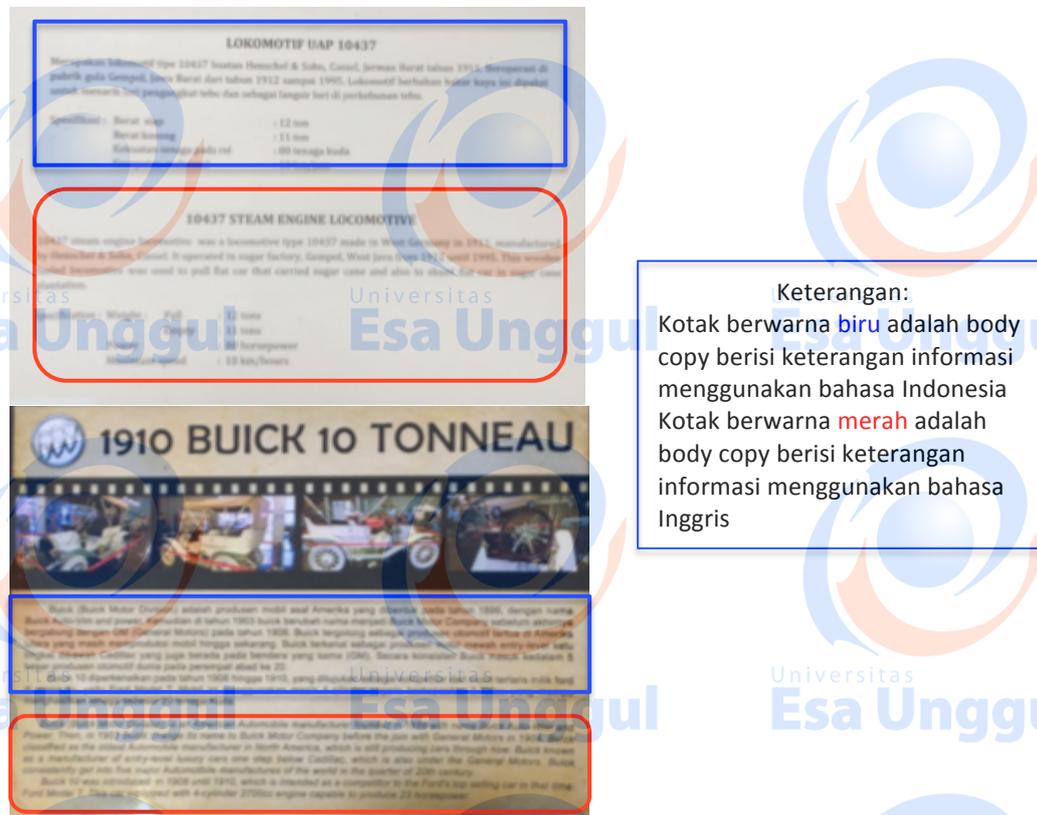


Gambar 19. Kondisi Papan Informasi Oplet dan Taksi pertama kali

Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Dari segi layout sendiri, sebenarnya ada papan informasi koleksi artefak museum ini yang terbilang unik. Sama dengan papan informasi koleksi artefak pada museum Angkut, dimana layout pada papan informasi ini memiliki tema tertentu. Seperti halnya pada papan informasi koleksi Oplet dan Taksi Silver Bird maupun Blue Bird pertama kali. Disini dapat dilihat bahwa kedua papan informasi tersebut memiliki tema yang berbeda dengan sebelumnya. Hanya saja sayang sekali, dari segi keterbacaan tidak mendukung dan tidak memiliki peremajaan seperti dicetak ulang sehingga pengunjung pun menjadi turun minat untuk membaca keterangan pada papan informasi tersebut.

Namun demikian ternyata ada persamaan antara papan informasi koleksi artefak pada kedua museum yakni adanya hirarki pada *body copy* yang memuat informasi dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Hal ini senada dengan fungsi dari papan informasi pada museum itu sendiri yang harus memuat kedua bahasa dimana dapat dinikmati oleh tidak hanya pengunjung atau wisatawan lokal tapi juga wisatawan mancanegara.



Gambar 20. Pola Bahasa yang Digunakan di bagian Bodycopy pada Papan Informasi Koleksi Artefak Milik Museum Transportasi (atas) dan Museum Angkut (bawah)

Sumber: Analisa Putri Anggraeni Widyastuti, 2017

Persamaan lain pada *copy writing* pada papan informasi koleksi artefak kedua museum ini adanya *headline* dan *bodycopy*. Yang membedakannya, pada papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi, terdapat *headline* dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, begitu juga dengan *bodycopy*-nya. Sementara untuk papan informasi koleksi artefak Museum Angkut, memiliki satu buah *headline* dengan bahasa Inggris atau Indonesia, dan terdapat satu *bodycopy* yang mengandung informasi dua bahasa Inggris dan Indonesia.

Jika membicarakan copy writing, tak lupa terkait dengan layout juga. Seperti yang dijelaskan bahwa layout pada papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi memiliki keunikan, yakni berupa tema. Akan tetapi sayangnya tidak semua dapat diaplikasikan. Malah sebaliknya, layout papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi ini memiliki format tersendiri yang berkesan kaku dan tidak memiliki variasi yang beragam. Begitu juga dengan penggunaan jenis font atau huruf pada papan informasi koleksi artefaknya. Berbeda dengan papan informasi koleksi artefak yang terdapat pada museum Angkut, dimana layoutnya beragam karena disesuaikan dengan tahun koleksi artefak dibuat itu. Dari sinilah penggunaan font atau jenis huruf pun beraneka ragam tergantung dari tahun produksi koleksi artefak tersebut dibuat. Tidak semuanya dapat diaplikasikan dengan tema modern. Setiap koleksi artefak pada Museum Angkut di beberapa zona pun memiliki karakter tersendiri dan budaya yang terkandung didalamnya, dimana sudah pasti berbeda satu dengan yang lainnya. Hal inilah yang menambah nilai tersendiri bagi papan informasi koleksi artefak Museum Angkut, sehingga tidak mengherankan bahwa museum ini memiliki daya tarik yang lebih baik dibandingkan Museum Transportasi yang membosankan.

Dengan menggunakan metode membaca visual, dapat disimpulkan bahwa papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi memiliki fungsi sebagai wadah atau media komunikasi koleksi-koleksi artefak yang terdapat pada museum, dimana ditujukan bagi para pengunjung baik wisatawan lokal maupun wisatawan luar negeri yang menjadi sasaran informasi berisi sejarah beserta spesifikasi koleksi tersebut. Sementara itu dari sudut pandang berdasarkan nilai-nilai, papan informasi museum artefak pada museum bertema sejarah transportasi sudah pasti memiliki nilai lebih dari segi nilai sejarah, yang dapat terlihat dari copywriting papan tersebut. Salah satunya papan informasi koleksi artefak Museum Transportasi yang lebih bervariasi. Meski demikian, papan informasi koleksi artefak pada Museum Transportasi yang bahkan tidak memiliki peremajaan atau kesan jadul sekalipun, tetap memiliki nilai sejarah didalamnya. Sementara itu dari sudut pandang berdasarkan pemaknaan, papan informasi koleksi artefak pada kedua museum bertema sejarah transportasi ini memiliki makna yang sangat berarti yakni sebagai penghubung antara pengun-

jung dengan koleksi artefak museum bertema sejarah transportasi. Tanpa keberadaan papan informasi ini, pengunjung akan menganggap koleksi artefak sebagai angin lalu atau bahkan tidak ingin tahu. Atau hanya sekedar dianggap sebagai objek foto semata, tanpa mempelajari kandungan sejarah di dalam koleksi tersebut.

Namun demikian sebuah papan informasi yang tidak dikemas dengan sesuatu yang baru atau menarik perhatian serta informatif dan komunikatif bagi para pengunjungnya pun, akan sia-sia juga. Oleh karena itu perlu sekali yang namanya visualisasi yang dapat mengundang pengunjung pada layout papan informasi yang ada. Baik itu layout menggunakan iklan yang berisi hirarki iklan pada umumnya seperti *bodycopy*, *subheadline* dan *headline*. Akan tetapi umumnya pada format *copywriting* dari papan informasi koleksi artefak bertema museum ini hanya terdiri dari *headline* dan *bodycopy* saja, serta adanya ilustrasi entah itu berupa foto atau pun gambar sekalipun. Untuk *bodycopy*-nya pun terdiri dari dua bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sementara untuk layout sendiri akan lebih baik menggunakan layout yang lebih modern dan mengikuti tema atau karakteristik dari koleksi artefak pada museum bertema transportasi itu. Sehingga ketika pengunjung yang membaca atau menikmati pengetahuan dan informasi mengenai koleksi tersebut dapat merasakan suasana tahun produksi koleksi tersebut. Agar bias merasakannya pun harus didukung dengan ergonomi papan informasi tersebut yang standarisasi yakni dengan tinggi minimal 90 cm, dan maksimal 180 cm atau lebih untuk papan informasi berupa *background setting*. Sementara untuk jenis *font* sendiri akan lebih baik pun juga disesuaikan dengan *font* pada di era atau tahun produksi koleksi artefak tersebut dibuat. Apakah koleksi artefak tersebut cocok menggunakan jenis huruf san serif atau serif. Besar ukurannya pun disesuaikan dengan jenis media papan informasi tersebut sehingga dapat mudah dibaca.

Penggunaan visualisasi diatas, tak hanya disesuaikan melalui tahun saja tapi juga budaya dimana koleksi artefak tersebut dibuat. Hingga nantinya baik papan informasi menggunakan frame atau pun berupa *background setting* disesuaikan dengan budaya koleksi tersebut. Sebagai contoh, untuk papan informasi mobil Chervolet Bel Air yang diproduksi oleh pabrik mobil asal Amerika,

General Motor. Terdapat beberapa visualisasi kendaraan lain seperti kapal pesiar serta kuda dan koboi yang selalu identik dengan budaya Amerika itu sendiri. Ilustrasi koboi dan kuda pun memberi kesan atau karakter maskulin, sementara kapal pesiar dengan ukuran besar dimaknai sebagai gaya hidup mewah. Sehingga tidak heran jika mobil ini termasuk mobil untuk kalangan berada atau menengah keatas. Jika mobil Chevrolet Bel Air ini dilihat oleh pengunjung saat ini akan memberikan kesan nostalgia dan klasik.



Gambar 21. Papan Informasi Mobil Chevrolet Bel Air di Museum Angkut
Sumber: Putri Anggraeni Widyastuti, 2017



BAB 5 KESIMPULAN

Usai mendeskripsikan secara fenomenologi mengenai kunjungan peneliti terhadap objek penelitian papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi, maka terjawablah pertanyaan peneliti: *Kajian analisa visualisasi dan ergonomi seperti apakah papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejarah transportasi?* Untuk menjawabnya, peneliti mengunjungi Museum Transportasi dan museum Angkut yang memiliki koleksi artefak berupa transportasi umum maupun masal sekalipun.

Pengamatan fenomenologi dengan metodologi penelitian *grounded theory* telah menghantarkan keterungkapan sebuah pontensial perlu adanya kajian visualisasi ergonomi lebih lanjut terhadap papan informasi koleksi artefak yang ada di Museum Transportasi, Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta, dengan menggunakan metode membaca budaya visual. Tak hanya itu saja terdapat museum sejenis yang memiliki tema sejarah transportasi, yakni Museum Angkut yang berada di Batu, Malang. Di museum ini terdapat koleksi yang lebih variasi dibandingkan dengan Museum Angkut, terutama dari segi koleksi mobil dibandingkan kereta api.

Dengan menggunakan metode membaca budaya visual, maka dapat dilakukan analisis visualisasi ergonomi terhadap papan informasi koleksi artefak pada kedua museum bertema sejarah transportasi. Dari hasil pengamatan ternyata secara ergonomi, papan petunjuk informasi koleksi artefak yang terdapat pada kedua museum tersebut terdapat perbedaan jenis papan informasi. Pada Museum Transportasi, jenis papan informasinya berdiri tegak vertikal dan dengan ukuran serta penempatan yang tidak sesuai dengan ergonomi pengunjung. Tak hanya itu, terdapat jenis papan informasi lainnya yang menggunakan tiang besi berbentuk balok memanjang vertikal yang terdapat sebuah frame dimana terdalamnya hanya berisi informasi berupa kata-kata dalam dua bahasa yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris tanpa adanya keterangan gambar sekalipun (kalau pun ada itu pun sesekali saja). Frame ini ditutupi oleh selembar kaca untuk melindungi informasi tersebut dan diletakkan di sebelah artefak transportasi yang berada di dalam ge-

dung maupun di luar gedung. Persamaan bentuk pada jenis papan informasi koleksi artefak ini sama dengan yang ada di Museum Angkut. Hanya saja yang membedakan adalah isi dari informasi dari koleksi artefak tersebut. Di Museum Angkut ini terbilang modern dibandingkan “kakaknya”, Museum Transportasi. Ia menyesuaikan kebutuhan pengunjung masa kini yang lebih mementingkan visualisasi sebagai estetika dari sebuah informasi koleksi artefak bertema museum sejarah transportasi, dengan tujuan agar dapat menarik perhatian para pengunjung. Informasi yang disediakan pun tidak berbeda jauh dengan Museum Transportasi, yang menggunakan dua bahasa. Yang membedakannya adalah informasi tersebut dikemas dengan penjelasan visualisasi iklan (terdiri dari *art directing* dan *copy writing*, serta *layout* yang mendukung) pada masa pembuatan atau peluncuran produk koleksi artefak transportasi tersebut yang dipajang di museum tersebut. Setiap informasi pun berbeda pada masing-masing artefak pun berbeda, tergantung tema dan negara dibuatnya artefak transportasi tersebut.

Dari hasil penelitian diatas, didapatkan kesimpulan bahwa sebuah papan informasi pada koleksi artefak untuk museum bertema sejarah transportasi ini haruslah memiliki keterbacaan informasi yang menarik dengan menggunakan dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Mengingat museum itu memang dikunjungi oleh semua orang, baik wisatawan lokal maupun manca negara. Sebuah papan informasi koleksi artefak yang informatif dan komunikatif akan memiliki nilai tersendiri dalam menarik para pengunjung untuk mengunjungi museum bertema sejarah transportasi tersebut. Ditambah lagi dengan adanya estetika berupa visualisasi yang terdapat pada ergonomi dari papan informasi tersebut, mendukung penyampaian informasi yang ada pada koleksi artefak bertema museum sejarah transportasi ini sampai kepada para pengunjung. Jadi pengunjung dapat menikmati informasi yang ada dari sebuah artefak koleksi museum melalui papan informasi yang menarik. Sebuah papan informasi koleksi museum bertema sejarah transportasi juga harus memiliki peremajaan agar tidak ketinggalan jaman, dan juga dapat terjadi interaksi yang bagus antara koleksi artefak dan juga pengunjung.

BAB 6
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 penelitian	20 buah	6.000	36.000		
Hard cover	Menjilid hasil akhir	5 buah	25.000	125.000		

	penelitian					
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		

6. 2. 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

Anselm L. Strauss and Juliet Corbin. 1990. *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Technique*. California: Sage Publikations.

Ardhiati, Yuke. 2012. *Panggung Indonesia””: Khora Pesona Karya “Arsitek” Soekarno 1960-an*. Disertasi Doktor dalam Bidang Ilmu Teknik Arsitektur. Depok: Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Endaswara, Suwardi. 2006. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gajah Mada.

Yulianto, Kresno, dkk. 2013. *Museum Tematik di Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Pelestarian Cagar Kebudayaan dan Pemuseuman – Direktorat Jendral Kebudayaan

Reznikoff. 1986. *Interior Graphic and Design Standards*. London: Queen Anne’s Gate

Wheeler, Alina. 2009. *Designing Brand Identity*. New Jersey: John & Wiley.

Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Ramandhita, Dwipa, Denny Indrayana. 2012. Perancangan Enviromental Graphic Design Museum Nopember Surabaya Area Dalam. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol. 1. No. 1: 38 – 42.

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

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
Putri Anggraeni Widyastuti	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 Dokumenta si 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	10 rim	63.000	126.000	126.000	126.00	630.00

	laporan penelitian					0	0
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	Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Ds	Universitas Esa Unggul	Desain Komunikasi Visual	4 jm/minggu	Menentukan Kegiatan Survey Survey lapangan Membuat laporan hasil Survey



Lampiran 3.

A. Identitas Diri (Ketua)

Nama Lengkap (dengan gelar)	Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M. Ds.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Dosen Tetap
NIP	215010556
NIDN	0317098603
Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 17 September 1986
E-mail	Putri.anggraeni@esaunggul.ac.id
Nomor Telepon/HP	0878 7654 7308
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. Desain Komunikasi Visual 3 2. Pengantar Desain Komunikasi Visual 3 3. Tinjauan Desain Komunikasi Visual 4. Budaya Visual

Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Kesenian Jakarta	Universitas Trisakti
Bidang Ilmu	Desain Mode dan Busana (Fashion)	Desain Produk
Tahun Masuk-Lulus	2004-2009	2011-2013
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Suasana Sherlock Holmes Memecahkan Misteri Hilangnya Patung Athena, The Virgin, sebagai Unsur Tren Busana Siap Pakai	Penciptaan Cosplay Tokoh Wayang “Limbuk” untuk Seni Pertunjukan Urban

	2010, Suatu Koleksi Mode untuk Wanita Muda <i>Classic Dramatic</i>	
Nama	Dr. Reni Anggraeni	Yuke Ardhiati
Pembimbing/Promotor		

Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	7-9 Juni 2013	Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat “Fasilitas Bernuansa Tempo Doeloe Ruang Publik Kreatif di Kota Tua”	Universitas Trisakti	5,000,000,-
2	3-4 Juli dan 7-8 Juli 2014	Perancangan Ulang Corporate Identity Hiu Homestay di Pulau Untung Jawa	Universitas Esa Unggul	5,000,000,-

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

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar “Seni Tradisi” – Keragaman Tradisi Sebagai Warisan Budaya	Pengaruh Karakteristik Kain Lurik dengan Motif Telu-Pat pada Busana Peranakan <i>Abdi Dalem</i> Keraton Yogyakarta terhadap Produk Desain	Universitas Trisakti, Jakarta 16-17 Desember 2014

2	Seminar Nasional Strategi Indonesia Kreatif	Kajian Transformasi Cosplay Sebagai Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Universitas Widyatama, Bandung 19 Maret 2015
3	Seminar Seni dan Desain Indonesia dengan Visi Global : Konsep, Strategi, dan Implementasi	Analisis Dekonstruksi Busana Karnaval Daur Ulang Recycle Art, ITS Expo 2015	Fakultas Bahasa dan Seni, Univeristas Negeri Surabaya, Surabaya 12 November 2016
4	Seminar Internasional AICAD – Bandung 2017 : Identity, Diversity, and Innovation	Kajian Transformasi Tata Panggung pada Pertunjukan Cosplay Sebagai Pendukung Seni Pertunjukan Wisata Jakarta	Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung 2-3 Oktober 2013

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, 22 September 2017
Pengusul,



(Putri Anggraeni Widyastuti, S.Sn., M.Ds.)