

**REDESAIN STAN PEDAGANG SUVENIR DI LINGKUNGAN MUSEUM
SANGIRAN SRAGEN DENGAN PENDEKATAN ERGONOMI DAN BUDAYA
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK PRODUK
DAN CITRA OBYEK WISATA**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketua :
Eko Sri Haryanto, S.Sn, M.Sn
NIP. 197007252008121001

Anggota :
Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn
NIP. 196302021990031012

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor :
SP DIPA-042.06.1.401516/2018 tanggal 5 Desember 2017
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan
Nomor: 7271/IT6.1/PL/2018

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian Terapan : REDESAIN STAN PEDAGANG SUVENIR DI LINGKUNGAN MUSEUM SANGIRAN SRAGEN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK PRODUK DAN CITRA OBYEK WISATA

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Eko Sri Haryanto, S.Sn, M.Sn
- b. NIP : 197007252008121001
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli, III/b
- d. Jabatan Struktural : Kepala TIK ISI Surakarta
- e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa / Desain
- f. Alamat Institusi : Ringroad KM 5,5 Mojosongo, Surakarta, 57127
- g. Telpon/Faks./Email : (0271) 7889050 / (0271) 7889050 / fsrd@isi-ska.ac.id

Anggota I

- a. Nama Lengkap : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn
- b. NIP : 196302021990031012
- c. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa / Desain

Lama Penelitian Terapan : 6 Bulan

Pembiayaan : Rp. 16.500.000,-

(Enam Belas Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)

Surakarta, 20 Oktober 2018

Mengetahui
Dekan FSRD

Ketua Penelitian Terapan

Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A
NIP. 197207082003121001

Eko Sri Haryanto, M.Sn
NIP. 197007252008121001

Menyetujui
Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan-Nya sehingga Penelitian Terapan dengan judul “REDESAIN STAN PEDAGANG SUVENIR DI LINGKUNGAN MUSEUM SANGIRAN SRAGEN DENGAN PENDEKATAN ERGONOMI DAN BUDAYA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK PRODUK DAN CITRA OBYEK WISATA”, yang Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA-042.06.1.401516/2018 tanggal 5 Desember 2017 Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan Nomor: 7271/IT6.1/PL/2018 ini dapat selesai dengan baik. Terlaksananya kegiatan penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Berbagai macam bentuk dukungan telah menumbuhkan semangat dan motivasi peneliti sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan Ketua LPPMP ISI Surakarta bapak Dr. Slamet, M.Hum, Dekan FSRD ISI Surakarta bapak Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.Sn, ibu Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Jurusan Desain serta bapak Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Sudi Desain Interior FSRD ISI Surakarta, atas segala dukungan dan bantuannya sehingga kegiatan penelitian terapan ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada ketua Koperasi Pedagang Suvenir Museum Sangiran bapak Bambang Sugiyanto beserta rekan-rekan pedagang pedagang suvenir Museum Sangiran yang telah banyak membantu peneliti dalam pengambilan data lapangan dengan sepenuh hati dan baik. Semoga amal baik semua pihak tersebut dapat imbalan yang lebih dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa kegiatan ini masih belum sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga hasil penelitian terapan ini ini dapat memberikan manfaat khususnya pedagang suvenir Museum Sangiran, pengelola museum Sangiran serta masyarakat luas pada umumnya.

Surakarta, Oktober 2018

Penulis

ABSTRAK

Stan produk souvenir merupakan sarana penting yang digunakan sebagai pendukung kelancaran kegiatan usaha di ruang publik bagi pedagang. Stan produk souvenir digunakan penjual untuk menampilkan produk dagangannya agar menarik minat pengunjung untuk datang dan melakukan kegiatan transaksi jual beli.

Penelitian terapan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi stan produk pedagang souvenir di lingkungan Museum Sangiran, kemudian dilakukan analisa dan sintesa, selanjutnya dilakukan redesain stan yang baru yang sesuai dengan tuntutan fungsi, ergonomi, budaya dan citra dari obyek wisata Museum Sangiran. Desain stan yang baru dibuat agar dapat berfungsi secara baik untuk menunjang tampilan produk khas sangiran yang dijual, pada akhirnya diharapkan ada penambahan transaksi sehingga dapat meningkatkan omset penjualan pedagang souvenir di lingkungan Museum Sangiran. Desain dibuat berdasarkan kaidah fungsi guna, aman dan nyaman secara ergonomis, serta memiliki karakter khas sesuai destinasi wisata yang ada di lingkungan Museum Sangiran.

Obyek penelitian terapan desain ini adalah stan produk pedagang souvenir di lingkungan Museum Sangiran, metode yang digunakan dalam deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif atau dapat disebut juga strategi penelitian ganda. Kuantitatif disini menggunakan data-data numerik yang merupakan hasil pengukuran dilapangan, kemudian dibandingkan dengan referensi yang dirujuk, nara sumber serta dianalisis berdasarkan intepretasi peneliti, selanjutnya kegiatan desan diawali dengan tahap *product discovery* sampai memperoleh hasil kreasi inovasi dalam proses *product design*.

Hasil penelitian terapan seni/desain ini berupa desain dan make up stan yang sesuai dengan kaidah ; fungsi, ergonomi, keindahan dan citra Museum Sangiran. Hasil penciptaan seni/desain ini diharapkan juga memberikan pengayaan materi Mata Kuliah Desain Interior dan Desain Mebel yang ada pada Program Studi Desain Interior ISI Surakarta.

Kata Kunci : redesain stan, ergonomi, budaya, Museum Sangiran

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI	5
BAB I. PENDAHULUAN	6
1.1. Latar Belakang	6
1.2. Rumusan Masalah	14
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Museum Sangiran	14
2.2. Pedagang Museum Sangiran	16
2.3. Desain Ergonomi dan Budaya	19
BAB III. METODE PENELITIAN TERAPAN	23
3.1. Tahap Penelitian	23
3.2. Tahap Desain	26
BAB IV. ANALISIS HASIL PENELITIAN	28
4.1. Hasil Observasi lapangan	28
4.2. Desain Stand Pedagang Suvenir Musiman (Portable)	38
4.3. Luaran Penelitian Terapan	42
BAB V. PENUTUP	48
5.1. Kesimpulan	48
5.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Situs manusia purba Sangiran di Kabupaten Sragen telah ditetapkan sebagai destinasi wisata unggulan. Sangiran yang ditetapkan sebagai warisan budaya dunia mewakili sejarah budaya dan manusia purba selama 1,8 juta tahun tanpa putus. Sangiran juga menjadi satu dari tiga pusat evolusi manusia purba selain situs serupa di Afrika dan China. Penetapan Sangiran sebagai destinasi unggulan dimaksudkan untuk mendukung percepatan peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara yang tahun ini ditargetkan mencapai tujuh juta orang. Ini terungkap dalam seminar sehari Pengembangan kawasan Sangiran sebagai warisan budaya dunia mendukung akselerasi peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara tujuh juta tahun 2008 di Kota Solo, Senin (14/7). Hadir dalam acara ini, antara lain Deputi Sekretariat Wakil Presiden Azyumardi Azra, Direktur Jenderal Pengembangan Destinasi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Firmansyah Rahim, Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO Arief Rachman, Direktur Peninggalan Purbakala Suroso, dan Gubernur Jawa Tengah Ali Mufiz. Arief Rachman mengingatkan agar pengembangan Sangiran sebagai destinasi unggulan tidak melupakan Sangiran sebagai warisan budaya dunia yang unik dan tak tergantikan. Pengembangan Sangiran harus sensitif terhadap tiga kriteria warisan dunia. "Pengembangan Sangiran agar lebih baik, jangan sampai merusak situs itu sendiri seperti terjadi di Borobudur," katanya.¹

¹ "Konsep Wisata Sangiran Jangan Sampai Merusak ",
<https://tekno.kompas.com/read/2008/07/14/21595299/konsep.wisata.sangiran.jangan.sampai.merusak>



Gambar 01. Gerbang masuk Museum Sangiran (Dok. Penulis)

Pelestarian cagar budaya meliputi kebutuhan lingkungan masa kini dan akan datang, sosial, dan kebutuhan ekonomi, yang dapat disebut menghubungkan usaha konservasi cagar budaya kepada komunitas yang berada di sekitarnya. Museum Sangiran sebagai representasi dari Situs Cagar Budaya, harus dapat memberdayakan masyarakat sekitar untuk kesejahteraan mereka dengan tetap mempertahankan kelestariannya. Sejalan dengan hal itu, Scheyvens (1999:246) dalam tulisannya yang berjudul *Ecotourism and the empowerment of local communities*, menyatakan bahwa dengan bekerja dan bergabung dalam kelompok, maka fungsi pemberdayaan sosial bisa meningkat. Rasa kesatuan dan persatuan karena terikat dalam kegiatan yang sama akan memberikan dinamika sosial yang lebih tinggi yang pada gilirannya masing-masing individu merasa diikutsertakan dalam kegiatan ekonomi yang menghasilkan.

Pengembangan Museum Sangiran dewasa ini, telah memajukan perekonomian masyarakat sekitar. Hal ini telah dirasakan terutama masyarakat di daerah Desa Krikilan, tempat dimana Museum Induk Sangiran berdiri. Meningkatnya perekonomian masyarakat Desa Krikilan sejalan dengan bertambahnya kegiatan kepariwisataan Museum Sangiran. Dalam sektor ini, wisatawan secara perlahan namun pasti telah berpengaruh terhadap industri barang dan jasa di wilayah Museum Sangiran. Industri kecil ini terutama berupa industri souvenir, makanan, penginapan, jasa atraksi kesenian, dan jasa transportasi lokal. Pengertian industri pariwisata sendiri adalah berbagai kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait

dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.²

Berbagai industri kecil yang tumbuh di sekitar Museum Sangiran telah menyerap tenaga kerja dan melibatkan berbagai variasi bisnis bagi masyarakat. Berbagai industri kecil yang tumbuh di sekitar museum Sangiran, pada umumnya telah melibatkan tenaga kerja dalam kegiatan kepariwisataan. Tenaga kerja Krikilan terlibat baik sebagai pemilik usaha serta mereka yang hanya sebagai pekerja dalam kegiatan kepariwisataan, misalnya industri souvenir dan makanan. Meskipun secara kualitatif tidak terlalu signifikan dalam keterlibatan tenaga kerja berkaitan dengan kebijakan kepariwisataan Museum Sangiran, namun secara kuantitatif sangat banyak tenaga kerja yang terlibat dalam kegiatan industri pariwisata.

Kepemilikan usaha souvenir di lingkungan museum yang dikelola oleh masyarakat sekitar, Selain kios souvenir, terdapat 8 buah kios makanan di halaman museum. Kelompok yang bekerja di industri pariwisata Sangiran terbukti telah merasakan manfaat berupa peningkatan perekonomian keluarga mereka. Bahkan, beberapa pedagang souvenir dan makanan yang menempati ruko di sekitar halaman Museum Sangiran mengaku bahwa, rata-rata pendapatan mereka mencapai Rp 2.000.000,- s/d 4.000.000,- perbulan. Nominal tersebut masih akan bertambah pada saat musim liburan dan mencapai puncaknya ketika libur Hari Raya.³

Masyarakat yang terlibat dalam proses produksi dan pemasaran industri wisata Sangiran pada umumnya termasuk kelompok masyarakat menengah dan bawah. Industri sektor wisata ini biasanya mempekerjakan karyawan dengan jumlah bervariasi antara 2 sampai 10 orang. Tenaga pekerja yang terlibat di dalamnya biasanya selalu ada hubungan kekerabatan atau tetangga sekitar. Sehingga dalam hal sumber daya manusia, mereka tidak pernah kekurangan. Beberapa pekerja memiliki keahlian khusus berkaitan dengan sektor wisata mereka peroleh melalui proses belajar di tempat ia bekerja. Sehingga mereka semakin mahir dibidang yang mereka tangani, baik dalam bentuk pemasaran maupun produksi. Keahlian tersebut yang kemudian bagi beberapa perempuan dijadikan modal untuk mendirikan usaha sendiri di lingkungan Sangiran. Sehingga tanpa disadari pendapatan mereka dari sektor wisata ini semakin meningkat.

Kehadiran Museum Sangiran telah dirasakan manfaatnya secara langsung oleh penduduk sekitar museum terutama masyarakat Desa Krikilan. Keterlibatan kelompok perempuan telah

² UU Pariwisata No.10 Tahun 2009.

berdampak pada peningkatan pendapatan keluarga dari sektor wisata Sangiran. Sejalan dengan peningkatan kemampuan tersebut, kelompok perempuan Sangiran dapat meningkatkan daya tawar mereka dalam aspek sosial yang lebih baik. Hal ini penting karena secara sosial budaya masyarakat Jawa menganggap perempuan memiliki posisi yang lebih rendah dari kaum lelaki, sehingga perempuan tidak diberi tanggung jawab dan hak yang setara dengan laki-laki.⁴

Situs Sangiran memiliki kekayaan temuan fosil, artefak dan stratigrafi tanah yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama tentang pengetahuan prasejarah. Kekayaan yang terkandung di Situs Sangiran mengundang para peneliti untuk meneliti dan mengungkap sejarah demi ilmu pengetahuan. Selain para peneliti, Situs Sangiran juga menarik para wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung dengan tujuan rekreasi dan berwisata. Kunjungan wisatawan tiap tahunnya mengalami peningkatan ditambah dengan telah dibukanya empat museum klaster di Bukuran, Ngebung, Manyarejo serta Dayu dengan Museum Krikilan sebagai pusat informasi. Semua museum ini memiliki tema yang berbeda-beda, Museum Klaster Bukuran dengan tema evolusi, Ngebung bertemakan budaya manusia purba, Dayu mengangkat tema penelitian terkini serta Museum Manyarejo sebagai museum lapangan. Museum tersebut buka dari hari Selasa-minggu mulai dari jam 08.00-16.00 WIB dan dihari senin tutup guna pembersihan koleksi museum.

Kekayaan arkeologi yang terdapat di Situs Sangiran serta pengunjung Museum Sangiran yang makin meningkat serta dibukanya empat museum klaster merupakan potensi bagi masyarakat yang kreatif guna meningkatkan penghasilan. Selain itu masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran juga memiliki potensi sumber daya manusia yang berlimpah. Sumber daya manusia yang dimiliki sebagian merupakan sumber daya manusia usia produktif. Situs Sangiran juga memiliki sumber daya alam yang belum banyak dimanfaatkan masyarakat karena ketidaktahuan dan kurangnya pengetahuan. Semua hal diatas merupakan potensi yang dimiliki Situs Sangiran dan masyarakat yang berdiam didalamnya. Masyarakat di Situs Sangiran memiliki kendala dalam mengelola dan meraih potensi yang mereka miliki. Masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran banyak yang berpendidikan rendah, tidak memiliki keterampilan, tidak memiliki modal serta belum banyak kreatifitas guna memanfaatkan potensi yang dimilikinya.

Guna menyadari akan potensi besar yang dimilikinya serta keterampilan dan keahlian guna meraih potensi yang ada, perlu kiranya diadakan program pemberdayaan masyarakat.

⁴ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2016/08/25/pemberdayaan-museum-sangiran-keterlibatan-perempuan-di-sektor-pariwisata/>

Pemberdayaan masyarakat adalah kegiatan pembangunan yang mestinya mampu merangsang proses pemandirian masyarakat sehingga mampu bersaing dan berdayaguna guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat itu sendiri khususnya masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran. Dalam upaya memberdayakan masyarakat di Situs Sangiran, BPSMP Sangiran sejak tahun 2014 mencoba memberi keterampilan bagi masyarakat melalui pelatihan.

Tema pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Situs Sangiran, yang diharapkan dapat dikembangkan dengan memanfaatkan potensi yang ada. Penyadaran akan potensi yang dimiliki masyarakat melalui program pemberdayaan yang aplikasinya melalui pelatihan keterampilan, merupakan usaha untuk ikut melibatkan masyarakat dalam pelestarian Situs Sangiran. Pelatihan peningkatan keterampilan bagi masyarakat di Situs Sangiran sudah dilakukan dengan memberi :

1. Pelatihan souvenir berbahan Resin

Pelatihan souvenir berbahan Resin ini dilaksanakan untuk mencoba mengalihkan bahan baku yang biasa digunakan masyarakat yang mengancam kelestarian Situs Sangiran

2. Pelatihan souvenir Limbah Kayu

Pelatihan souvenir berbahan limbah kayu ini dilaksanakan untuk menyadarkan masyarakat agar mampu memanfaatkan dan meningkatkan nilai limbah kayu yang banyak tersedia di sekitar masyarakat.

3. Pelatihan Homestay

Pemberdayaan dengan pelatihan Homestay ini dilaksanakan mengingat semakin tingginya tingkat kunjungan ke Museum Sangiran serta sudah dibukanya Museum Klaster sehingga kunjungan semakin lama dan memerlukan homestay dan untuk menggugah masyarakat untuk memanfaatkan rumah tradisional yang mereka miliki untuk digunakan sebagai homestay guna meningkatkan penghasilan.

4. Pelatihan Pemandu Lokal

Pemberdayaan masyarakat melalui upaya melatih masyarakat sebagai pemandu lokal dilaksanakan dalam rangka menumbuhkan kreatifitas masyarakat sekitar Museum Sangiran terutama bagi mereka yang berusia muda guna merajut masa depan yang cerah dengan munculnya pemandu lokal yang berguna memandu pengunjung yang mulai memadati museum terutama di hari libur.

Dengan pemberdayaan masyarakat yang telah dilaksanakan BPSMP Sangiran, diharap masyarakat dapat berdaya. Berdaya dalam ekonomi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraannya serta mampu membangun kemampuan dan menyadarkan diri akan

kemampuan yang ada dalam dirinya. Dengan pengetahuan yang didapat melalui pelatihan, masyarakat diharap mampu mengaplikasikan serta mengembangkannya bagi kesejateraanannya.⁵

Obyek wisata Museum Manusia Purba Sangiran menawarkan berbagai macam souvenir khas Sangiran kepada pengunjung. Cinderamata sebagai oleh-oleh khas Sangiran tersebut di jual di kios-kios souvenir di dalam area museum Klaster Krikilan. Kios tersebut disediakan pengelola museum kepada penduduk sekitar dengan tujuan agar keberadaan museum dapat dirasakan manfaatnya secara langsung oleh masyarakat. Kaos-kaos dengan gambar-gambar khas Sangiran dijual dan menjadi oleh-oleh kesukaan pengunjung. Gelang-gelang batu dan pernik-pernik perhiasan adalah souvenir lain yang diminati pengunjung dari berbagai kalangan. (ISB).

“Terdapat 40.000 temuan fosil dan artefak yang tersimpan di ruang penyimpanan BPSMP Sangiran maupun yang ada di ruang pameran Museum”, ungkap Dody Wiranto, S.S., M.Hum selaku Kasi Pelindungan BPSMP Sangiran dalam kesempatan Sosialisasi dan Penyebaran Informasi bagi penemu fosil dilaksanakan pada hari Senin, 12 Februari 2018. Dengan kesadaran masyarakat yang meningkat, akan meningkatkan peranserta masyarakat dalam melestarikan Situs Sangiran. Masyarakat yang hidup di tengah-tengah Situs Sangiran akan mampu berperan lebih besar dengan menghargai mereka dan mengajak mereka dalam gerak langkah dari program yang dilaksanakan BPSMP Sangiran.⁶



⁵ (Wiwit Hermanto)

⁶ Dody Wiranto, S.S., M.Hum selaku Kasi Pelindungan BPSMP Sangiran dalam kesempatan Sosialisasi dan Penyebaran Informasi bagi penemu fosil dilaksanakan pada hari Senin, 12 Februari 2018.

Gambar 02. Pedagang souvenir batu Museum Sangiran
(Dok. Penulis)



Gambar 03. Pedagang souvenir kaus Museum Sangiran
(Dok. Penulis)



Gambar 04. Pedagang souvenir asesoris Museum Sangiran
(Dok. Penulis)

Pada 5 Desember 1996 , UNESCO telah menetapkan sangiran sebagai World Heritage Site (Situs Warisan Dunia) ke 593 di Merida, Meksiko. Namun tampaknya pemerintah dan masyarakat sekitar belum terlalu berhasil dalam pengenalan Sangiran di mata publik. Karena

sampai sekarang, sangiran belum sepopuler tempat pariwisata lain seperti Bali, Lombok, dan lain sebagainya. Masih sedikit wisatawan yang datang ke Sangiran, jika di banding dengan Bali dan Lombok, masih sangat jauh jumlah kunjungan wisatawan.⁷

Sangiran sebenarnya sangat menarik untuk di kunjungi, karena daerahnya lumayan sejuk karena berada di bukit, pemandangannya juga sangat hijau karena di kelilingi oleh sawah dan hutan yang hijau, serta terdapat menara pandang yang dapat digunakan untuk melihat secara keseluruhan daerah di sekitar sangiran dengan pemandangan hijaunya, "kubah Sangiran", begitu sebutan untuk menara pandang ini yang akrab ditelinga para warga sekitar dan orang-orang yang pernah berkunjung kesana. Selain itu di luar gedung museum juga terdapat para pedagang accesories khas sangiran berupa batu-batuan yang unik yang siap memuaskan naluri belanja anda, namun ada satu tips, di kios-kios ini untuk transaksi pembelian harus dengan cara tawar menawar, jadi anda harus pandai-pandai menawar agar tidak terlalu mahal harganya, tawarlah paling tidak 50% terlebih dahulu dari harga yang di tawarkan pedagang.



Gambar 05. Pedagang souvenir di Museum Sangiran
(Dok. Penulis)

Stan produk yang ada di lingkungan Museum Sangiran selama ini masih beraneka rupa, pada umumnya berbahan kayu, serta beberapa material tambahan yang dipakai pedagang guna menambah kapasitas display dari produk mereka. Beberapa sudah rusak, beberapa yang lain diganti sesuai dengan keinginan pedagang masing-masing, kesan yang muncul menjadi

semrawut, kurang ada kesatuan antara produk yang dijual, kesatuan dengan ruang desain, dan kurang mampu meningkatkan nilai jual produk dan mengangkat citra Museum Sangiran.

Berdasarkan observasi awal keluhan diantaranya adalah tidak terintegrasi bentuk, desain dan ukuran pada stan yg lama dengan jenis produk souvenir yang dijual sehingga kesan semrawut dan tidak tertata dengan rapi. Pengembangan dari jumlah produk yang ditawarkan masing-masing pedagang tidak diatur berdasarkan karakteristik produk. Berdasarkan keluhan pengunjung adalah ; pedagang tidak menata produknya dengan rapi karena satu stan ukuran bisa menjual berbagai macam jenis produk, meja stan terlalu rapat sehingga pengunjung harus berdesakan apabila dalam kondisi ramai, ornamen pada desain yang sudah ada yang ada kurang mencerminkan karakteristik budaya lokal Sangiran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas disebutkan betapa perlunya redesain stan stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran , beberapa permasalahan yang dirumuskan harus di carikan solusi :

- 1.2.1. Bagaimana kondisi stan stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran, ditinjau dari aspek fungsi, ergonomi, estetika dan citra Museum Sangiran.
- 1.2.2. Bagaimana redesain stan stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran yang sesuai dengan aspek fungsi, ergonomi, estetika dan citra Museum kelas dunia

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Museum Sangiran

Museum merupakan salah satu objek atau tempat yang dapat dimanfaatkan untuk mengenang sejarah masa lampau. Pemerintah Indonesia telah mengatur keberadaan museum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum Presiden Republik Indonesia. Pada pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa museum merupakan 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. Beraneka ragam museum yang ada di negara kita, seperti museum yang memiliki koleksi berupa benda-benda hasil budaya sampai dengan bukti sejarah masa lampau Museum Sangiran merupakan salah satu museum di Indonesia yang difungsikan sebagai tempat penyimpanan benda-benda pra-sejarah. Museum Arkeologi ini terletak di Desa Krikilan, Kec. Kalijambi, Kab. Sragen. Berdirinya Museum Sangiran bermula dari adanya penelitian untuk

mencari fosil manusia purba oleh seorang Arkeolog dari Jerman bernama G.H.R. vonoenigswald di Sangiran. Pencarian itu kemudian melibatkan masyarakat Desa Krikilan sendiri dengan adanya pemberian imbalan bagi yang menemukan fosil purba. Penelitian G.H.R. von Koenigswald banyak dibantu oleh Lurah Desa Krikilan saat itu yaitu Toto Marsono. Fosil-fosil yang ditemukan kemudian disimpan di rumah pribadi Toto Marsono, sampai akhirnya tahun 1974 Pemerintah Provinsi Jawa Tengah membuat gedung untuk penyimpanan fosil yang lebih baik. Tahun 1983 Pemerintah Pusat memindahkan semua koleksi fosil untuk ditempatkan dalam sebuah museum yang kemudian berkembang menjadi Museum Sangiran.⁸



Gambar 06. Bagian depan Museum Sangiran
(Dok. Penulis)



Gambar 07. Salah satu bagian interior Museum Sangiran
(Dok. Penulis)

2.2. Pedagang Museum Sangiran

Pada tahun 2016 ini, BPSMP Sangiran memiliki sebuah agenda besar untuk membangun sarana edukasi di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan. Tujuan pembangunan ini adalah untuk memberi edukasi kepada pengunjung sekaligus sebagai wahana rekreasi. Dengan pembangunan ini, diharap pengunjung tidak hanya mendapat pengetahuan melalui koleksi museum saja tetapi juga dapat menambah pengetahuan melalui sarana edukasi yang sangat cocok untuk rekreasi keluarga. Dengan sarana edukasi ini diharap dapat meningkatkan kunjungan ke Museum Manusia Purba Klaster Krikilan. Jumlah kunjungan di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan tiap tahun selalu meningkat. Menurut data, pada tahun 2015 pengunjung Museum Manusia Purba Klaster Krikilan sejumlah 386.634 orang dengan berbagai latar belakang pendidikan, usia, tempat tinggal maupun pekerjaan. Jumlah kunjungan yang selalu meningkat tiap tahun berdampak pada pedagang souvenir yang berjualan di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan maupun sekitar museum. Dengan dibangunnya sarana edukasi diprediksi akan terjadi peningkatan kunjungan yang berdampak positif bagi pedagang souvenir. Proses pembangunan sarana edukasi yang akan segera dikerjakan mulai bulan Februari dengan perkiraan waktu pembangunan antara 5-6 bulan. Proses pembangunan ini akan membawa dampak bagi sebagian pedagang souvenir di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan. Untuk menyikapi hal tersebut, BPSMP Sangiran mengajak para pedagang souvenir untuk berdiskusi sekaligus mensosialisasikan pembangunan sarana edukasi pada hari Senin 25 Januari 2016 di ruang Teuku Jacob BPSMP Sangiran.

Dalam kesempatan ini diundang semua pedagang souvenir yang berjualan di Museum Manusia Purba Klaster Krikilan.

Drs Muh Hidayat menyampaikan bahwa BPSMP Sangiran akan membangun sarana edukasi di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan guna memberikan tambahan pengetahuan pengunjung sekaligus sebagai sarana rekreasi. Hal ini akan membawa peningkatan pengunjung yang juga berdampak pada peningkatan penghasilan para pedagang souvenir. Untuk itu perlu dukungan serta masukan berbagai pihak khususnya pedagang souvenir di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan. Dalam proses pembangunan akan menimbulkan dampak bagi sebagian pedagang dan dalam kesempatan ini BPSMP Sangiran meminta masukan untuk melangkah ke depan.⁹

Bambang, Ketua Koperasi Pedagang Souvenir Sangiran mengapresiasi langkah BPSMP Sangiran mengajak para pedagang souvenir untuk duduk bersama berdialog dalam rencana pembangunan sarana edukasi. Selanjutnya Bambang mengungkapkan dukungannya terhadap upaya BPSMP Sangiran membangun sarana edukasi. Diharap dengan ditambahnya atraksi di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan akan membawa efek positif bagi semua pihak. Salah satu efek positif tersebut berupa peningkatan jumlah pengunjung yang berdampak pada pedagang souvenir yang ada. Sukoco salah satu pedagang souvenir menambahkan perlunya dipikirkan upaya meminimalisir efek negatif saat proses pembangunan sarana edukasi sehingga para pedagang dapat terus berjualan souvenir dan pengunjung juga tidak terganggu. Di sisi lain para pedagang dan BPSMP Sangiran perlu terus berkomunikasi untuk mencari solusi terbaik dalam proses pembangunan sarana edukasi.

Dalam dialog terungkap bahwa para pedagang souvenir merasa tersanjung dan dihargai diajak berdialog seperti ini dan diharapkan komunikasi ini terus berjalan seiring kemajuan Sangiran dari waktu ke waktu. Para pedagang sadar akan tujuan pembangunan sarana edukasi akan membawa dampak positif bagi mereka dan mendukung proses pembangunan. (Wiwit Hermanto)

Pada tanggal 29-30 Oktober 2017 juga dilaksanakan kegiatan Kemitraan dan Pelibatan Publik Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran Tahun 2017. Mengambil tema Masyarakat dalam Dinamika Pengembangan Pariwisata Situs Sangiran, kegiatan dilaksanakan di Novotel Hotel, Solo, dan diikuti oleh seluruh undangan baik Narasumber maupun peserta yang diharapkan hadir. Sebanyak 100 peserta yang hadir terdiri dari dari pengurus dan anggota Komunitas-komunitas Pelestari Situs Sangiran, para pemilik homestay,

9

perajin batok dan batik, pengurus Pokdarwis Sangiran yang baru terbentuk maupun Pokdarwis yang dalam proses inisiasi di Klaster Dayu, dan juga para pemilik rumah tradisional di dalam Kawasan Sangiran. Adapun Narasumber yang berbagi keahlian dan wawasan antara lain dari Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Sragen, Inisiator Kampung Edukasi Watu Lumbung Bantul, Pengelola Desa Wisata Gamplong Sleman, Badan Prakarsa Pengembangan Desa dan Kawasan, serta dari BPSMP Sangiran.



Gambar 08. Mediasi pedagang souvenir dengan BPSMP Sangiran
(Dok. BPSMP Sangiran)

Dengan kegiatan tersebut diharapkan semakin memperluas wawasan para stakeholder pengelola Situs Sangiran, sekaligus meningkatnya kualitas sumber daya manusia termasuk masyarakat, dan menggugah kesadaran masyarakat untuk memperkuat komitmen dalam mengelola potensi Situs Sangiran berdasar prinsip kemitraan. (RSP)¹⁰

¹⁰ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2017/10/31/kemitraan-dan-pelibatan-publik-2017/>



Gambar 09. Pedagang souvenir Museum Sangiran
(Dok. BPSMP Sangiran)

2.3. Desain Berbasis Ergonomi dan Budaya

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Melakukan desain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.¹¹ Dalam proses desain terlihat kompleksnya masalah yang dihadapi, termasuk berbagai informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal yang penting untuk diperhatikan pemilik modal, desainer dan pelaksana¹²

Berbicara mengenai desain, terutama desain mebel yang baik, di dalamnya mencakup bukan hanya bentuk, bahan dan warna saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi, yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi menjad lebih menonjol selain masalah estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. Desain dapat disesuaikan dengan tujuan, penampilan dan

¹¹ Buchori, 2000:123

¹² Widagdo, 2001:198-199

kenikmatan (kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi dan daya lentur).

Desain Ergonomi dan kultural merupakan desain yang berbasis budaya (kultur) dan ergonomi (kajian kenyamanan dan ukuran). Kultur yang coba ditonjolkan dalam penelitian terapan ini adalah budaya lokal sekitar Museum Sangiran. Sedangkan ergonomi adalah ilmu yang menemukan dan mengumpulkan informasi tentang tingkah laku, kemampuan, keterbatasan, dan karakteristik manusia untuk perancangan mesin, peralatan, sistem kerja, dan lingkungan yang produktif, aman, nyaman dan efektif bagi manusia. Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat manusia, kemampuan manusia dan keterbatasannya untuk merancang suatu sistem kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman. Fokus utama pertimbangan ergonomi adalah mempertimbangkan unsur manusia dalam perancangan objek, prosedur kerja dan lingkungan kerja. Sedangkan metode pendekatannya adalah dengan mempelajari hubungan manusia, pekerjaan dan fasilitas pendukungnya, dengan harapan dapat sedini mungkin mencegah kelelahan yang terjadi akibat sikap atau posisi kerja yang keliru¹³

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari kondisi manusia baik fisik maupun segala hal yang berkaitan dengan ke lima indera manusia. Kondisi fisik manusia meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu obyek, konsumsi kalori, kelelahan dan pengorganisasian sistem kerja. Sedangkan yang berkaitan dengan panca indera manusia antara lain pengelihatannya, pendengarannya, rasa panas/dingin, penciumannya dan keindahan/kenyamanannya. Dengan demikian di dalam ilmu ergonomi akan terkandung antropometri yang membahas sebuah ukuran produk desain (misal: meja, kursi, ruangan) ditentukan oleh dimensi manusia sebagai calon pengguna dengan mempertimbangkan segi kenyamanan, kepraktisan dan efisiensi supaya menghemat tenaga yang dikeluarkan.

¹³ Nurmianto, 1996; 46

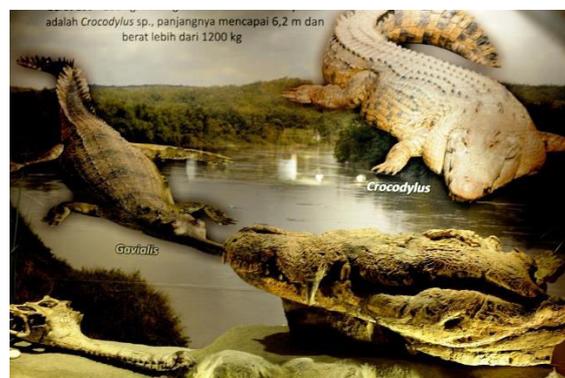
Obyek Fossil Sebagai Sumber Ide Bentuk Ragam Hias Khas Museum Sangiran



Gambar 10. Fossil tengkorak manusia purba (Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 11. Fossil kura-kura purba (Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 12. Fossil buaya muara dan buaya sungai purba (Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 13. Fosil gading gajah purba
(Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 14. Fosil kerbau dan banteng purba (Dok. BPSMP Sangiran)



Gambar 15. Fosil kerang purba (Dok. BPSMP Sangiran)

BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENCIPTAAN

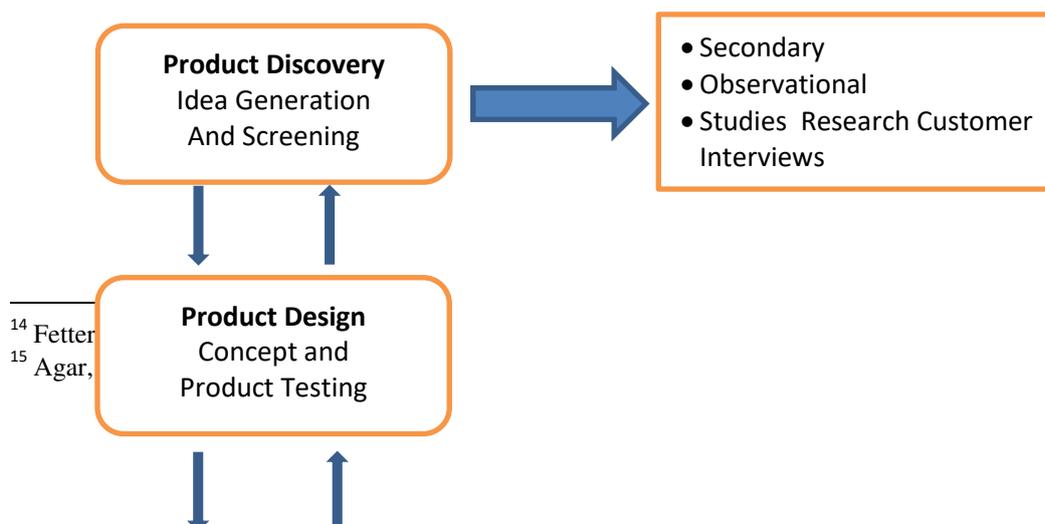
3.1. Tahap Penelitian

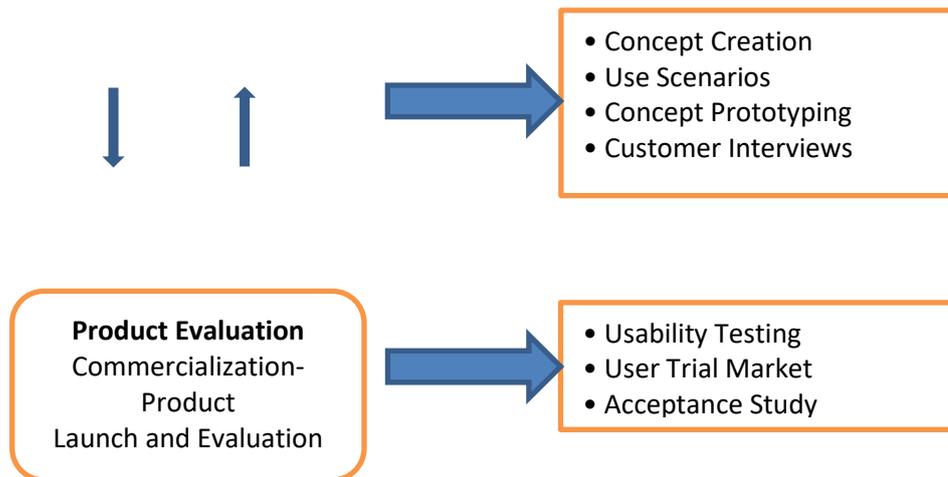
Pengkajian data-data yang sifatnya deskriptif kualitatif, maka dilaksanakan upaya pemahaman teoritikal dengan pendekatan kajian pengamatan dan pendalaman wawasan, melalui proses metodologi penelitian etnografi yang dikembangkan Spradley (1985). Metode penelitian etnografi merupakan salah satu metode yang cukup relevan untuk kajian penelitian ini yang bersumber data fenomenologi sosio-kultural yang hidup di masyarakat Krikilan, Sangiran, Sragen yang sebagian besar berbudaya Jawa.

Guna mendapatkan data etnografis yang komprehensif, digunakan teknik observasi (*field work observation*) dan wawancara etnografis (*ethnographic interviews*) dengan menggunakan pedoman pengumpulan data atau teknik observasi, terutama dilakukan untuk mengetahui berbagai fenomena dibalik kegiatan pedagang Suvenir Museum Sangiran . baik yang bersifat fisik, sosial, ekonomi maupun budaya berdasarkan pengamatan langsung yang dapat melengkapi dan memperjelas data yang diperoleh melalui wawancara, serta untuk memperoleh data yang tidak mungkin terungkap melalui wawancara atau tatap muka.

Wawancara yang dilakukan bersifat terbuka (*open interview*), dalam arti memberi keleluasaan bagi para informan untuk menjawab pertanyaan dan memberi pandangan-pandangan secara bebas dan terbuka serta memungkinkan untuk mengajukan pertanyaan secara mendalam (*in-depth interview*). Informan ditentukan secara purposive, yaitu tipe sampling yang didasarkan atas pertimbangan atau penilaian peneliti dengan anggapan informan yang dipilih representatif untuk populasi.¹⁴ Informan ditentukan secara berantai dari responden yang ditunjuk oleh informan pertama yang telah diwawancarai. Cara ini seperti yang disebut dengan snowball sampling technique. Metode etnografi dari Spreadley.

Implementasi etnografi di bidang desain mebel disini mengenai pengamatan tentang perilaku kerja manusia (*observing what people do*) sebagai suatu sudut pandang sosio cultural yang berpengaruh dalam keputusan desain. Sudut pandang lain yang terlibat dalam pembentukan produk adalah paradigma aplikasi teknologi berupa desain partisipatori (*participatory design*) berupa kompetensi dalam berkreasi dan memproduksi (*what people make*) yang terpadu dengan unsur ilmu pengetahuan berbasis kearifan lokal, yang dapat diserap melalui wawancara langsung (*traditional interviewing*) mengenai kemampuan mendasar yang dimiliki masyarakat budaya tertentu (*what people say they do*). Kedua unsur ini merupakan kaidah yang dapat tercakup dalam bidang ilmu ergonomi makro. Dengan demikian kajian ergonomi yang mencakup nilai-nilai budaya dapat disebut sebagai ergokultural, yang merupakan unsur konvergen dengan etnografi untuk menyingkap tabir ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki suatu masyarakat.¹⁵

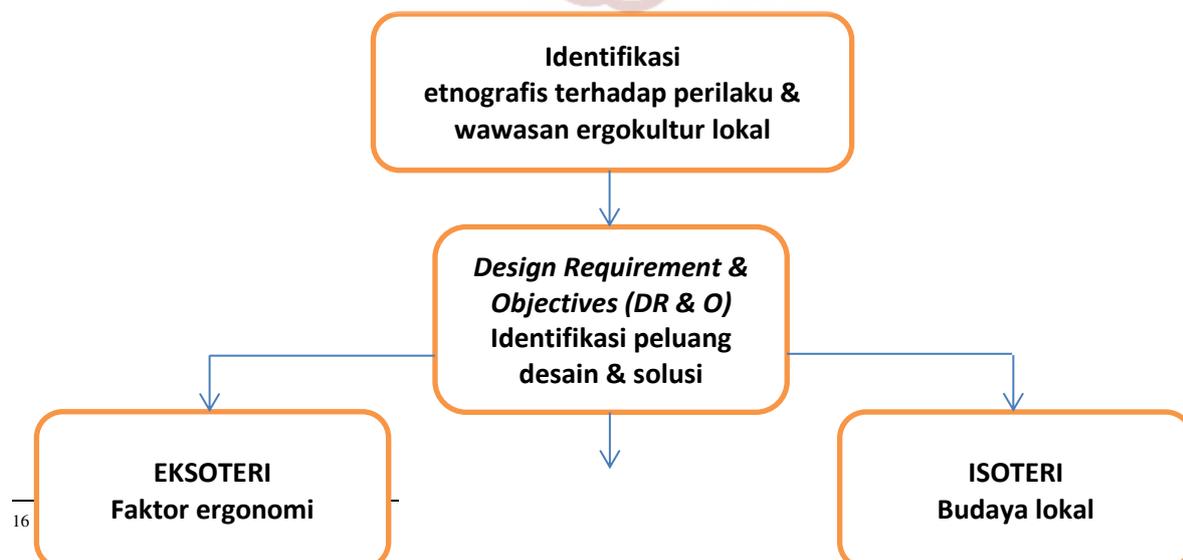




Gambar 16. Bagan Proses Perancangan Produk dalam Riset Etnografi¹⁶
(sumber: Light Mind White paper.com)

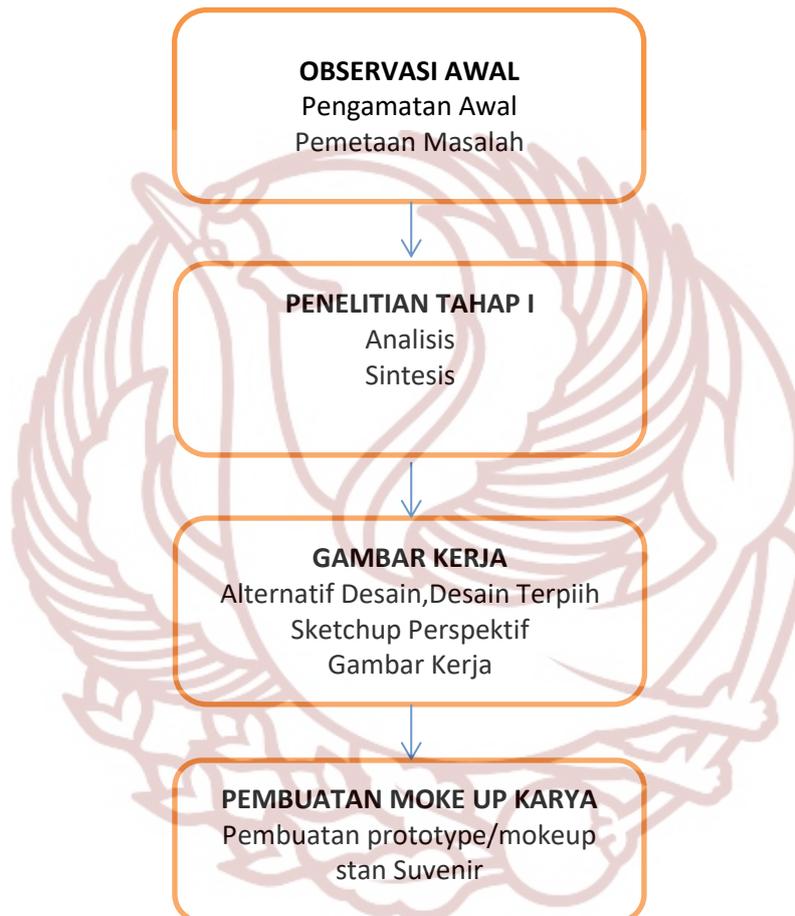
Dalam konteks dengan *body knowledge* bidang studi desain, diperoleh gambaran mengenai hubungan antara riset etnografi dengan proses pekerjaan pada rancang bangun produk. Kegiatan penelitian diawali dengan tahap product discovery (*preliminary design*) sampai memperoleh hasil kreasi inovasi dalam proses *product design* (*conceiving to prototyping*).

Proses pembuatan desain adalah dengan melakukan rancangan gambar dengan media Google Sketchup dari penelitian tahap pertama (alternatif) dan kedua (terpilih) sehingga menghasilkan desain yang paling sesuai untuk stan yang sesuai dengan ergonomi dan kultural pada stan Pedagang kaki lima di lingkungan Museum Sangiran. Berdasarkan desain gambar tersebut akan dibuatkan mokeup stan Suvenir yang sesuai dengan ergonomi di lingkungan Museum Sangiran.





Gambar 18. Bagan Alur proses riset etnografi dan ergokultur pada proyek penelitian terapan seni/desain ini



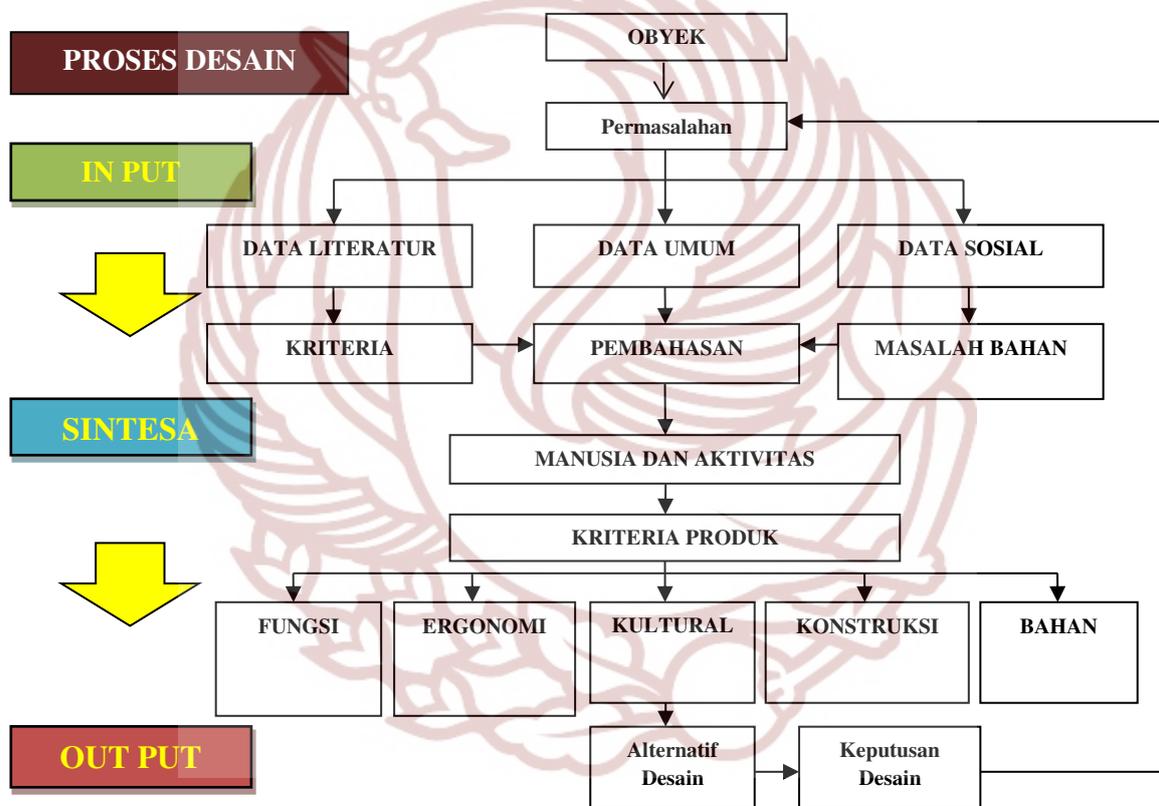
Gambar 17. Rancangan Garis besar tahapan penelitian terapan seni/desain

3.2. Tahapan Desain

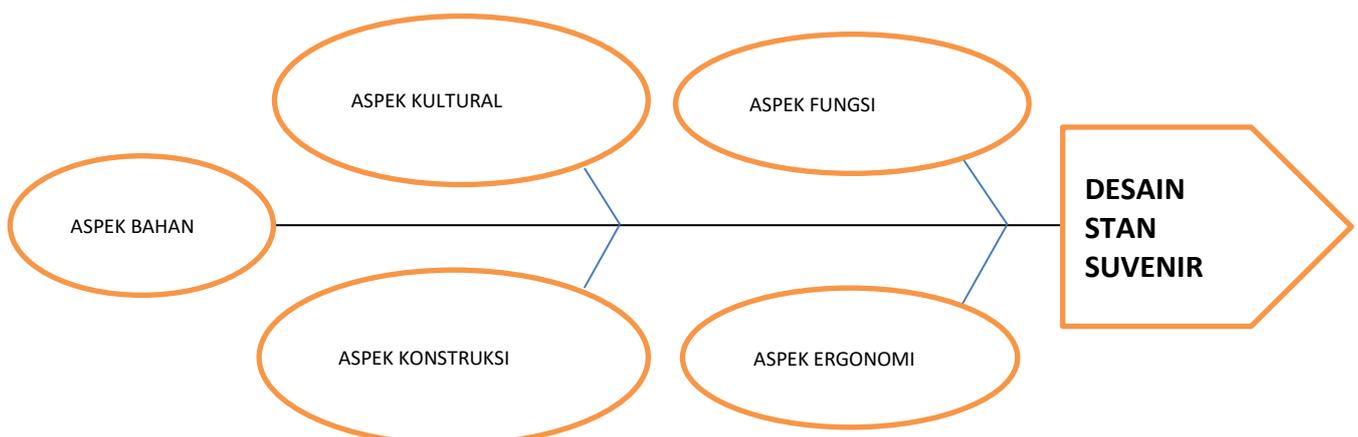
Langkah selanjutnya dalam proses ini adalah perancangan desain, sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya menjadi dasar pertimbangan desain. Proses pembuatan desain adalah dengan melakukan rancangan gambar dari sket manual ke komputer dengan media Google Sketchup dari penelitian tahap pertama (alternatif) dan kedua (terpilih) sehingga menghasilkan desain yang paling sesuai untuk stan yang sesuai dengan ergonomi dan kultural. Perancangan tersebut menyesuaikan dengan stanart ergonomi (antrophometri) dan budaya (kultural).

Proses desain adalah informasi tentang tahapan proses yang digunakan dan proses keputusan desain. Input adalah pengumpulan data atau informasi yang akan dianalisis dalam rangka menemukan permasalahan desain, input meliputi literatur/ data lapangan yang terkait/ data umum tentang kondisi sosial. Selanjutnya permasalahan desain tersebut berdasarkan literatur atau kreatifitas dicarikan pemecahan desainnya dengan jalan melakukan sintesa atau analisis. Sintesa adalah seperangkat tindakan untuk mengolah data-data berdasarkan landasan teori dan kreativitas seorang desainer sehingga diperoleh teori untuk memecahkan desain atau menemukan desain yang tepat.

Tahapan proses desain tersebut berurutan secara terstruktur yang dapat ditampilkan pada skema di bawah ini :



Gambar Bagan 18. Tahapan Proses Desain



Gambar 19. Bagan fishbone redesain stan Suvenir



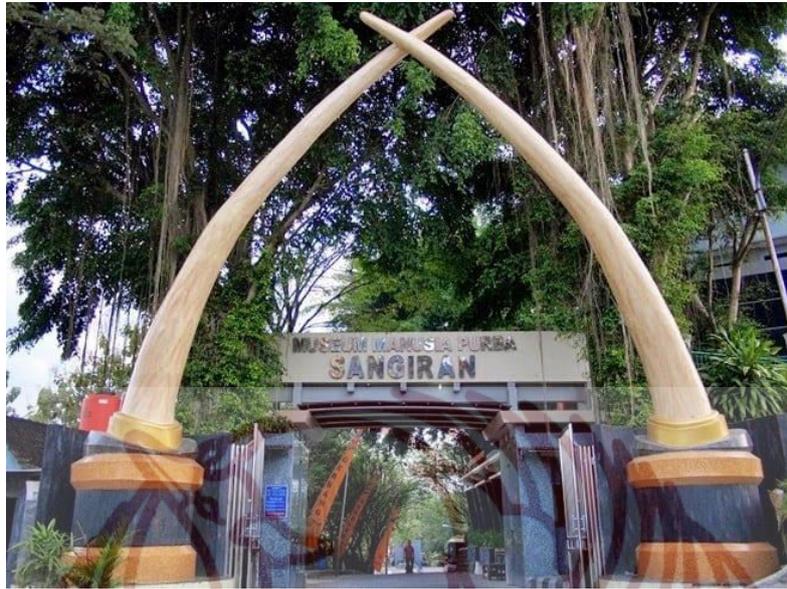
BAB IV. ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Observasi Lapangan

1. Kondisi Umum

Museum Sangiran terletak di Desa Krikilan , Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen jarak dari Solo 15 km (kurang lebih 30 menit perjalanan dari Solo ke lokasi). Kondisi infrastruktur jalan sedang dalam perbaikan (pengeroran beton bertulang), mengingat kondisi tanah di wilayah tersebut sangat labil/mudah bergerak. Papan petunjuk cukup jelas, demikian

juga penanda dalam bentuk gapura masuk di daerah jalan Solo-Purwodadi, pertigaan masuk kecamatan kalijambe, maupun pintu masuk Museum.



Gambar 20. Gapura pintu gerbang kompleks Museum Sangiran
(Dok. Penulis)



Gambar 21. Pintu loket museum
(Dok. Penulis)



Gambar 22. Teras masuk museum
(Dok. Penulis)



Gambar 23. Pintu keluar museum
(Dok. Penulis)



Gambar 24. Teras keluar museum
(Dok. Penulis)



Gambar 25. Pintu keluar museum
(Dok. Penulis)



Gambar 26. Teras keluar museum
(Dok. Penulis)

2. Kondisi Museum

Secara arsitektur museum bangunan museum ini sangat bagus, dengan memanfaatkan perbedaan kontur yang ada tanpa banyak merubah ketinggian tanah sebelumnya. Kondisi interior museum cukup dramatis, tapi ada beberapa pencahayaan yang mati sehingga kurang terang pada beberapa diorama museum. Kondisi pengunjung Museum cukup fluktuatif, ada waktu dimana pengunjung sangat ramai, terutama buklan liburan sekolah, tahun baru dan lebaran. Bulan Agustus kondisi relatif sepi karena wisatawan lokal disibukkan dengan kegiatan hari Kemerdekaan RI, akan tetapi masih ada beberapa wisatawan manca negara yang masih antusias mengunjungi museum. Tiket masuk lokasi museum relatif murah Rp.5000 / orang, parkir kendaraan Rp. 5000 / mobil, Rp. 2000 / motor. Sebelum masuk museum pengunjung diwajibkan mengisi buku tamu, serta jika diperlukan pengelola siap menyediakan pemandu wisata / guide. Suasana museum cukup menarik berbagai macam koleksi cukup lengkap tersedia, ada beberapa ruang diorama yang disediakan dari pintu masuk sampai dengan pintu keluar. Lingkungan sekitar museum juga tertata asri, ada beberapa pohon, dan hewan-hewan tertentu yang bisa menjadi destinasi wisata lokasi tersebut.

3. Kondisi pedagang

Setelah pengunjung keluar diberikan pilihan pada pengunjung untuk berbelanja Suvenir, warung makan, tempat ibadah (mushola) atau ke toilet. Pedagang yang tidak tergabung di koperasi tidak diijinkan berjualan di kompleks Museum.

Berdasarkan jenis dagangannya pedagang di dalam kompleks museum terdiri dari :

- a. Pedagang kuliner (warung), ada 12 warung ukuran 3 x 4 (lapak) + 3x 2 (dapur), kuliner khas adalah pecel gendar, selebihnya seperti warung-warung sederhana pada umumnya (bakso, soto, mie, dls), Tidak memiliki snack yang khas Sangiran.
- b. Pedagang kaus (menggunakan gantungan kaus rangka besi), space terbuka terletak di depan kios cinderamata.
- c. Pedagang cinderamata, terletak di dalam kios, jumlah kios pedagang cinderamata 17, masing2 kios terdiri dari 1-2 pedagang, ukuran kios lebar 3 x 2,5 meter, tinggi 2 meter.

Berdasarkan lokasi dan waktu dagangannya pedagang di dalam kompleks museum terdiri dari :

- a. Pedagang tetap di dalam kompleks Museum Sangiran

- b. Pedagang tetap di sekitar Museum, menggunakan rumah atau toko pribadi
- c. Pedagang musiman di sekitar Museum, biasanya menggunakan stand portabel

4. Jenis dagangan cinderamata Suvenir :

Suasana lapak/kios pedagang cinderamata berada di tembok bagian depan bangunan museum kurang kondusif, terlihat yang paling menonjol adalah warna-warni dagangan penjual kaus, bahkan ada beberapa diantaranya digantung di tembok dinding tangga. Adapun Jenis dagangan cinderamata Suvenir yang dijual adalah :

- a. Batu akik
- b. Batu indah
- c. Gantungan kunci
- d. Assesories (kalung, gelang, manik-manik, dls)
- e. Mainan anak pabrikan

Jenis cinderamata busana :

- a. Kaus
- b. Batik
- c. Topi
- d. Dls



Gambar 27. Komplek pedagang Suvenir, kaus dan baju
(Dok. Penulis)



Gambar 28. Komplek pedagang makanan
(Dok. Penulis)



Gambar 29. Lapak Suvenir Sangiran
(Dok. Penulis)



Gambar 30. Koperasi pedagang Suvenir Sangiran (Dok. Penulis)



Gambar 31. Dagangan Suvenir
(Dok. Penulis)



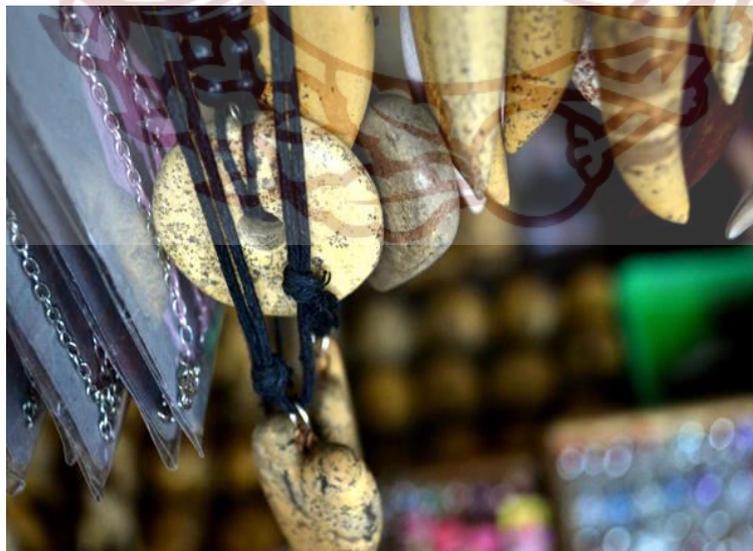
Gambar 32. Batu indah
(Dok. Penulis)

5. Kondisi Stand Cendera Mata

Pedagang cinderamata, terletak di dalam kios, jumlah kios pedagang cinderamata 17, masing2 kios terdiri dari 1-2 pedagang, ukuran kios lebar 3 x 2,5 meter, tinggi 2 meter. Suasana lapak/kios pedagang cinderamata berada di tembok bagian depan bangunan museum kurang kondusif, terlihat yang paling menonjol adalah warna-warni dagangan penjual kaus, bahkan ada beberapa diantaranya digantung di tembok tangga. Jam buka lapak/toko/warung : menyesuaikan dengan jam buka museum 08.00 sd. 16.00 WIB. Jam buka stand/toko Suvenir menyesuaikan jam buka museum Sangiran , hari Selasa sampai dengan Minggu, Senin Libur.



Gambar 33. Suvenir batu padas dagangan khas Sangiran
(Dok. Penulis)



Gambar 34. Suvenir batu padas dagangan khas Sangiran
(Dok. Penulis)

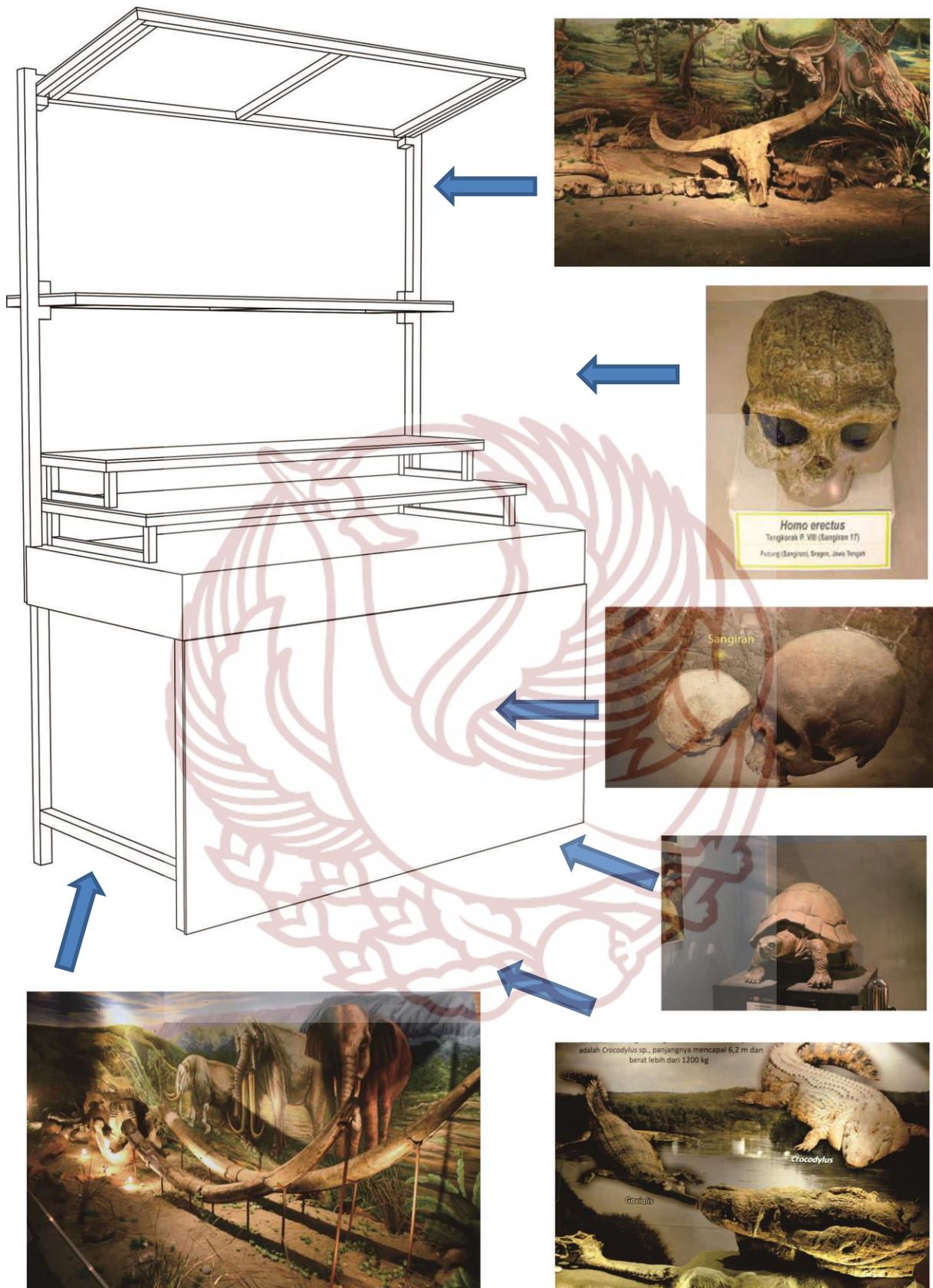
Berdasarkan jenis stand pedagang yang akan dikerjakan dalam penelitian terapan ini adalah stand pedagang Suvenir tetap yang berada di dalam kompleks museum dan stand pedagang Suvenir musiman yang berada diluar kompleks museum, hal tersebut dikarenakan keberadaan pedagang musiman (portable) yang selama ini membuka usahanya di sekitar Museum Sangiran terkesan tidak tertib dan rapi.

- Sebaiknya bangunan lapak/kios cinderamata dipisahkan dari bangunan induk museum, akan lebih estetik jika lapak cinderamata berada di sebelah utara dekat dengan toilet atau beranda dipagar yang mengelilingi kompleks museum (depan parkir mobil sekarang)
- Parkir mobil disediakan tempat lagi mengingat jikalau pengunjung pada saat ramai parkir diluar kompleks, apalagi bus-bus wisatawan yang besar
- Sebaiknya cinderamata yang dijual memiliki nilai estetik kultural yang khas Sangiran

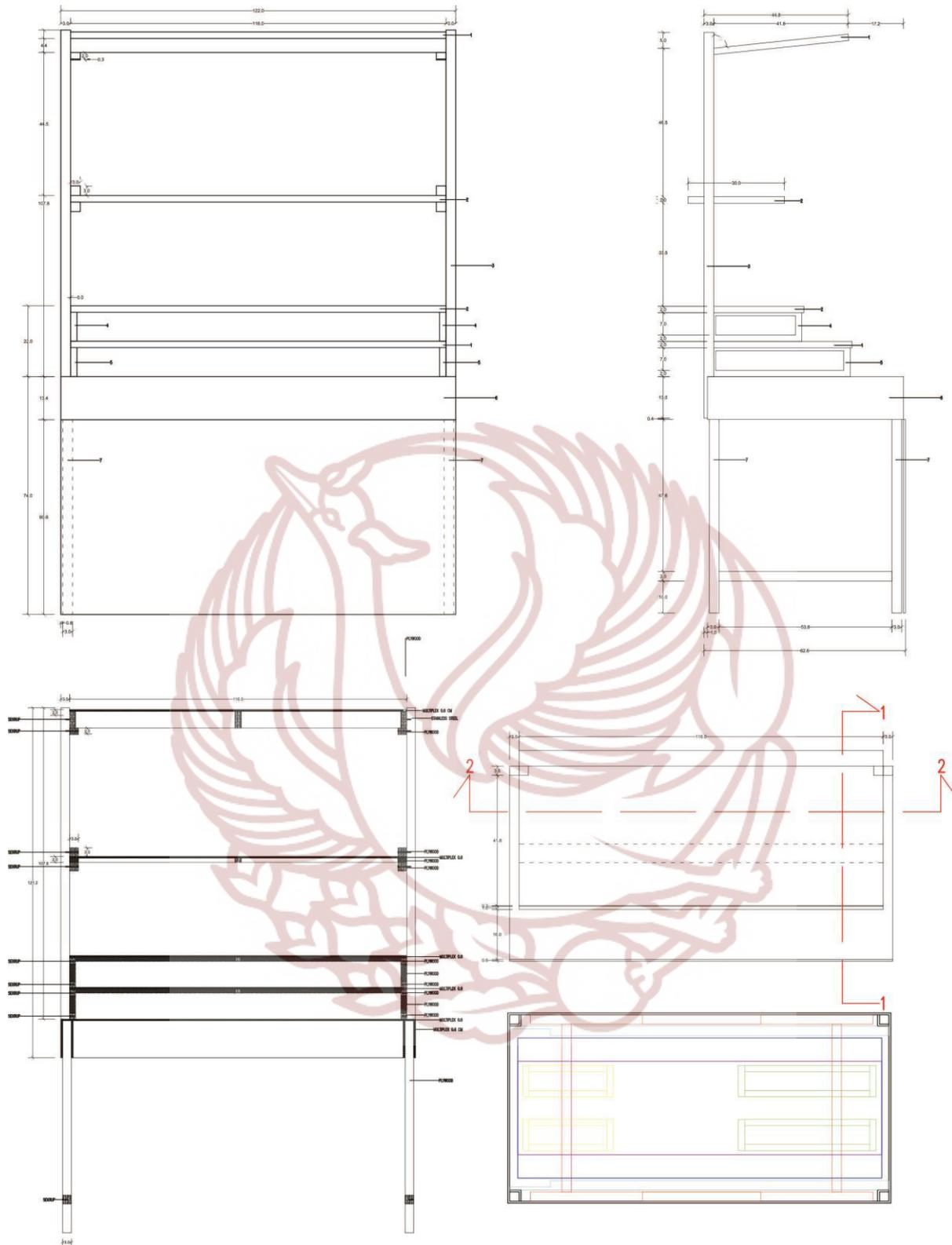
B. Desain Stand Pedagang Suvenir Musiman (Portable)

Pertimbangan :

- Fungsional
- Ergonomis (aman dan nyaman)
- Konstruksi kuat, awet
- Bahan mudah didapatkan
- Memiliki karakter budaya lokal
- Mudah bongkar pasang
- Awet
- Mudah diperbaiki
- Mudah pemeliharaan



Gambar 35. Pendekatan bentuk, ergonomi, dan visual budaya lokal



Gambar 36. Tampak depan, samping, atas, bawah dan potongan



Gambar 37. Alternatif stan pedagang yang portabel (PKL)
(Dok. penulis)

C. Desain Stand Pedagang Tetap di Komplek Museum

Pertimbangan :

- Fungsional
- Ergonomis (aman dan nyaman)
- Estetis
- Bahan mudah didapatkan
- Memiliki karakter budaya lokal
- Mudah pemeliharaan
- Satu kios souvenir untuk satu pedagang
- Produk berkualitas
- Menarik pengunjung untuk datang dan membeli produk

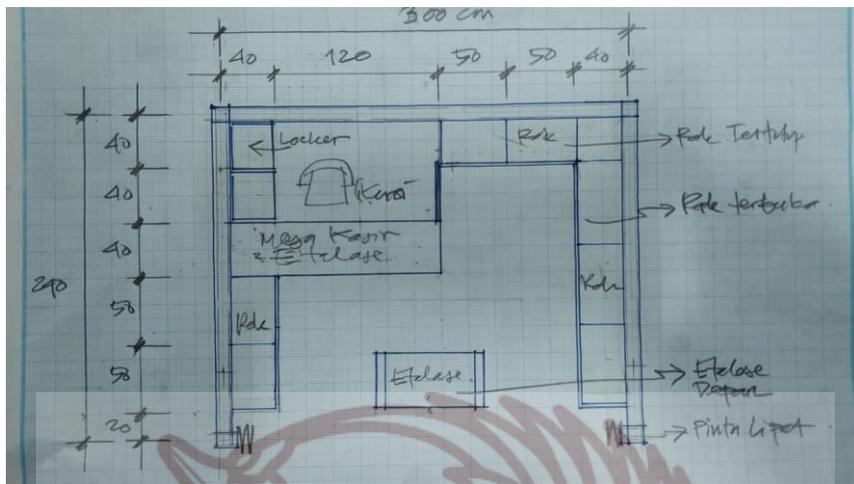
Kondisi Sekarang :

- Terkesan sempit
- Barang dagangan tidak teratur
- Tidak mencerminkan karakter lokal
- Kurang menarik pengunjung untuk datang dan membeli produk
- Satu toko ada yang digunakan 1 pedagang ada yang 2 pedagang
- Produk kurang berkualitas

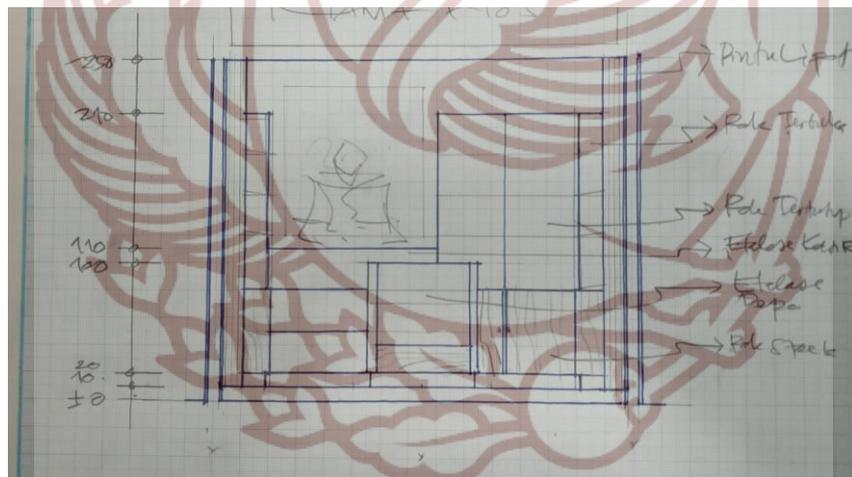
1. Denah Exiting (Denah Awal) ;

- Denah awal berupa ruang kosong dengan ukuran p ; 300 cm x l ; 240 cm x t ; 250 cm.
- Pintu menggunakan sliding door (pintu lipat penuh pada bagian depan toko).
- Lantai keramik warna putih polos, ukurannya 30 x 30 cm
- Dinding warna putih polos pada bagian samping kiri dan kanan, sementara pada bagian belakang berupa dinding batu kali
- Plafon menggunakan plywood finishing warna putih.
- Pencahayaan menggunakan type general lamp, neobold (PLC) warna putih 60 watt.

2. Sketsa Desain ;

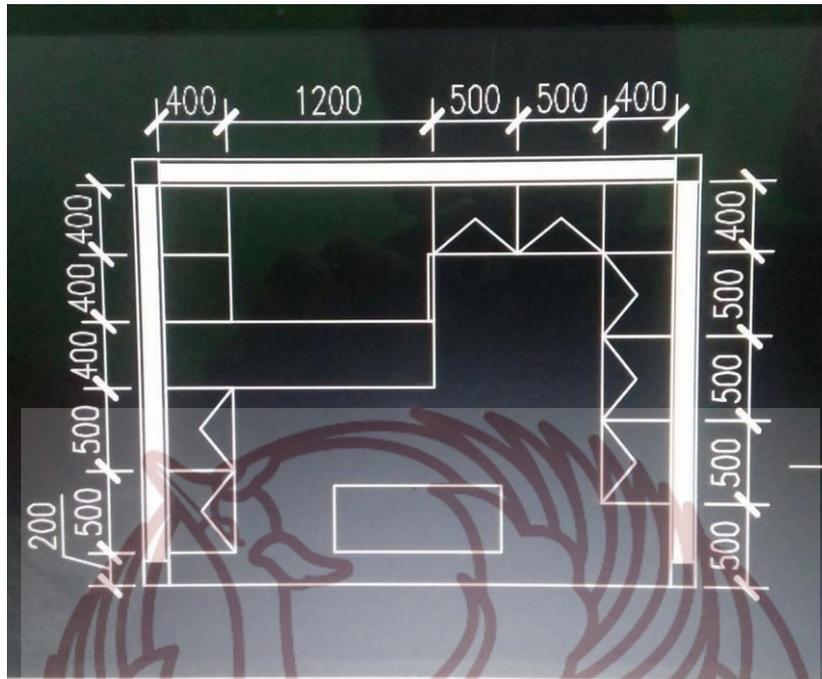


Gambar 38. Gambar sketsa lay out desain (Dok. Penulis)

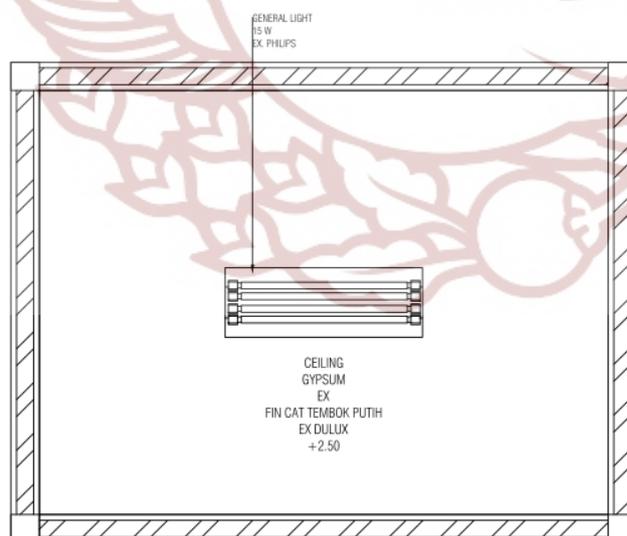


Gambar 39. Gambar sketsa desain tampak depan (Dok. Penulis)

3. Sketsa Desain Komputer ;

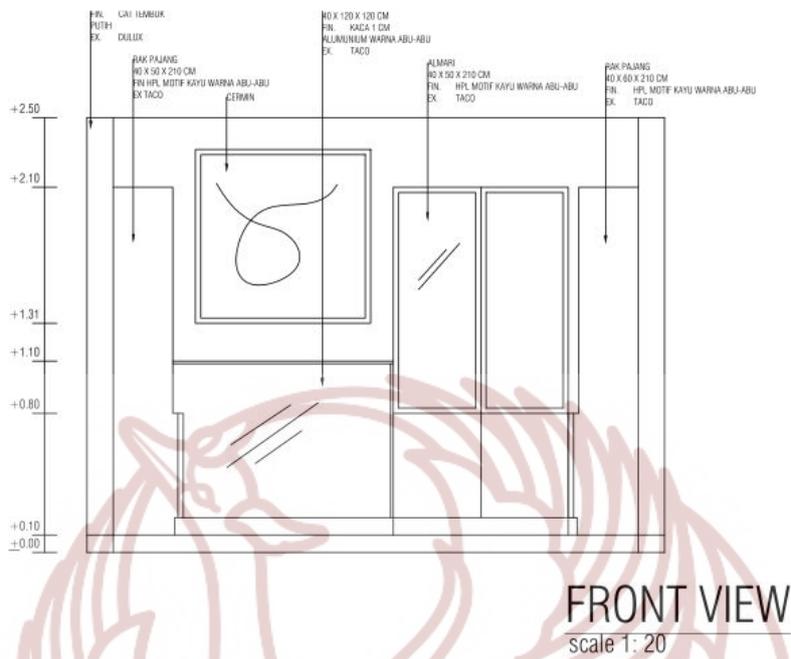


Gambar 40. Gambar layout menggunakan AutoCAD (Dok. Penulis)



CEILING PLAN
scale 1: 20

Gambar 41. Gambar plafon menggunakan AutoCAD (Dok. Penulis)



Gambar 42. Gambar tampak depan menggunakan AutoCAD (Dok. Penulis)



Gambar 43. Gambar view tampak depan alternatif 1 (Dok. Penulis)



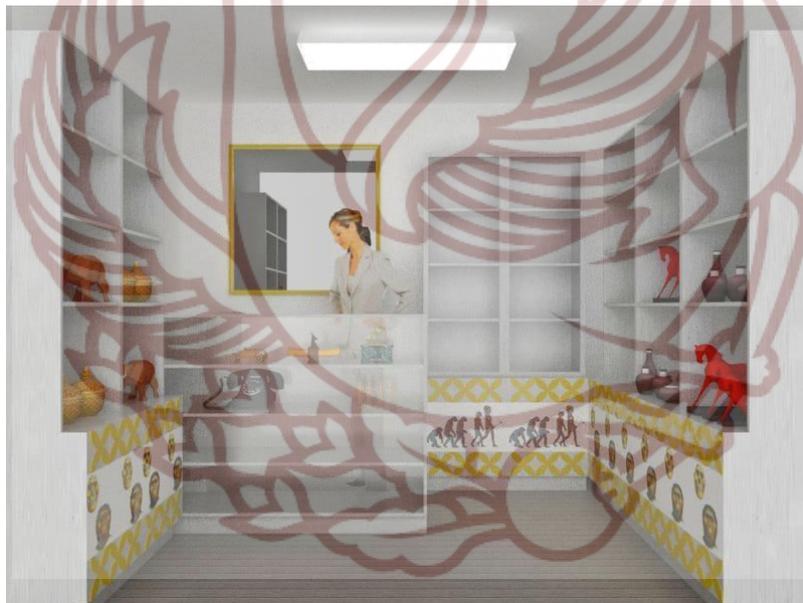
Gambar 44. Gambar alternatif lain kurang efektif karena produk tidak sesuai (Dok. Penulis)



Gambar 45. Gambar view depan terpilih (Dok. Penulis)

4. Desain View Akhir ;

- Denah ukuran p ; 300 cm x l ; 240 cm x t ; 250 cm (tidak ada perubahan)
- Pintu menggunakan sliding door (pintu lipat penuh pada bagian depan toko).
- Lantai keramik warna putih polos, ukuran 30 x 30 cm, diberi lapisan vinyl 30 cm x 60 cm, motif kayu warna broken white dengan alur coklat-abu.
- Dinding warna putih polos pada bagian samping kiri dan kanan, di finishing dengan warna cat tembok broken white.
- Plafon menggunakan gybsum board finishing warna broken white agar lebih nyaman
- Pencahayaan menggunakan type general lamp, TL Box 2 x 20 watt warna putih
- Rak menggunakan bahan Plywood, finishing HPL motif kayu warna abu-abu, bagian atas berupa pintu kaca dengan model push on, bagian bawah menggunakan panel plywood finishing HPL stiker motif stilasi batik kawung dan manusia purba.



Gambar 46. Gambar view akhir (Dok. Penulis)

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum Sangiran merupakan salah satu museum kelas dunia yang diakui oleh UNESCO, perlu penanganan yang baik dalam segala aspek, baik tata kelola museum maupun unsur-unsur pendukungnya. Stan souvenir sebagai salah satu fasilitas pendukung museum untuk menjajakan barang-barang souvenir hendaknya ditata dan dikelola dengan baik, agar dapat menunjang Museum Sangiran sebagai destinasi wisata unggulan di Indonesia. Lingkungan Museum Sangiran terdapat beberapa jenis pedagang, yakni ; pedagang makanan/warung, kaus dan baju, serta souvenir. Produk souvenir yang diperdagangkan meliputi ; batu akik, batu indah sebagai elemen dekoratif interior, gantungan kunci, aksesoris (kalung, gelang, manik-manik, dls), mainan anak pabrikan, dls.

Kondisi stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran, ditinjau dari aspek fungsi masih kurang maksimal, antara . Berdasarkan aspek ergonomi stan souvenir juga kurang nyaman, meja terlalu rendah, lebar selasar stan souvenir dan stan kaus terlalu sempit, apabila satu stan ada pengunjung stan yang lain maupun sirkulasi pada selasar terganggu, butuh space yang lebih luas. Berdasarkan aspek estetika juga kurang stan terkesan semrawut, tidak ada penggolongan produk yang baik. Citra Museum Sangiran sebagai museum kelas dunia tidak nampak pada tampilan masing-masing stan.

Upaya redesain stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran yang sesuai dengan aspek fungsi, ergonomi, estetika dan citra Museum kelas dunia, meliputi ; Perancangan rak yang sesuai dengan ergonomi adalah dengan penyesuaian ukuran serta pengaturan sirkulasi ruang stan agar pengunjung merasa nyaman. Aspek estetika diterapkan pada penggunaan motif kayu pada lantai vinyl dan rak bagian bawah. Penambahan stilasi motif kawung dan manusia purba juga dapat menambah karakter lokal dari ornamen stan souvenir.

B. Saran

Sebaiknya lokasi stan/toko souvenir tidak berada pada sisi tembok depan Museum Sangiran, tetapi di bagian depan parkir agar bangunan utama museum tidak tertutup oleh dagangan dari para pedagang kaus, akan lebih estetik jika lapak cinderamata berada di sebelah utara dekat dengan toilet atau berada dipagar yang mengelilingi kompleks museum (depan parkir mobil sekarang).

Parkir mobil di sediakan tempat lagi mengingat jikalau pengunjung pada saat ramai parkir diluar kompleks, apalagi bus-bus wisatawan yang besar. Produk souvenir Museum

sangiran akan lebih bagus memiliki ciri khas lokal, bukan produk luar atau bahkan produk dari impor berbahan plastik. Sebaiknya ada seleksi/kurasi produk apa yang boleh dijual dan produk apa yang tidak boleh dijual. Hal tersebut penting untuk meningkatkan citra dari museum tersebut. Sebaiknya cinderamata yang dijual memiliki nilai estetika kultural yang khas Sangiran.



7. DAFTAR PUSTAKA

- Agar, M. 1996. *Professional Stranger: An Informal Introduction To Ethnography*, (2nd ed.). Academic Press
- Eddy S., Marizar, 2005, *Designing Furniture*, Media Pressindo, Yogyakarta
- Nurmianto, Eko, *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya Edisi Pertama*, Guna Widya, Surabaya, 2003.
- Eko Nurmianto, 1996. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Wijaya
- Fetterman. 1998. *Ethnography (2nd edition)*. Thousand Oak CA: Sage Publication
- Imam. Buchori editor Agus Sachari. 1986. *Paradigma Desain Indonesia : Peranan Desain dalam Peningkatan Mutu Produk*. Jakarta : CV. Rajawali
- DN Nasiri dan Edi Setiadi P, Drs.,M.Ds., *Pengembangan Desain Fixture dan Fitting Room untuk Penggunaan Display Pakaian* , Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain, ITB, Bandung
- Julius, Panero AIA, ASID & Martin Zelnik, AIA, ASID, 2003, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta
- Pamudji Suptandar, J. (1999). *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa* , Desain Interior, Jakarta, Djambatan
- Spreadley, 1979, *Participant Observation*, Hold Rinehart, and Winston, New York
- Stevenson, 1989, *Priciples of Ergonomic*, Centre for Safety Science UNSW, Sidney
- Tri Prasetyo Utomo, Marjono, 2017, *Rancang Bangun Desain Stand PKL Ngarsopuro Berbasis Ergokultural dengan Pemanfaatan Limbah Kayu Palet*. Acntya, Jurnal Penelitian Seni Budaya Vol. 9, No. 1, LPPMPP ISI Surakarta
- Widagdo. 2000. *Refleksi Seni Rupa Indonesia : Pendidikan dan Profesi Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Internet

- <https://tekno.kompas.com/read/2008/07/14/21595299/konsep.wisata.sangiran.jangan.sampai.merusak>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2016/08/25/pemberdayaan-museum-sangiran-keterlibatan-perempuan-di-sektor-pariwisata/>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2017/10/31/kemitraan-dan-pelibatan-publik-2017/>
- <http://www.jatengpos.com/2017/10/wisata-sragen-berharap-tuah-pengembangan-desa-wisata-di-kawasan-situs-sangiran-860261>

Nara Sumber

Bambang Sugiyanto (54), Ketua Koperasi Pedagang Suvenir Museum Sangiran

