

REDESAIN STAN PEDAGANG SUVENIR DI LINGKUNGAN MUSEUM SANGIRAN SRAGEN DENGAN PENDEKATAN ERGOKULTURAL

Eko Sri Haryanto¹⁾, Tri Prasetyo Utomo²⁾

Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

¹Email: ekosri@isi-ska.ac.id

²Email: tripras@isi-ska.ac.id

Abstract

The souvenir product booth is an important tool that is used to support the smooth running of business activities in public space for traders. The souvenir product booth is used by sellers to display their merchandise to attract visitors to come and do buying and selling activities. This applied research aims to determine the condition of the souvenir merchant product booth at the Sangiran Museum, then analyze and synthesize, then do a new booth redesign that is in accordance to the demands of function, ergonomics, culture and image of Sangiran Museum tourism object. The design of the new booth was made so that it could function properly to support the display of the typical Sangiran products sold. In the end, it was hoped that there would be additional transactions so as to increase the sales turnover of souvenir merchants in Sangiran Museum area. The design is made based on the rules of function, safe and comfortable ergonomically, and has a distinctive character according to the tourist destinations in Sangiran Museum.

The object of applied design research is the product stand for souvenir merchants in Sangiran Museum. The method used is descriptive with a qualitative approach supported by quantitative data or can be called a multiple research strategy. Quantitative data here means using numerical data which is the result of measurement in the field, then compared to the references, resource persons and analyzed based on the researcher interpretation. The design activities begin with product discovery stage to obtain innovative creations in the product design process.

The results of applied art / design research are in the form of designs and booths that are in accordance to the rules; functions, ergonomics, beauty and image of Sangiran Museum. The results of the eation of art / design are also expected to provide material for the Interior Design and Furniture Design Courses in Interior Design Study Program, ISI Surakarta.

Keywords : booth redesign, ergonomics, culture, Sangiran Museum

PENDAHULUAN

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. Pelestarian cagar budaya meliputi kebutuhan lingkungan masa kini dan akan datang, sosial, 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.

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.

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 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 yang ada di antaranya adalah tidak terintegrasi bentuk, desain dan ukuran pada stan souvenir yang lama dengan jenis produk souvenir yang dijual, sehingga berkesan semrawut dan tidak tertata rapi. Pengembangan dari jumlah produk yang ditawarkan masing-masing pedagang tidak diatur berdasarkan karakteristik produk. Dari observasi awal ini juga didapat keluhan dari pengunjung. Di antaranya adalah: pedagang tidak menata produknya dengan rapi (satu stan ukuran bisa menjual berbagai macam jenis produk), meja stan terlalu rapat sehingga pengunjung harus berdesakan apabila dalam kondisi ramai, dan ornamen pada desain yang sudah ada kurang mencerminkan karakteristik budaya lokal Sangiran. Berdasarkan latar belakang di atas diperlukan redesain stan-stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran. Redesain stan souvenir pedagang di lingkungan Museum Sangiran yang sesuai dengan aspek fungsi, ergonomi, estetika dan mampu mengangkat citra Museum Sangiran sebagai museum kelas dunia.

Kajian Literatur Dan Pengembangan Hipotesis

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berpikir berlandaskan 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. 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 pelaksana yang berpengaruh dalam keputusan desain. Sudut pandang lain yang terlibat dalam 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 objek, konsumsi kalori, kelelahan dan pengorganisasian sistem kerja. Sedangkan yang berkaitan dengan panca indera manusia antara lain penglihatan, pendengaran, rasa panas/dingin, penciuman dan keindahan/kenyamanan. Dengan demikian di dalam ilmu ergonomi akan terkandung antropometri yang membahas sebuah ukuran produk desain (misal: meja, kursi, ruangan) yang ditentukan oleh dimensi manusia sebagai calon pengguna dengan mempertimbangkan segi kenyamanan, kepraktisan dan efisiensi supaya menghemat tenaga yang dikeluarkan.

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 keliru

Metode Penelitian

Metode implementasi etnografi di bidang desain di sini mengenai pengamatan tentang perilaku kerja manusia (*observing what people do*) sebagai suatu sudut pandang sosio kultural (*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 menyingskap tabir ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki suatu masyarakat.

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. 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.

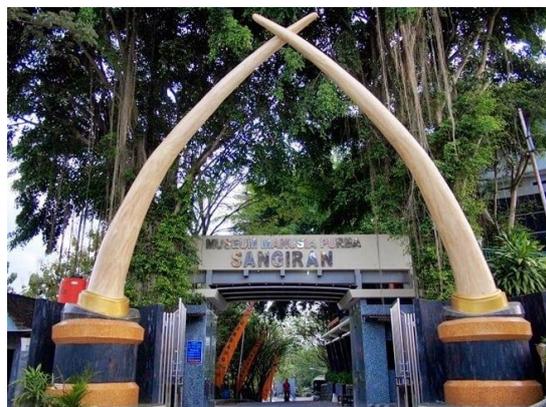
Proses pembuatan desain dilakukan dengan membuat rancangan gambar sketsa, kemudian dilanjutkan menggunakan komputer dengan media program Google *Sketchup* dari penelitian tahap pertama (alternatif) dan kedua (terpilih) sehingga menghasilkan desain yang paling cocok untuk stan yang sesuai dengan ergonomi dan kultural pada stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran. Berdasarkan desain gambar tersebut dibuat *moke up* stan souvenir yang sesuai dengan ergonomi di lingkungan Museum Sangiran.

Hasil dan Pembahasan

A. Kondisi Umum Museum Sangiran

Museum Sangiran terletak di Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. 15 km dari Solo. 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 di mana pengunjung sangat ramai,

terutama liburan sekolah, tahun baru dan lebaran.



Gambar 1. Gapura pintu gerbang kompleks Museum Sangiran (Dok. Penulis)

Berdasarkan jenis dagangannya, pedagang di dalam kompleks museum terdiri dari :

- Pedagang kuliner (warung)
- Pedagang kaus dan kemeja batik
- Pedagang cinderamata

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

- Pedagang tetap di dalam kompleks Museum
- Pedagang tetap di sekitar Museum, menggunakan rumah atau toko pribadi
- Pedagang musiman di sekitar Museum, biasanya menggunakan stan *portable*

Suasana lapak/kios pedagang cinderamata di tembok bagian depan bangunan museum kurang kondusif. Terlihat yang paling menonjol adalah warna-warni dagangan penjual kaus. Ada beberapa di antaranya yang bahkan digantung di tembok dinding tangga.

Jenis dagangan cinderamata yang dijual adalah:

- Batu akik
- Batu indah
- Gantungan kunci
- Assesories (kalung, gelang, manik, dll)
- Mainan anak pabrikan



Gambar 2. Komplek pedagang makanan (Dok. Penulis)



Gambar 3. Komplek pedagang suvenir, kaus dan baju (Dok. Penulis)



Gambar 4. Lapak Suvenir Sangiran, yang tertutup pedagang kaus dan baju dari depan (Dok. Penulis)

Jumlah kios pedagang cinderamata ada 17 buah. Masing-masing kios terdiri dari 1-2 pedagang. Ukuran luas kios 3 x 2,5 meter dan tinggi 2 meter.

B. Desain Stand Pedagang Suvenir Musiman (Portable)

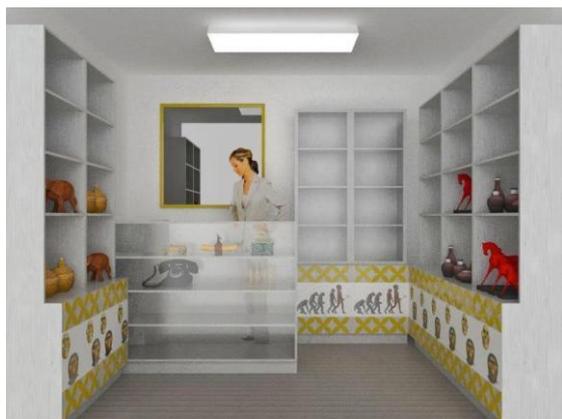
Pertimbangan pendekatan desain: fungsional, ergonomis (aman dan nyaman), dan estetis. Bahan mudah didapatkan, memiliki karakter budaya lokal, mudah bongkar pasang, awet, serta mudah diperbaiki dan dibersihkan.



Gambar 5. Stan portable (bongkar-pasang) pedagang suvenir Museum Sangiran (Dok. Penulis)

C. Desain Stand Pedagang Tetap di Komplek Museum

Pertimbangan pendekatan desain: fungsional, ergonomis (aman dan nyaman) dan estetis. Bahan mudah didapat, memiliki karakter budaya lokal dan mudah dalam perawatannya. Satu kios suvenir untuk satu pedagang, Produk berkualitas, menarik pengunjung untuk datang dan membeli.



Gambar 6. Gambar view akhir (Dok. Penulis)

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, *difinishing* dengan warna cat tembok *broken white*.
 - Plafon menggunakan *gypsum 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.

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, ssesories (kalung, gelang, manik-manik, dll), mainan anak pabrikan, dll.

Kondisi stan pedagang di lingkungan Museum Sangiran, ditinjau dari aspek fungsi masih kurang maksimal. 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 tampak pada tampilan masing- masing stan.

Upaya redesain stan-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, yaitu 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.

Saran

Sebaiknya lokasi stan/toko suvenir tidak berada pada sisi tembok depan bangunan utama museum (tertutup oleh dagangan dari para pedagang). Akan lebih estetik jika lapak cinderamata berada di sebelah utara dekat dengan toilet atau berada di pagar yang mengelilingi kompleks museum (depan parkir mobil sekarang). Lokasi parkir mobil perlu ditambah lagi, mengingat saat pengunjung ramai, parkir sampai meluber di luar kompleks, apalagi bus-bus wisatawan yang besar. Produk suvenir 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 museum tersebut. Sebaiknya cinderamata yang dijual memiliki nilai estetika kultural yang khas Sangiran.

Kepustakaan

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 Widya
Fetterman. 1998. *Ethnography* (2nd edition). Thousand Oak CA: Sage Publications

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 Merencanakan Interior untuk Mahasiswa*, Desain Interior, Jakarta, Djambatan

Spreadley, 1979, *Participant Observation*, Hold Rinehart, and Winston, New York
Stevenson, 1989, *Principles 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.

<https://tekno.kompas.com/read/2008/07/14/21595299/konsep.wisata.sangiran.jangan.sam.pai.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>

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