

KAJIAN VISUALISASI ERGONOMI PAPAN INFORMASI ARTEFAK PADA MUSEUM KARETA KARATON NGAYOGYAKARTA

Putri Anggraeni Widyastuti

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510

putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Abstract

Museum Karet Karaton Ngayogyakarta is having a large collection their golden cha-riot. Therefore it is very important how the Museum Karet Karaton Ngayogyakarta can share its knowledge about the history of the Ngayogyakarta Karaton of golden chariot as a part of a Yogyakarta culture for visitors. For this reason, the visualization of the ergonomics of the artifact information board at the Ngayogyakarta Karet Museum in the hope of providing input in the form of visualization and ergonomics analysis for the artifact information board collection at the Ngayogyakarta Karet Museum in order to contain communicative and informative arti-fact collection data through qualitative research methods with choose a grounded theory research strategy. The purpose of this study is to provide a foundation that will be useful for the design process of efficient information board modeling both in terms of communication and information from existing artifact collections for similar themed museums.

Keywords : *a collection of artifacts, museum karet Karaton Ngayogyakarta, signage board*

Abstrak

Museum Karet Karaton Ngayogyakarta yang memiliki koleksi kereta kencana dengan jumlah yang lumayan banyak. Oleh karena itu penting sekali bagaimana Museum Karet Karaton Ngayogyakarta dapat membagikan pengetahuannya mengenai sejarah kereta kencana milik Karaton Ngayogyakarta sebagai bagian dalam sebuah budaya Yogyakarta kepada para pengunjung melalui papan koleksi artefak. Untuk itulah dikaji visualisasi ergonomi papan informasi artefak pada Museum Karet Karaton Ngayogyakarta dengan harapan dapat memberikan masukan berupa analisa visualisasi dan ergonomi bagi papan informasi koleksi artefak pada Museum Karet Karaton Ngayogyakarta agar dapat memuat data koleksi artefak tersebut yang komunikatif dan informatif, melalui metode penelitian kualitatif dengan memilih strategi penelitian *grounded theory*. Tujuan penelitian ini adalah memberikan sebuah landasan yang nantinya berguna bagi proses perancangan pemodelan papan informatif yang efisien baik dari segi komunikasi dan informasi dari koleksi artefak yang ada bagi museum bertema sejenis.

Kata kunci : koleksi artefak, museum karet Karaton Ngayogyakarta, papan petunjuk

Pendahuluan

Berawal dari ketertarikan peneliti terhadap museum tematik sejarah transportasi Indonesia di Pulau Jawa, Museum Transportasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta dan Museum Angkut di Malang. Keduanya memiliki kesamaan yakni memiliki koleksi artefak berupa transportasi yang digerakan oleh manusia, hewan hingga mesin dalam sejarah Indonesia. Semua koleksi itu terdokumentasi dengan baik dalam sebuah papan informasi yang terletak di sebelah depan bagian kanan atau kiri artefak. Akan tetapi bagaimana dengan papan informasi koleksi artefak pada museum tematik sejarah transportasi lainnya, seperti Museum Karet Karaton Ngayogyakarta? Padahal museum ini memiliki koleksi kereta kencana digunakan oleh Karaton Ngayogyakarta dari generasi ke generasi pada acara keraton seperti pernikahan anak-anak Sultan Hamengkubuwono X atau pemakaman Sultan Hamengkubuwono IX.



Gambar 1.
Museum Karet Karaton Ngayogyakarta dengan Karet Kanjeng Nyai Jimad dan Papan Informasi Artefak

Penggunaan transportasi kereta kuda di Yogyakarta bukanlah hal yang asing. Bahkan kendaraan ini bebas wara-wiri di sekitar kawasan Jalan Malioboro dan keraton dan menjadi primadona para turis lokal dan dan luar negeri. Pengaruh kereta kuda masuk ke Yogyakarta pun dipengaruhi Belanda dan masih bertahan sampai saat ini.

Untuk menikmati koleksi artefak pada museum ini, turis dikenakan biaya Rp 5000,- untuk perorangan dan biaya ijin penggunaan kamera Rp 1.000,-. Museum Kreta Karaton Ngayogyakarta buka setiap Senin-Minggu pukul 09.00 – 16.00 WIB, dan berlokasi di Jl. Rotowijayan Yogyakarta. Museum ini didirikan sejak bertahtanya Sri Sultan Hamengkubuwono VI ini menyimpan beragam koleksi kereta kuda milik Karaton Ngayogyakarta. Pada jaman dulu kereta tersebut merupakan kendaraan sultan untuk berbagai keperluan dan acara yang diselenggarakan Karaton Ngayogyakarta. Museum ini memiliki koleksi artefak kereta kencana yang umurnya mencapai ratusan tahun. Seperti kereta Mondro Juwolo yang pernah dipakai oleh Pangeran Diponegoro. Dari 23 buah koleksi artefak kereta kencana, 18 kereta diantaranya masih dipergunakan untuk kepentingan upacara-upacara keraton, sedangkan 5 kereta lainnya sudah tidak pergunakan karena usia kereta yang sudah tua. Kreta Kanjeng Nyai Jimad adalah kereta yang paling tua dengan angka tahun pembuatan 1750.

Sebelumnya belum ada yang mengangkat papan informasi koleksi artefak Museum Kreta Karaton Ngayogyakarta ke dalam penelitian. Untuk itulah diawali dari pengumpulan data, dan barulah dilakukan analisa visual ergonomi papan informasi koleksi artefak Museum Kreta Karaton Ngayogyakarta. Maka dari itu perlu dilakukan dengan 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 komunikasi.

Tujuan penelitian ini memberikan masukan analisa visualisasi ergonomi papan informasi koleksi artefak yang ada di Museum Kreta Karaton Ngayogyakarta. Diharapkan dengan adanya hasil analisa ini dapat memberikan standarisasi yang bisa dijadikan perancangan papan informasi koleksi artefak pada museum bertema sejenis sehingga nantinya informasi koleksi artefak tersebut dapat sampai kepada pengunjung museum. Sementara bagi pihak berkepentingan dengan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan perancangan papan informasi koleksi artefak kereta kuda untuk museum sejenis agar informasi dapat tersampaikan dengan baik bagituris museum. Bagi akademis, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan mahasiswa desain atau multidisiplin yang mengambil

objek penelitian sejenis dan juga mendesain papan informasi koleksi artefak museum tematik.

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 Kreta Karaton Ngayogyakarta?

Penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup papan informasi koleksi artefak pada Museum Kreta Karaton Ngayogyakarta yang terletak di Jl. Rotowijayan Yogyakarta, atau sebelah barat bangunan Karaton Ngayogyakarta. Tak hanya itu saja, yang dibatasi dalam objek penelitian ini hanya berfokus kepada visualisasi dan juga ergonomi papan informasi koleksi artefak di museum ini.

Tinjauan Pustaka

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 khusus koleksi artefak kereta kencana.

Didit Widiatmoko.S pada bukunya *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957* mengatakan bahwa untuk menilai visualiasi produk atau gambar iklan, imaji dapat ditelaah antara lain keterkaitan aspek produksi dan aspek imaji, mulai produk yang diiklankan, susunan tata letak dan jenis huruf yang digunakan untuk judul iklan. (Soewardikoen, 2015). Komponen iklan cetak yang digunakan adalah *headline* (judul), *tagline* (slogan), *copy* (teks) dan *illustration* (ilustrasi atau gambar) yang dimulai dari penangkap mata. Dimulai dari unsur iklan yang menarik perhatian pembaca, lalu menuntun perhatian ke komponen selanjutnya. Alur ini telah direncanakan dalam susunan hirarkis, dimana mengisyaratkan kepentingan primer, sekunder dan tersier dalam kata dan gambar. Seperti huruf pembuka lebih besar membuat pembaca tertarik dan memikat agar fokus pada isi pesan. Perlu tiga level dalam pembagian elemen dalam strata kepentingan pembaca: Sangat penting, kurang penting, dan tingkat kepentingan rata-rata (Soewardikoen, 2015).

Visualisasi juga terlihat pada papan informasi museum. Papan informasi ini masuk pada kategori *information graphic design* yang menjadi bagian dari *environmental gra- phic design*. Menurut buku *Designing Brand Identity* karya Aliana Wheeler, dalam merancang *environmental graphic design* menurut Aliana Wheeler diperlukan disiplin ilmu yang berhubungan dengan desain untuk mewujudkannya. Museum sebagai tempat yang membutuhkan *enviromental graphic design*, karena didalamnya terdapat objek yang tak hanya terdapat informasi yang diperlukan, tapi melainkan suasana seperti apa objek tersebut bisa bertahan, dan

memberikan kesan pada audiens bagaimana objek tersebut dapat hidup pada jamannya. *Environmental graphic design* dibagi menjadi 3, yaitu : *Exhibition Design, Wayfinding systems, dan Information Graphic Design*.

Ergonomi berkaitan dengan desain dari sistem dimana manusia bekerja. Ergonomi menekankan pada desain peralatan dan ruang kerja. Di Amerika Serikat, istilah ergonomi lebih dikenal sebagai “Human Factors” dan dasar keilmuannya menekankan pada sisi psikologi. Baik ergonomi dan *human factors* mengusung pendekatan “fits the job to the man” yang menyatakan pekerjaan harus disesuaikan dengan manusia dan bukan sebaliknya (Bridger, 2003).

Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta termasuk dari museum tematik. Menurut buku Museum Tematik di Indonesia, tujuan didirikan museum adalah untuk pelestarian dan pengembangan warisan budaya dalam rangka persatuan dan peradaban bangsa, serta sebagai sarana pendidikan nonformal. Berbagai koleksi dipamerkan untuk kepentingan bangsa dalam rangka penanaman rasa kebanggaan dan jati diri. Dewasa ini, fungsi museum berkembang sebagai tempat presevasi, penelitian dan komunikasi, agar dapat menyampaikan edukasi sekaligus rekreasi pada masyarakat (Weil, 1990; Hopper-Greenhill, 1994). Disebut museum khusus atau museum tematik karena penyajian informasi museum mengangkat tema tertentu. Namun, kembali pada prinsip dasar museum, yaitu menyampaikan misi edukasi kepada masyarakat, berbagai tema yang disajikan harus memiliki unsur informasi dan pengetahuan yang disajikan lewat cara menyenangkan (Yulianto dkk, 2013, p. 7 -13).

Sementara itu menurut Fidel Miro dalam bukunya Pengantar Sistem Transportasi mengatakan bahwa transportasi diartikan sebagai usaha pemindahan, atau penggerakan orang atau barang dari suatu lokasi yang biasa disebut lokasi tujuan, untuk keperluan tertentu dengan mempergunakan alat tertentu. Peran transportasi dalam peradaban manusia tergambar dari perkembangan kegiatan sosial ekonominya. Manusia jaman sekarang cenderung hidup menetap, tidak lagi berpindah tempat seperti dulu sehingga pengembangan teknologi transportasi makin diperlukan (Miro, 2012, p.1-9). Contohnya kereta kencana yang menjadi saksi sejarah transportasi masyarakat Indonesia.

Sementara keraton atau *karaton* dalam bahasa Jawa, sering disebut dengan *kêdhaton*, terbentuk dari kata *ka-ratu-an* atau *ka-dhatu-an* yang berarti tempat tinggal raja. Pengertian ini menjelaskan Karaton Ngayogyakarta berfungsi sebagai tempat hunian Sultan Hamengkubuwono I

dan penerusnya. Selain itu, keraton berfungsi sebagai pusat politik, pusat budaya, dan kekuasaan kerajaan. Karaton Ngayogyakarta merupakan bangunan monumental yang memiliki nilai estetika tinggi, mengandung makna dan simbol sebagai perwujudan sifat-sifat agung kehidupan kerajaan secara fisik (K.P.H. Brotodiningrat, 1978, p. 7).

Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, dilakukan di Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta yang memiliki papan informasi koleksi artefak dengan waktu yang diperlukan dari bulan April - Oktober 2019.

Grounded theory adalah metodologi penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini karena termasuk model penelitian yang ingin mencari rumusan teori budaya, berdasarkan data empirik. Yang paling penting dalam *grounded theory* adalah lahirnya sebuah teori/pendapat yang digunakan sebagai landasan untuk proses penciptaan. Hipotesis ada untuk dikembangkan dimana 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. Data yang digunakan tak terbatas pada wawancara dan pengamatan, melainkan bisa menggunakan bahan dokumen atau referensi yang relevan. Dari data tersebut akan menghasilkan sebuah teori substantif bukan teori formal (Suwardi Endraswara, 2006).

Hasil dan Pembahasan

Proses fenomenologi penulis di Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta yang memiliki papan informasi koleksi artefak digunakan sebagai landasan analisa dari segi visualisasi dan ergonomi.

Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta

Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta yang berlokasi di Yogyakarta ini dijaga oleh *abdi dalem* Karaton Ngayogyakarta yang mengenakan busana pranakan terbuat dari kain lurik biru motif telupat. Mereka menyambut para turisdan menyediakan jasa pemandu wisata bagi turis yang mengunjungi museum ini. Museum ini menggunakan lantai tegel memberikan kesan adem, ditambah dinding museum dan desain arsitektur kuno memberikan kesan nostalgia. Begitu masuk ke museum ini terlihat informasi mengenai kereta kencana, yakni pada meja tiket yang dijaga *abdi dalem* di depan pintu masuk museum. Nampak sekumpulan foto informasi kereta kencana luar negeri yang menginspirasi kereta kencana Karaton Ngayogyakarta ini.



Gambar 2.

Abdi Dalem Menjaga Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta



Gambar 3.

Foto-foto Kereta Kencana Negara Eropa di Meja Tiket Museum

Tak terlihat denah museum sehingga turisbebas berkeliling melihat koleksi artefak museum. Terdapat beberapa dokumentasi kereta kencana koleksi museum dalam bentuk foto yang dipajang dan nampak pudar warnanya serta ukurannya kecil hingga membuat turis harus lebih dekat melihat informasi. Ada juga informasi anatomi kuda yang digunakan untuk menarik kereta kencana yang keterbacaannya tak bagus dan tak informatif. Di museum ini tersimpan perlengkapan seragam dan alat berkuda para *abdi dalem kenek* di dalam sebuah lemari kayu. *Abdi dalem kenek* adalah *abdi dalem* yang bekerja sebagai kenek kereta kencana Karaton Ngayogyakarta yang berlokasi di kampung Kenekan, atau secara administrasi berada di wilayah Panembahan, Kecamatan Keraton.



Gambar 4.

Perlengkapan Kenek Kereta Kencana dan Foto Dokumentasi Abdi Dalem Kenek dan Kereta Kencana

Terdapat pula foto para *abdi dalem kenek* yang bertugas sebagai kusir kereta kencana, yang beberapa nampak tak terawat, hanya dipajang pada *frame* foto dan warnanya sudah pudar. Beberapa

foto pun hanya terdapat keterangan kapan foto ini diambil tanpa ada informasi mengenai foto tersebut. Ditambah lagi tak ada informasi keterangan mengenai foto ini. Hal ini menyulitkan turis hingga terpaksa menyewa pemandu agar mendapatkan informasi sejarah para *abdi dalem kenek* dan kereta kencana yang menjadi saksi bisu dan bagian dari sejarah kereta kencana milik Karaton Ngayogyakarta ini.

Koleksi Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta terbagi menjadi dua kategori yakni kereta kencana diperuntukan bangsawan atau tamu dan kerabat raja. Kereta kencana keluarga raja yang lebih banyak memiliki motif sulur berkesan mewah dan klasik ini diberikan pembatas berupa tali, contoh Kereta Ronto Praloyo digunakan mengantar jenasah Raja Mataram. Berbeda dengan kereta kencana kuda bagi tamu atau bangsawan yang lebih berkesan formal dan klasik. Masing-masing kereta kencana di museum ini diberikan pelabelan nama kereta dan kalimat "DILARANG DUDUK" menggunakan kain triplek putih dan tulisan berwarna hitam. Pelabelan tak memuat informasi karena hanya diletakkan atau digantung di atas kursi atau pintu kereta.



Gambar 5.

Koleksi Kereta Kencana Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta

Kondisi ini berbeda dengan Museum Angkut yang memiliki tiga buah kereta kencana dimana disebelahnya terdapat papan informasi koleksi artefak yang memuat informasi menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris,

didukung tema suasana sesuai tahun produksi dan desain artefaknya. Hal ini memudahkan turis mendapatkan informasi. Selain itu papan informasi ini memiliki visualisasi ergonomi sesuai dengan karakteristik desain koleksi artefaknya sehingga informatif bagi turis.



Gambar 6.
Koleksi Kereta Kencana Milik Keluarga Raja Karaton Ngayogyakarta



Gambar 7.
Papan Informasi dan Koleksi Artefak Kereta Kencana di Museum Angkut, Malang

Hipotesa Kerja

Hipotesa kerja merupakan jawaban sementara peneliti terhadap penelitian yang dilakukan. Dari hasil pengamatan fenomenologi terhadap objek penelitian diatas, dapat dibuat kesimpulan sementara: papan informasi koleksi artefak Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta berpotensi untuk dilakukan analisa visual ergonomi menggunakan pembacaan metode budaya visual.

Kajian Visual Ergonomi Papan Informasi Artefak Museum Kereta Keraton Ngayogyakarta

Dari pengalaman fenomenologi yang dialami peneliti di Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta, ditemukan ketiadaan papan informasi memadai bagi turis, karena tidak ada papan informasi seperti yang terdapat pada Museum Angkut. Padahal, keberadaan kereta kencana menjadi budaya masyarakat kota Yogyakarta. Terlihat dari masyarakat Yogyakarta yang menantikan air bekas cucian dari kereta kencana milik keraton ini dan bahan rebutan karena dianggap membawa berkah.

Penjelasan semacam ini tak tertulis di papan informasi koleksi artefak Museum Kereta Karaton Ngayogyakarta dan menyulitkan turis. Mungkin pihak museum ingin lebih ingin memberdayakan *abdi dalem kenek* yang bertugas menjaga museum sebagai pemandu wisata. Meski demikian tetap diperlukan papan informasi sebagai sarana informasi koleksi artefaknya.

Contohnya foto dokumentasi *abdi dalem kenek* dan kereta kencana yang tak semua foto memiliki informasi jelas. Ada yang memiliki keterangan tanggal pembuatan foto tapi tak terawat. Ataupun tak ada keterangan sama sekali dan dipasang pada sebuah frame yang bagus. Kondisi ini menyulitkan turis. Padahal rata-rata foto dan gambar dokumentasi ini diletakkan di sepanjang lobby museum dibawah jendela. Posisinya pun sudah pas dengan turis sehingga dapat mengamatinya dokumentasi itu dengan mudah.



Gambar 8.
Foto Dokumentasi Abdi Dalem Kenek dan Kereta Kencana dan Informasi Tanggal Pengambilan Foto



Gambar 9.

Foto Dokumentasi Dipasang di Lobby Museum Karet Karaton Ngayogyakarta

Dengan penempatan foto seperti itu dan memikirkan ergonomi turis, maka foto diletakkan di atas lantai dengan ketinggian minimal 90 cm sesuai dengan jangkauan penglihatan manusia pada umumnya terhadap informasi tersebut dan juga desain arsitektur dari museum ini. Meski begitu ada juga foto dokumentasi diletakkan di bagian atas ruangan yang memuat kereta kencana milik keluarga Raja Karaton Ngayogyakarta seperti, Karet Kyai Garuda Reksa.

Dari segi layout foto dokumentasi Karet Kyai Garuda Reksa ini memiliki informasi artefak kereta kencana ini yang menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Kondisi ini memudahkan para turis, meski menggunakan ukuran huruf yang terlalu kecil dan susah dibaca dengan jarak tertentu kecuali turis mendekati foto tersebut. Warna merah tua pada bingkai ini sesuai desain karakteristik Karet Kyai Garuda Reksa berkesan klasik dan mewah dimana hampir desainnya berwarna merah. Foto dokumentasi semacam ini sangat berguna bagi para turis, karena dapat merasakan bagaimana kemegahan dan kemewahan sebuah kereta kencana yang hanya dimiliki kalangan keraton.



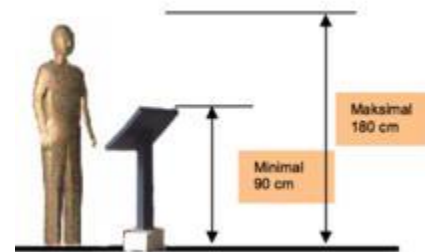
Gambar 10.

Foto Dokumentasi Karet Kyai Garuda Reksa dengan Penjelasan Informasi berbahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Jadi, kesimpulan perlu adanya papan informasi koleksi artefak agar menunjang informasi yang tepat dan efisien bagi turis di Museum Karet Karaton Ngayogyakarta ini. Museum juga dapat mengandalkan *scan barqode* yang diletakkan pada papan informasi sehingga turis pun dapat dengan intraktif melalui gawainya mengakses informasi di museum ini menggunakan web atau aplikasi yang mengeluarkan bunyi dan visual.

Jikalau pun diadakan perancangan papan informasi koleksi artefak pada Museum Karet Karaton Ngayogyakarta, penyelenggara museum pun harus memiliki beberapa syarat yang dapat diterapkan, diantaranya:

1. Dari segi ergonomi, papan informasi koleksi artefak harus memiliki ergonomi yang disesuaikan dengan ketinggian turis serta memikirkan jangkauan penglihatan manusia dengan jarak minimal 90 cm, dan maksimal 180 cm di atas lantai.



Gambar 11.

Gambar Standarisasi Tinggi Papan Informasi Koleksi Artefak Museum Bertema Sejarah Transportasi

2. Dari segi material, papan informasi koleksi artefak museum dapat menggunakan bahan *acrylic* yang terinspirasi dari *acrylic poster holder*. Papan informasi koleksi artefak museum ini berbahan akrilik harus diletakkan sekitar 0° atau 30°.



Gambar 12.

Contoh Acrylic Poster Holder yang Dapat Diaplikasikan pada Papan Informasi Museum Karet Karaton Ngayogyakarta

3. Dari segi layout, papan informasi koleksi artefak Museum Karet Karaton Ngayogyakarta harus informatif dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain itu desain

isi papan informasi koleksi artefak museum disesuaikan dengan karakteristik kereta kencana milik keluarga raja maupun bangsawan ataupun tamu raja. Isi desain papan informasi koleksi artefak harus mengikuti susunan hirarki pembacaan agar informasi tersampaikan dengan baik. Seperti *font* ukuran besar dengan karakteristik desain kereta kencana milik keraton cocok untuk bagian judul informasi. Gambar bisa menggunakan foto atau ilustrasi tanpa mengubah gambar asli koleksi artefak Museum Kereta Keraton Ngayogyakarta.

Kesimpulan

Pengamatan fenomenologi ini menghantarkan keterungkapan perlunya kajian visualisasi ergonomi lebih lanjut terhadap papan informasi koleksi artefak di Museum Kereta Keraton Ngayogyakarta menggunakan metode membaca budaya visual. Tak ada papan informasi koleksi artefak Museum Kereta Keraton Ngayogyakarta seperti papan informasi koleksi artefak Museum Angkut dan Museum Transportasi yang diletakkan di sebelah depan kanan atau kiri dari koleksi museum. Namun, Museum Kereta Keraton Ngayogyakarta ini masih memiliki papan informasi dalam bentuk *frame* foto yang menyimpan poster, foto, atau pun ilustrasi sebagai dokumentasi. Sayang, kertas pada *frame* foto ini terlecek, tak terawat, bahkan warnanya pudar. Papan informasi ini diletakkan disepanjang lorong panjang kanan dan kiri museum. Hal ini membuktikan kurangnya peremajaan museum ini.

Alasan ketiadaan papan informasi memadai karena museum ini ingin memberdayakan *abdi dalem kenek* yang bertugas menjaga koleksi kereta kencana milik keraton dengan menyediakan jasa pemandu bagituris yang berkunjung di museum ini. Bahkan papan informasi koleksi artefak museum ini berupa pelabelan tanpa adanya informasi, diletakkan di atas kursi kereta kencana ini dengan triplek putih dan huruf *font* yang besar berwarna hitam. Meskipun demikian masih ada papan informasi koleksi artefak yang mengikuti papan informasi artefak Museum Angkut. Sayang, ukurannya tidak besar sekitar 10R diletakkan pada *frame* kayu dan layout latar berwarna merah disesuaikan dengan desain karakteristik Kereta Kyai Garuda Reksa yang berkesan mewah dan tradisional. Dengan ukuran itu, ukuran font menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris berukuran 12 pt membuat keterbacaan menjadi terbatas. Padahal umumnya papan informasi koleksi artefak ini diletakkan minimal di atas 90 cm di atas lantai dan disesuaikan dengan jarak keterbacaan turis karena diletakkan di sepanjang lorong kanan dan kiri museum ini.

Jadi tak heran dari kajian ini pun berpotensi adanya rancangan papan informasi koleksi artefak pada museum ini yang memiliki standarisasi diantaranya: (1) dari segi ergonomi, papan informasi koleksi artefak harus memiliki ergonomi yang disesuaikan dengan ketinggian turis dan memikirkan jangkauan penglihatan manusia dengan jarak minimal 90 cm, dan maksimal 180 cm di atas lantai; (2) dari segi material, papan informasi koleksi artefak museum menggunakan bahan *acrylic* yang terinspirasi dari *acrylic poster holder* dan diletakkan sekitar 0° atau 30°; (3) Dari segi layout, papan informasi ini menyesuaikan desain karakteristik koleksi artefak Museum Kereta Keraton Ngayogyakarta dan informatif dengan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Daftar Pustaka

- Brotodiningrat, K.P.H. (1978). *Arti Kraton Yogyakarta*. Terj. R. Murdani Hadiatmaja. Yogyakarta: Museum Keraton.
- Endaswara, Suwardi. (2006). *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Ramandhita, Dwipa, Denny Indrayana. (2012). Perancangan Enviromental Graphic Design Museum Nopember Surabaya Area Dalam. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Vol. 1. No. 1.
- Reznikoff. (1986). *Interior Graphic and Design Standards*. London: Queen Anne's Gate.
- Sachari, Agus. (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wheeler, Alina. (2009). *Designing Brand Identity*. New Jersey: John & Wiley.
- Widyastuti, Putri Anggraeni. (2018). Visualisasi Ergonomi Papan Informasi Koleksi Artefak. *Jurnal Inosains*. Vol. 13. No 1.
- Yulianto, Kresno, dkk. (2013). *Museum Tematik di Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Pelestarian Cagar Kebudayaan dan Pemuseuman – Direktorat Jendral Kebudayaan.