

**KATALOG KOLEKSI BONEKA DI MUSEUM
KOLONG TANGGA YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Oleh :

ZEA AVIVI ARRANDAPUAN DINATA

NIM 2210326026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni Berjudul:

KATALOG KOLEKSI BONEKA DI MUSEUM KOLONG TANGGA YOGYAKARTA diajukan oleh Zea Avivi Arrandapuan Dinata, NIM 2210326026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90101), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



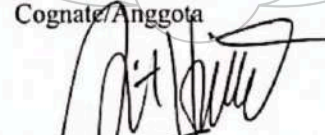
Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos, M.M.
NUPTK 2337764665130373

Pembimbing II/Anggota



Dian Ajeng Kirana, M.Sn.
NUPTK 2433767668231072



Cognate/Anggota



Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A.
NUPTK 9159751652230103

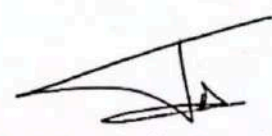
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 0331748649130073

Ketua Jurusan/Program Studi
Tata Kelola Seni



Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos, M.M.
NUPTK 2337764665130373

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zea Avivi Arrandapuan Dinata

NIM : 2210326026

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir penciptaan **KATALOG KOLEKSI BONEKA DI MUSEUM KOLONG TANGGA YOGYAKARTA** yang saya buat benar-benar asli karya sendiri dan bukan duplikat atau dibuat oleh orang lain. Karya penciptaan ini saya buat berdasarkan kajian langsung di lapangan sebagai referensi pendukung menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penciptaan saya ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hormat saya,

Yogyakarta, 09 Juni 2026



Zea Avivi Arrandapuan Dinata

MOTTO

“You’re doing fine. Sometimes you’re doing better, sometimes you’re doing worse, but in the end, it’s still you. So, I just want you to have no regrets. I want you to feel yourself grow, and I also want you to love yourself.”



KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam melaksanakan Tugas Akhir dan dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir penciptaan ini dengan baik. Terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak proses pembuatan katalog anotasi ini dapat dilaksanakan dengan baik. Pihak-pihak tersebut diantaranya:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Dr. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa dan Desain.
4. Dr. Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M. selaku Ketua Jurusan Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membantu dalam pengawasan serta membimbing dari proses pelaksanaan hingga menyelesaikan laporan tugas akhir.
5. Rr. Vegasari Adya Ratna, M.A. selaku Sekretaris Jurusan Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain.
6. Dian Ajeng Kirana, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu dalam pengawasan serta membimbing dari proses pelaksanaan hingga menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Seluruh jajaran Dosen S1 Tata Kelola Seni beserta Staff yang telah banyak membantu, memberikan ilmu dan bimbingan selama masa perkuliahan berlangsung.
8. Seluruh Staff Museum Kolong Tangga Yogyakarta terutama Bapak Redy Kuswanto selaku Kepala Museum dan Ibu Irma Restyana selaku Direktur Project Museum yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu memberikan data-data seputar arsip koleksi boneka Museum Kolong Tangga dan memberikan dukungan selama masa pembuatan tugas akhir.

9. Kedua orang tua penulis, Iqrar Dinata dan Krismi Astuti yang telah mendukung dalam doa, memberikan kasih dan dukungan baik moral maupun materil.
10. Kakek Nenek penulis, Bapak Sudiyanto dan Ibu Sunarni yang telah mendukung dalam doa, juga memberikan kasih, merawat dan memberikan dukungan tiada henti dalam segala aspek.
11. Andre Wijaya yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam pembuatan tugas akhir ini, baik tenaga, materi, maupun waktu kepada penulis.
12. Keluarga Besar Pezzi, Rajo, Om Natha, Pakde Boyk, Bude Evi yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
13. Sahabat yang selalu mendukung serta menyediakan waktu untuk bertemu hanya sekedar berbagi keluh kesah Cristine Sembiring dan Darani Eka Putri.
14. NCT Dream, khususnya Jenso dan Jaemin, terima kasih telah menghadirkan karya musik serta konten yang hangat dan penuh kebahagiaan, yang setia menemani dan memberi warna dalam hari-hari penulis.
15. Teman seperjuangan penulis dari awal semester hingga akhir Dorotea Kavindra Kirana, Frenly Astira, dan Deera Isfalana.
16. Seluruh teman-teman Program Studi S-1 Tata Kelola Seni angkatan 2022 (Ketawa) yang saling memberikan saran, dukungan, dan berbagi tawa selama masa perkuliahan berlangsung.
17. Dan untuk diri penulis sendiri Zea Avivi atau lebih dikenal dengan nama panggilan Jeje yang telah berhasil mencapai tahap ini dengan segala perjuangan, *good job!*

Dalam penulisan laporan ini sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu diharapkan adanya masukan dan saran dari berbagai pihak. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, Institusi, maupun Museum Kolong Tangga Yogyakarta.

Yogyakarta, 09 Juni 2026

Zea Avivi Arrandapuan Dinata

ABSTRAK

Museum Kolong Tangga Yogyakarta memiliki koleksi boneka yang beragam, namun belum didukung oleh media dokumentasi dan penyajian informasi yang terstruktur sehingga informasi koleksi belum dapat diakses secara optimal oleh pengunjung. Penciptaan ini bertujuan merancang Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong Tangga Yogyakarta sebagai media dokumentasi, informasi, dan edukasi, serta merancang permainan interaktif untuk mendukung pengenalan koleksi kepada anak-anak. Penciptaan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam kerangka penelitian terapan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan menerapkan fungsi manajemen George R. Terry yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengendalian. Hasil penciptaan berupa empat katalog cetak dan katalog digital berbasis *QR Code* yang mendokumentasikan 106 koleksi boneka berdasarkan klasifikasi vitrin museum. Selain itu, dirancang permainan interaktif silhouette matching sebagai media pendukung edukasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan memperoleh respons positif dari pengunjung anak-anak dan lebih efektif disajikan secara terpisah dari katalog. Katalog yang dihasilkan membantu museum dalam mendokumentasikan koleksi secara lebih sistematis serta mendukung kegiatan edukasi museum.

Kata Kunci: Katalog koleksi, Museum Kolong Tangga, Permainan interaktif, Tata kelola seni.

ABSTRACT

Museum Kolong Tangga Yogyakarta has a diverse collection of dolls; however, it lacks a structured documentation and information presentation medium, resulting in limited access to collection information for visitors. This project aims to design a Doll Collection Catalog for Museum Kolong Tangga Yogyakarta as a medium for documentation, information, and education, as well as to develop an interactive game to support children's introduction to the collection. This project employed a qualitative research method within the framework of applied research. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The design process was carried out through the pre-production, production, and post-production stages by implementing the management functions proposed by George R. Terry, namely Planning, Organizing, Actuating, and Controlling. The outcomes of this project include four printed catalogs and a QR Code-based digital catalog documenting 106 doll collections classified according to the museum's display cases. In addition, an interactive silhouette matching game was developed as an educational support medium. The trial results showed that the game received positive responses from child visitors and was more effective when presented separately from the catalog. The resulting catalog helps the museum document its collections more systematically and supports the museum's educational activities.

Keywords: Collection catalog, Museum Kolong Tangga, Interactive game, Arts management.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	2
HALAMAN PERNYATAAN.....	3
MOTTO.....	4
KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penciptaan.....	4
D. Manfaat Penciptaan.....	4
E. Metode Penciptaan.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II.....	12
KONSEP.....	12
A. Konsep Penciptaan.....	12
1. Tinjauan Karya.....	13
2. Landasan Teori.....	17
B. Konsep Visual.....	20
C. Konsep Penyajian.....	32
BAB III.....	35
A. Pra-Produksi.....	35
B. Produksi dan Pengelolaan Teknis.....	41
C. Pasca Produksi.....	50
BAB IV.....	53
PEMBAHASAN KARYA.....	53
A. Data Non-Koleksi.....	54
B. Data Koleksi.....	57
BAB V.....	110
KESIMPULAN DAN SARAN.....	110

A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN.....	117
BIODATA MAHASISWA.....	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Palet Warna Dalam Penciptaan Katalog.....	26
Gambar 2.2 Sampul Interaktif Vitrin Boneka.....	28
Gambar 2.3 Games Interaktif Vitrin Boneka.....	28
Gambar 2.4 Games Interaktif Vitrin Boneka dari Berbagai Negara I.....	29
Gambar 2.5 Games Interaktif Vitrin Boneka dari Berbagai Negara II.....	29
Gambar 2.6 Games Interaktif Vitrin Panggung Boneka.....	29
Gambar 2.7 Games Interaktif Vitrin Boneka sebagai Simbol Kepercayaan.....	30
Gambar 2.8 Desain cover katalog Vitrin Boneka dari Berbagai Negara I.....	31
Gambar 2.9 Desain cover katalog Vitrin Boneka dari Berbagai Negara II.....	31
Gambar 2.10 Desain cover katalog Vitrin Panggung Boneka.....	32
Gambar 2.11 Desain cover katalog Vitrin Boneka sebagai Simbol Kepercayaan.....	32
Gambar 2.12 Desain packaging Katalog Koleksi.....	33
Gambar 2.11 Klasifikasi Katalog Koleksi.....	34
Gambar 3.1 Proses Foto Koleksi.....	36
Gambar 3.2 Beberapa Hasil Foto Koleksi.....	37
Gambar 3.3 Proses Mendata Ukuran Koleksi.....	38
Gambar 3.4 Screenshot Pengumpulan Data Tambahan.....	39
Gambar 3.5 Meeting dengan Desainer.....	40
Gambar 3.6 Tim Kerja.....	45
Gambar 3.7 Display Pameran Tugas Akhir.....	49
Gambar 4.1 Cover Katalog Koleksi.....	54
Gambar 4.2 Cover Katalog Koleksi.....	54
Gambar 4.3 Daftar Isi Katalog Koleksi.....	55
Gambar 4.4 Kata Pengantar Vitrin Koleksi.....	55
Gambar 4.5 Kolofon Katalog Koleksi.....	56
Gambar 4.6 Index Katalog Koleksi.....	56
Gambar 4.6 Permainan Interaktif Pendamping Katalog Koleksi.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Layout/tata letak Dalam Penciptaan Katalog Koleksi.....	21
Tabel 3.2 Total Keuangan Tugas Akhir.....	48
Tabel 4.1 Tabel Data Koleksi Vitrin Boneka dari Berbagai Negara I.....	58
Tabel 4.2 Tabel Data Koleksi Vitrin Boneka Dari Berbagai Negara II.....	71
Tabel 4.3 Tabel Data Koleksi Vitrin Panggung Boneka.....	91
Tabel 4.4 Tabel Data Koleksi Vitrin Boneka sebagai Simbol Kepercayaan.....	102



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Lembar Konsultasi Dosen pembimbing 1.....	117
Lampiran 1.2 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 1.....	118
Lampiran 1.3 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2.....	119
Lampiran 1.4 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing 2.....	120
Lampiran 1.5 Dokumentasi Uji Coba Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga.....	121
Lampiran 1.6 Dokumentasi Uji Coba Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga.....	121
Lampiran 1.7 Dokumentasi Uji Coba Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga.....	122
Lampiran 1.8 Dokumentasi Uji Coba Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga.....	122
Lampiran 1.9 Dokumentasi Uji Coba Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga.....	123
Lampiran 1.10 Dokumentasi Ujian Tugas Akhir pada 9 Juni 2026.....	123
Lampiran 1.11 Dokumentasi Ujian Tugas Akhir pada 9 Juni 2026.....	124
Lampiran 1.12 Cek Plagiarisme melalui Turnitin.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum merupakan institusi nirlaba yang bersifat permanen dan melayani kepentingan publik, dengan peran penting dalam pelestarian, penelitian, serta penyampaian informasi mengenai warisan budaya dan alam. Museum bertanggung jawab dalam mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan berbagai bentuk warisan budaya, baik material maupun non-material, untuk tujuan pendidikan, studi, dan rekreasi (Batubara et al., 2024). Dengan demikian, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai media edukasi dan komunikasi kepada masyarakat.

Pentingnya pengelolaan museum yang baik juga ditegaskan oleh Pritandari, Ratnaningtyas, dan Putra (2024) dalam penelitiannya mengenai peran dan fungsi Kawedanan Radya Kartiyasa dalam pengelolaan Museum Keraton Yogyakarta. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa museum tidak hanya berperan dalam pelestarian koleksi, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam pengelolaan informasi serta penyampaian nilai budaya kepada masyarakat. Oleh karena itu, ketersediaan media dokumentasi dan informasi yang terstruktur menjadi salah satu unsur penting dalam mendukung fungsi museum sebagai lembaga pelestarian dan edukasi.

Salah satu museum yang memiliki peran tersebut adalah Museum Kolong Tangga di Yogyakarta. Museum ini berdiri pada 2 Februari 2008 dan dikenal sebagai museum mainan anak pertama di Indonesia yang berfokus pada promosi pendidikan alternatif melalui koleksi mainan tradisional dan edukatif. Museum ini didirikan oleh Rudi Corens dan saat ini dikelola oleh Yayasan Dunia Damai. Koleksi yang dimiliki mencapai ribuan objek, baik dari Indonesia maupun mancanegara, seperti boneka, mainan transportasi, gasing, kuda-kudaan, sepeda kayu, serta berbagai

jenis mainan lainnya yang memiliki nilai budaya dan edukatif (Rahman, 2025). Dalam penyajiannya, Museum Kolong Tangga mengelompokkan koleksi berdasarkan tema tertentu, salah satunya adalah tema “Buaian hingga Pendidikan” yang menggambarkan perjalanan kehidupan anak melalui permainan. Koleksi tersebut ditampilkan dalam vitrin atau etalase pameran. Namun, hanya sebagian dari keseluruhan koleksi yang dapat dipamerkan kepada publik.

Meskipun memiliki koleksi yang beragam dan bernilai tinggi, museum ini belum memiliki katalog yang menyajikan informasi koleksi secara sistematis dan terstruktur. Padahal, katalog merupakan salah satu elemen penting dalam pengelolaan museum. Katalog koleksi yang baik menjadi dasar dalam pertanggungjawaban ilmiah dan kuratorial, serta berfungsi sebagai sumber informasi yang mencatat detail mengenai asal-usul, kondisi, dan nilai suatu objek (Simmons, 2016). Ketiadaan katalog menyebabkan informasi mengenai koleksi belum tersampaikan secara optimal kepada pengunjung. Berdasarkan hasil observasi, pengunjung cenderung bergantung pada penjelasan pemandu dan memiliki keterbatasan waktu, sehingga tidak semua koleksi dapat dijelaskan secara menyeluruh. Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya fungsi edukasi museum serta potensi terlewatnya informasi penting dari koleksi yang dipamerkan.

Salah satu kategori koleksi yang menarik untuk dikaji adalah koleksi boneka. Boneka tidak hanya berfungsi sebagai mainan, tetapi juga memiliki nilai budaya, sosial, dan historis. Koleksi boneka di Museum Kolong Tangga berjumlah sekitar 100 objek dengan karakteristik yang beragam, sehingga memiliki potensi untuk didokumentasikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, katalog ini disusun sebagai katalog interpretatif yang berfungsi sebagai media pendamping koleksi yang dipamerkan, dengan penekanan pada narasi sejarah, konteks budaya, serta informasi dasar objek koleksi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan katalog koleksi boneka sebagai media dokumentasi dan penyampaian informasi yang sistematis. Katalog ini dirancang dalam bentuk cetak dan digital sehingga dapat diakses lebih luas oleh pengunjung. Katalog digital juga akan dilengkapi dengan kode QR yang dapat diakses di area pameran. Dengan adanya katalog koleksi boneka, informasi mengenai koleksi dapat disampaikan secara lebih lengkap, terstruktur, dan mudah dipahami. Selain itu, katalog ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, mendukung fungsi edukasi museum, serta menjadi arsip koleksi yang dapat digunakan dalam pengelolaan museum di masa mendatang.

Pembuatan katalog ini penting karena tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi dan informasi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mendukung kegiatan belajar pengunjung. Selain katalog yang menjadi pendamping vitrin koleksi, perancangan ini juga dilengkapi dengan permainan interaktif yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik pengunjung Museum Kolong Tangga yang sebagian besar merupakan anak-anak. Melalui media tersebut, pengunjung dapat mengenal koleksi boneka dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Lingkup kerja dalam perancangan katalog ini meliputi pendataan koleksi, pengumpulan informasi objek, penyusunan isi katalog, perancangan visual katalog dalam format cetak dan digital, serta perancangan media permainan interaktif sebagai pendukung penyampaian informasi koleksi. Dengan demikian, katalog yang dihasilkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan informasi pengunjung sekaligus mendukung peran museum sebagai sarana edukasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana langkah-langkah dalam penciptaan Katalog Koleksi Boneka di Museum Kolong Tangga Yogyakarta?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga Yogyakarta antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menerapkan langkah-langkah dalam penciptaan Katalog Koleksi Boneka di Museum Kolong Tangga Yogyakarta.
2. Mewujudkan bentuk permainan interaktif yang melengkapi katalog tersebut sebagai media edukasi yang menarik bagi anak-anak.

D. Manfaat Penciptaan

Penciptaan Katalog Koleksi Boneka di Museum Kolong Tangga ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada mahasiswa, lembaga pendidikan (Program Studi Tata Kelola Seni, ISI Yogyakarta), institusi terkait, maupun bagi masyarakat luas:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menjadi referensi akademik dalam memahami koleksi boneka sebagai bagian dari kajian budaya, sejarah, dan permuseuman.
 - b. Menjembatani teori yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan praktik pengelolaan koleksi di lapangan.
 - c. Melatih kemampuan analisis, dokumentasi, dan penyusunan katalog sebagai bagian dari kompetensi tata kelola seni dan museum.
2. Bagi Museum Kolong Tangga Yogyakarta
 - a. Membantu museum dalam mendokumentasikan dan menata koleksi boneka secara sistematis dan terstruktur.
 - b. Menjadi contoh awal (*pilot project*) jika kedepannya museum ingin membuat katalog untuk kategori lain.
 - c. Memudahkan pengelola dalam mengenali dan menata koleksi boneka.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Menambah wawasan tentang koleksi boneka sebagai bagian dari budaya masa kecil.
 - b. Memberikan informasi tambahan bagi pengunjung yang tertarik pada koleksi boneka.

E. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan karya untuk memperoleh, mengolah, dan menyajikan data secara sistematis sehingga menghasilkan karya yang sesuai dengan tujuan penciptaan. Dalam penciptaan ini, metode digunakan untuk merancang Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong Tangga Yogyakarta dengan mempertimbangkan aspek informasi koleksi, visual, serta kebutuhan pengunjung museum.

Penciptaan Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong Tangga Yogyakarta menggunakan metode kualitatif. Menurut Mulyana (dalam Fiantika dkk., 2022:4), penelitian kualitatif menggunakan metode ilmiah untuk mengungkap suatu fenomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta secara menyeluruh dalam bentuk naratif terhadap subjek penelitian. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai karakteristik koleksi boneka, kondisi ruang pamer, sistem penyajian koleksi, serta kebutuhan informasi yang diperlukan dalam penyusunan katalog. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka yang kemudian dianalisis sebagai dasar dalam perancangan karya.

1. Metode Pendekatan :

Pendekatan Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong Tangga Yogyakarta adalah penelitian terapan (*applied research*). Menurut Dwi Joko S., Tegor, dan Silitonga (2023), penelitian berdasarkan kegunaannya dibedakan menjadi penelitian dasar (*basic research*) dan penelitian terapan (*applied research*). Penelitian dasar berorientasi pada pengembangan teori atau ilmu pengetahuan, sedangkan penelitian terapan berfokus pada penyelesaian permasalahan praktis serta menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan secara langsung.

Pendekatan penelitian terapan digunakan karena proses penciptaan ini tidak hanya menghasilkan data atau kajian teoritis, tetapi juga menghasilkan produk berupa Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong

Tangga Yogyakarta yang dirancang sesuai dengan kebutuhan museum. Selain itu, hasil penciptaan juga dilengkapi dengan media interaktif pendamping berupa permainan *silhouette matching* yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam mengenalkan koleksi kepada pengunjung anak-anak. Melalui pendekatan ini, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka diolah menjadi solusi dalam bentuk media informasi koleksi yang dapat dimanfaatkan secara langsung oleh Museum Kolong Tangga Yogyakarta.

2. Instrumen Pengumpulan Data:

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Sean, 2024), instrumen pengumpulan data merupakan perangkat atau alat yang dimanfaatkan peneliti untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian. Instrumen tersebut berperan dalam membantu proses pengumpulan data agar dapat dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Pemilihan instrumen yang tepat menjadi aspek penting dalam penelitian karena dapat memengaruhi kelancaran proses pengumpulan data serta kualitas informasi yang diperoleh. Dengan penggunaan instrumen yang sesuai, data yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat validitas yang baik sehingga mampu mendukung hasil penelitian secara optimal.

Alat pengumpulan data merupakan perangkat yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang diperlukan. Pemilihan instrumen yang tepat akan memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan dan pengolahan data. Dalam pembuatan Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong Tangga Yogyakarta, alat-alat yang digunakan meliputi pena, laptop, perekam suara, dan kamera ponsel. *Google Drive* dan *Google Docs* juga digunakan dalam Instrumen pengumpulan data. Aplikasi juga diperlukan dalam pembuatan katalog ini seperti *Adobe* untuk mengolah data menjadi katalog.

Menurut Creswell (2014, dalam Ardiansyah et al., 2020), wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman dan perspektif partisipan terhadap fenomena yang diteliti. Sementara itu, observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku, interaksi sosial, dan kondisi yang berkaitan dengan objek penelitian (Bogdan & Biklen, 2017, dalam Ardiansyah et al., 2020). Selain kedua teknik tersebut, dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dari berbagai dokumen tertulis yang relevan guna mendukung pemahaman terhadap konteks dan perkembangan fenomena penelitian (Creswell, 2014, dalam Ardiansyah et al., 2020). Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam proses penciptaan katalog koleksi boneka di Museum Kolong Tangga Yogyakarta yaitu :

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2020, dalam 'Aini, 2024), observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Teknik ini berfokus pada proses memperhatikan secara langsung peristiwa maupun fenomena yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan pada bulan September 2025 di Museum Kolong Tangga, Jalan Karangjati, Gedongan, Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184. Observasi dilakukan secara langsung terhadap koleksi boneka untuk memperoleh data visual, kondisi objek, serta tata letak koleksi dalam vitrin.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2020, dalam 'Aini, 2024), wawancara merupakan proses interaksi antara dua pihak yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab guna memperoleh pertukaran informasi maupun gagasan sehingga menghasilkan pemahaman mengenai topik tertentu. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data, terutama

ketika peneliti melakukan studi awal untuk menemukan permasalahan penelitian serta memperoleh informasi yang diperlukan dari narasumber.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi-terstruktur. Pendekatan ini menggunakan panduan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya agar seluruh topik penting dapat dibahas secara sistematis. Namun, wawancara tetap dilakukan secara fleksibel sehingga memungkinkan munculnya pertanyaan lanjutan berdasarkan jawaban narasumber. Hal tersebut bertujuan untuk menggali informasi secara lebih mendalam dan memperoleh perspektif yang lebih lengkap dari narasumber. Wawancara dilakukan dengan Irma Restyana selaku *Project Director*. Adapun topik wawancara yang diajukan berkaitan dengan proses pembuatan katalog koleksi boneka, meliputi konsep desain katalog, pengelolaan koleksi, penyusunan informasi produk, strategi visual, serta media yang digunakan dalam penyajian katalog.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan catatan, gambar, atau karya-karya monumental dari objek yang diteliti (Sugiyono, 2017). Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya yang berkaitan dengan objek penelitian, serta berfungsi sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data berupa foto koleksi, arsip museum, serta catatan terkait objek yang diteliti. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti visual sekaligus sumber data yang mendukung proses analisis dan perancangan katalog. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk merekam bentuk visual koleksi boneka serta melengkapi informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

3. Pengolahan dan Penyajian Data

Proses pengolahan dan analisis data dalam penciptaan katalog ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut John W. Creswell, penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan melalui proses penggalian data secara mendalam dan interpretatif. Analisis data kualitatif dilakukan secara bertahap melalui pengorganisasian data, pengelompokan informasi, interpretasi makna, hingga penyajian hasil dalam bentuk naratif. Berdasarkan pendekatan tersebut, data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk memahami karakteristik, konteks sejarah, nilai kultural, serta makna dari setiap koleksi boneka sebagai dasar dalam penyusunan katalog interpretatif.

Tahap awal pengolahan data dilakukan melalui seleksi data, yaitu proses memilih dan memilah informasi yang relevan dengan tujuan penciptaan katalog, seperti identitas koleksi, asal-usul boneka, serta narasi cerita di balik visual boneka. Setelah itu, data dikelompokkan berdasarkan kategori vitrin. Koleksi boneka di Museum Kolong Tangga Yogyakarta terbagi ke dalam empat vitrin sehingga pengelompokan ini dilakukan untuk membangun struktur katalog yang sistematis dan mudah dipahami. Tahap berikutnya adalah interpretasi data, yaitu proses pemaknaan terhadap data untuk mengungkap nilai budaya, fungsi sosial, serta konteks historis koleksi boneka sebagai bagian dari objek museum. Interpretasi ini bertujuan agar katalog tidak hanya menyajikan informasi visual, tetapi juga mampu menghadirkan makna dan pesan budaya dari setiap koleksi. Tahap akhir adalah penyajian data ke dalam bentuk visual dan tekstual pada media katalog. Penyajian dilakukan dengan memperhatikan prinsip desain komunikasi visual, seperti hierarki informasi, keterbacaan, dan konsistensi tata letak, sehingga setiap objek dapat tersaji secara informatif, komunikatif, dan mudah dipahami oleh pengunjung. Dengan pengolahan dan penyajian data tersebut, katalog yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media

dokumentasi, tetapi juga sebagai media interpretatif yang mampu menyampaikan makna dan konteks koleksi kepada pengunjung.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian digunakan sebagai acuan pengerjaan laporan dan penulisan tugas akhir. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini, yakni:

BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan pada penciptaan “Katalog Koleksi Museum Kolong Tangga Yogyakarta” akan mendeskripsikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan. Pada latar belakang akan dituliskan pandangan tentang apa yang akan diteliti, memperkenalkan objek kepada pembaca, serta alasan memilih topik penelitian dengan merumuskan beberapa rumusan masalah pada objek yang akan diteliti.

BAB II: KONSEP PENCIPTAAN

Konsep ini berisi terkait konsep penciptaan seperti tinjauan pustaka dan landasan teori, konsep visual seperti alasan pemilihan karya, dan konsep penyajian yaitu peta dan strategi penyajian dalam ruang.

BAB III: PROSES PENCIPTAAN KATALOG

Proses penciptaan Katalog ini memuat tentang proses penciptaan dari Pra-Produksi sampai Pasca Produksi, proses pengelompokan benda koleksi, dan pendataan benda koleksi.

BAB IV: PEMBAHASAN KARYA

Pada bab ini membahas mengenai detail benda koleksi yang dimuat dalam katalog.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penciptaan Katalog Museum Kolong Tangga Yogyakarta serta saran bagi museum maupun bagi peneliti selanjutnya.

LAMPIRAN

Berisi foto-foto, arsip atau materi selama penciptaan katalog koleksi boneka di Museum Kolong Tangga Yogyakarta berlangsung yaitu foto proses kerja mahasiswa, foto publikasi, foto peristiwa, dan sebagainya.

