

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses penciptaan yang telah dilakukan, dihasilkan Katalog Koleksi Boneka Museum Kolong Tangga Yogyakarta yang disusun berdasarkan pembagian vitrin koleksi di ruang pameran museum. Katalog ini memuat dokumentasi visual koleksi beserta informasi yang tersedia mengenai nama koleksi, ukuran, bahan, fungsi, dan asal-usul koleksi. Penyusunan katalog berdasarkan vitrin dilakukan untuk menyesuaikan dengan sistem penataan koleksi yang diterapkan oleh Museum Kolong Tangga Yogyakarta. Proses penciptaan dilakukan melalui tahapan pengumpulan data koleksi, observasi, dokumentasi, wawancara, pengelompokan koleksi, perancangan visual, produksi katalog, serta uji coba dan evaluasi. Dalam proses tersebut digunakan teori (*Planning, Organizing, Actuating, dan Controlling*) sebagai dasar pengelolaan tahapan penciptaan karya.

Selain katalog, dihasilkan pula media interaktif pendamping berupa permainan silhouette matching yang dirancang untuk mendukung pengenalan koleksi boneka kepada pengunjung anak-anak. Uji coba dilakukan kepada beberapa anak usia 3 tahun hingga sekolah dasar kelas 1 di Museum Kolong Tangga Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba, anak-anak menunjukkan ketertarikan terhadap permainan yang disediakan dan mencoba mencocokkan bentuk koleksi dengan siluet yang tersedia. Namun, beberapa peserta yang berusia lebih muda masih memerlukan pendampingan untuk memahami instruksi permainan maupun membaca informasi pada katalog.

Melalui proses uji coba tersebut diperoleh temuan bahwa permainan lebih sesuai digunakan sebagai media pendamping yang terpisah dari katalog. Pemisahan ini membantu menjaga kondisi katalog sekaligus memungkinkan permainan digunakan secara lebih leluasa oleh

pengunjung. Dengan demikian, katalog dan permainan interaktif dirancang sebagai dua media yang saling melengkapi dalam penyajian informasi koleksi boneka di Museum Kolong Tangga Yogyakarta.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa / Akademisi
 - a. Menjadikan karya ini sebagai referensi dalam pengembangan media informasi koleksi museum yang menggabungkan aspek dokumentasi, edukasi, dan interaktivitas.
 - b. Mengembangkan penelitian atau penciptaan karya serupa dengan objek koleksi museum yang berbeda sehingga memperkaya kajian mengenai pengelolaan informasi koleksi.
 - c. Mengkaji efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pengalaman belajar pengunjung museum melalui penelitian yang lebih mendalam.
 - d. Mengembangkan katalog berbasis teknologi digital atau multimedia sebagai alternatif penyajian informasi koleksi museum.
2. Bagi Museum Kolong Tangga
 - a. Menjadikan proyek katalog boneka ini sebagai contoh awal (*pilot project*) untuk mendata koleksi mainan lainnya di museum.
 - b. Mengembangkan media interpretasi dan edukasi lainnya, seperti audio visual, video koleksi, atau media interaktif berbasis digital.
 - c. Lebih memanfaatkan katalog sebagai media pendukung kegiatan edukasi museum bagi anak-anak, keluarga, maupun rombongan sekolah.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Memanfaatkan katalog sebagai sarana untuk mengenal dan memahami koleksi museum secara lebih mendalam.
 - b. Memanfaatkan media interaktif yang tersedia sebagai sarana belajar yang menyenangkan, khususnya bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Fiantika, F. R., et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Joko D. S., et al. (2023). *Metode Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Simmons, J. E. (2016). *Museums: A History*. Bloomsbury Publishing PLC.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lumingkewas, E. (2023). *Konsep Dasar Manajemen (Ilmu dan Seni Mengatur Organisasi)*. Tahta Media Group.
- Amsyah, Z. (1989). *Manajemen Kearsipan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Terry, G. R., & Rue, L. W. (2019). *Dasar-dasar manajemen (Edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Jurnal / Skripsi / Tesis / Karya Ilmiah

- Batubara, A. F., & Maulida, M. (2024). Peran museum dalam pelestarian sejarah dan budaya masyarakat. *JAPRI (Jurnal Perpustakaan dan Informasi)*, 6(2), 41–50. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/japri/article/view/34400>
- Pritandari, Y. R., Ratnaningtyas, Y. A., & Putra, T. P. (2024). Roles and functions of Kawedanan Radya Kartiyasa in managing Kraton Yogyakarta Museum. *TUMATA: Journal of Arts and Cultural Management*, 2(1). <https://doi.org/10.24821/tumata.v2i1.13254>

- Pusparini, C. D. (2016). *Strategi promosi Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga sebagai daya tarik wisata edukasi di Yogyakarta* (Skripsi sarjana, Universitas Gadjah Mada). Repositori ETD Universitas Gadjah Mada.
- Prameswari, D. R. (2016). *Perancangan Museum Pendidikan dan Mainan Anak “Kolong Tangga” di Kotabaru Yogyakarta: Perwujudan aktivitas edukasi interaktif dan konservasi kawasan cagar budaya* (Skripsi sarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Shabrina, N. F. (2017). *Museum komunitas mainan anak “Kolong Tangga” dengan pendekatan critical regionalism* (Skripsi sarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Az Zahra, A., Dartanto, A. S., & Kirana, D. A. (2026). Annotated catalogue of Edwin’s filmworks (2002–2025). *TUMATA: Journal of Arts and Cultural Management*, 4(1), 17–23.
- Andalassari, Y. (2020). *Katalog anotasi batik Yogyakarta koleksi Museum Tekstil Jakarta* (Skripsi sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Repositori ISI Yogyakarta. Diakses pada Juli 2026.
- Nofitasari, D., Putra, T. P., & Kirana, D. A. (2024). *E-catalogue of Wayang Kulit Purwa collection at Museum Wayang Kekayon Yogyakarta. TUMATA: Journal of Arts and Cultural Management*, 2(1), 35–40.
<https://doi.org/10.24821/tumata.v2i1.13372>
- Saputri, D. A. W., Ruta, I. M., & Jodog, I. M. (2023). *Peran katalog dalam pameran seni rupa Makna Murni: Lintas Batas 19. CITA KARA: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni Murni*, 3(1), 62–68.
<https://doi.org/10.59997/citakara.v3i1.2337>
- Annawawi, A. (2020). *Katalog anotasi benda koleksi Museum Kretek Kudus* (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Repository Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/12648/> Diakses pada Juli 2026.

- Respati, G. A., & Puspitadewi, G. C. (2023). *Analisis pengelolaan kearsipan menggunakan teori daur hidup arsip: Studi pada Kejaksaan Negeri Batu. IJAL (Indonesian Journal of Academic Librarianship)*, 6(2).
<https://journals.apptisjatim.org/index.php/ijal/article/view/127>
- Mustakim, F. M., & Prasetyawan, A. (2024). Managing static archives for historical research: A study at the Archives Depot of the East Java Provincial Library and Archives Service, Indonesia. *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*, 12(2), 329–341.
<https://doi.org/10.24252/kah.v12i2a9>
- Aini, W. H. (2024). Analisis kepuasan konsumen pada penggunaan ojek online dan ojek konvensional di Kabupaten Banyuwangi. *Analisa: Jurnal Manajemen dan Akuntansi*, 12(1), 14–20.
<https://doi.org/10.62734/analisa.v12i1.233>
- Yudiantari, M. M., & Catya, K. (2024). *Perancangan animasi 2D pemahaman self control sebagai media edukasi pendidikan karakter untuk remaja*. BARIK, 6(2), 16–25. <https://doi.org/10.26740/jdky.v6i2.63163>
- Santoso, R. K., Dewi, N. F., & Aliffia, S. (2020). Peran dan fungsi divisi sekretariat pada PT XYZ. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*, 2(2), 138–149. <https://doi.org/10.7454/jabt.v2i2.1073>
- Kucirkova, N. I., & Speed, L. J. (2023). Children’s multisensory experiences in museums: How olfaction interacts with color. *Frontiers in Education*, 8, Article 1242708. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1242708>
- Pratiwi, P. Y., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2013). Emosi dan penggunaan warna dominan pada kegiatan mewarnai anak usia dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 160–170. <https://doi.org/10.24843/JPU.2013.v01.i01.p16>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Website / Artikel Online

- Rahman, G. (2025). *Sejarah Museum Mainan Anak-anak “Kolong Tangga”*. Yogyakarta. RRI.
<https://rri.co.id/wisata/1393050/sejarah-museum-mainan-anak-anak-kolong-tangga-yogyakarta> Diakses pada September 2025.
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kampar. (2018). *Pengertian dan jenis arsip menurut ahli*.
<https://pustakaarsip.kamparkab.go.id/artikel-detail/1391/pengertian-dan-jenis-arsip-menurut-ahli> Diakses pada September 2025
- Luqman, M. (2025). *7 pengertian kearsipan menurut para ahli*. Deepublish.
<https://pengadaan.penerbitdeepublish.com/pengertian-kearsipan-menurut-para-ahli/> Diakses pada September 2025
- Arifin, S. (2023, June 12). *Mengenal apa itu layout: Pengertian, tujuan, manfaat, elemen dasar dan prinsip pembuatannya*. Dewaweb Blog.
<https://www.dewaweb.com/blog/layout-adalah/> Diakses pada Januari 2026
- Assidiq, M. (2023, June 13). *Tipografi: Pengertian, elemen, fungsi, klasifikasi dan tips penggunaan*. Dewaweb Blog.
<https://www.dewaweb.com/blog/tipografi-adalah/> Diakses pada Januari 2026
- Dirgantara, S. (2020). *Unsur warna pada desain*. Studio Antelope.
<https://studioantelope.com/unsur-warna-pada-desain/> Diakses pada Maret 2026
- Pusat Pendidikan dan Pelatihan Perdagangan Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. (2018). *Kerja tim adalah tujuan*.
<https://pusdiklat.kemendag.go.id/berita/kerja-tim-adalah-tujuan> Diakses pada Maret 2026

- Sean. (2024). *Instrumen pengumpulan data: Pengertian dan fungsinya*. FanRuan Indonesia.
<https://www.fanruan.com/id/glossary/big-data/instrumen-pengumpulan-data>
Diakses pada April 2026
- Indian Type Foundry. (2016). *Poppins: A Devanagari + Latin typeface family for Google Fonts*. <https://github.com/itfoundry/Poppins> Diakses pada April 2026
- Craig Rozynski. (2014). *Comic Neue*.
<https://www.craigrozynski.com/work/comic-neue> Diakses pada April 2026
- Budianto, E. R. (2025). *Teori dan psikologi warna Goethe dan Birren*. Desain Komunikasi Visual SATU University.
<https://satu.ac.id/bandung/dkv/2025/10/24/teori-dan-psikologi-warna-goethe-dan-birren/> Diakses pada Mei 2026
- The Color Atlas. (2023). *Cream beige color meaning, symbolism, psychology & design use*. <https://thecoloratlas.org/beige-color-meaning/cream-beige/>
Diakses pada Mei 2026

Wawancara

- Irma Restyana. Wawancara pribadi oleh Zea Avivi Arrandapuan Dinata.
Yogyakarta, September 2025.