



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

**“Fanosga Museum” Sebagai Media Visualisasi yang Lebih
Menarik dengan Melibatkan Partisipasi Masyarakat**

BIDANG KEGIATAN :

PKM GT

Diusulkan oleh :

Alzara Zetiara	(F34100052)
R. Anisah Wijayanti J. M	(A44090007)
Istiqomah Nurfitri	(H34100041)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2011

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : “Fanosga Museum” Sebagai Media Visualisasi yang Lebih Menarik dengan Melibatkan Partisipasi Masyarakat
2. Bidang Kegiatan : ()PKM-AI (√)PKM-GT
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. NIM : F34100052
 - b. Jurusan : Teknologi Industri Pertanian
 - c. Institut : Institut Pertanian Bogor

Bogor, 13 Maret 2011

Menyetujui,
Ketua Direktorat
Tingkat Persiapan Bersama

Ketua Pelaksana

Dr. Ir. Ibnul Qoyim
NIP.19650220 199002 1 001

Alzara Zetiara
NRP : F34100052

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS

Dr. Ir. Nurhayati HS Arifin, M.Sc

NIP.19581228 198503 1 003

NIP. 196201211986012001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan program kreativitas mahasiswa yang berupa gagasan tertulis dengan judul *“Fanosga Museum” Sebagai Media Visualisasi yang Lebih Menarik dengan Melibatkan Partisipasi Masyarakat.*

Gagasan tertulis ini merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu dan ide-idenya bagi masyarakat. Melihat sosok museum yang lengang hampir setiap harinya menimbulkan ide untuk menambahkan media baru dalam memvisualisasikan kejadian, peristiwa, dan benda-benda bersejarah.

Harapan terbesar kami, gagasan ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terlepas dari semua kesalahan dan kekurangan dalam pengembangan ide atau gagasan ini, kami berharap ada ide yang lebih kreatif, aktual, dan realistik lagi berkenaan dalam penyempurnaan gagasan ilmiah kami. Kritik dan saran dari para pembaca akan kami terima dengan senang hati.

Bogor, Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
RINGKASAN	v
PENDAHULUAN	
Latar Belakang	1
Tujuan dan Manfaat.....	2
GAGASAN	
Kondisi Kekinian	3
Solusi yang Pernah Diajukan	3
Gagasan Baru yang Diajukan	3
Pihak yang Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan	5
Langkah-Langkah yang Dapat Dilakukan Untuk Mengimplementasikan Gagasan	6
KESIMPULAN	
Gagasan yang Diajukan	7
Teknik Implementasi yang Dilakukan	7
Prediksi Hasil yang Akan Diperoleh	7
DAFTAR PUSTAKA	9
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	10
LAMPIRAN	12

“Fanosga Museum” Sebagai Media Visualisasi yang Lebih Menarik dengan Melibatkan Partisipasi Masyarakat

Alzara Zatiara, R. Anisah Wijayanti J. M, Istiqomah Nurfitri
Institut Pertanian Bogor

RINGKASAN

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian (Teguh, 2011). Pengertian Museum menurut ICOM (International Council of Museum) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan (nirlaba), melayani masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Museum dapat menjadi suatu media pembelajaran yang dapat dinikmati yang membuat masyarakat terutama anak-anak dapat mengetahui warisan alam dan budaya masa lalu serta dapat menghargai dan mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan dari sejarah yang telah terjadi.

Namun, saat ini museum kurang mendapat perhatian dari masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan gagasan yang lebih menarik yaitu dengan melalui media visualisasi yang dapat melibatkan langsung peran masyarakat dalam upaya pelestarian warisan alam dan budaya dalam museum tersebut. Maka diperlukan pihak-pihak yang dapat mengontrol dan mendukung terlaksananya gagasan tersebut agar dapat berjalan dengan lancar dan mengembalikan peran tujuan dan fungsi didirikannya museum.