



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
 - d. Alamat Rumah dan No.HP : Asrama TPB IPB (A1/127)
08975428189
 - e. Nama Lengkap : Alzara Zetiara
 - f. Alamat Email : alzarazetiara@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 2 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Ir. Nurhayati HS Arifin, M.Sc
 - b. NIP : 196201211986012001
 - c. Alamat Rumah dan No.HP : Laladon Permai D/11, Bogor 16610.
Tel. (0251) 0811119179
0811119179

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
NIP.19581228 198503 1 003

Dr. Ir. Nurhayati HS Arifin, M.Sc
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.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Semakin hari perkembangan teknologi semakin pesat. Namun, perkembangan teknologi tersebut membuat banyak orang yang melupakan sejarah perkembangan teknologi itu. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin menurunnya minat atau ketertarikan mengenal dan mempelajari sejarah masa lalu dan perkembangannya hingga dapat menjadi sekarang ini. Padahal keberhasilan suatu negara adalah jika suatu negara tersebut dapat menghargai sejarah negara tersebut.

Salah satu media yang dapat menjadi media untuk mengenal dan mempelajari sejarah adalah museum. 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 didirikan agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat di masa yang akan datang.

Pada saat ini keberadaan museum kurang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat banyak. Masyarakat lebih menyukai menonton televisi, berjalan-jalan ke mall, ke cafe, dan lain-lain. Sangat sedikit sekali masyarakat yang mau mengunjungi museum. Padahal museum merupakan tempat yang sangat menarik untuk mempelajari kehidupan perjuangan zaman dahulu.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi baru agar dapat menarik minat dan ketertarikan masyarakat terhadap museum. Pembelajaran melalui museum itu sangat berguna dan penting diberikan sejak dini. Namun perlu ada program yang dapat menarik ketertarikan terhadap sejarah. Program tersebut adalah “Fanosga Museum” (Film Animasi, Kompetisi Sejarah, Games Edukasi Museum).

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

Tujuan dari ide atau gagasan ini adalah menjadikan museum suatu media pembelajaran yang dapat dinikmati, melestarikan peninggalan sejarah dengan membuatnya dalam media yang berbeda dan lebih menarik, membuat masyarakat terutama anak-anak dapat mengetahui, menghargai dan mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan dari sejarah yang telah terjadi, mengenalkan kepada masyarakat tentang warisan alam dan budaya pada masa lalu.

Manfaat

Manfaat dari ide atau gagasan ini adalah masyarakat dapat menikmati visualisasi museum dengan media yang berbeda dan lebih menarik, sehingga tujuan awal pendirian museum dapat tercapai dan menjadi pembelajaran di masa yang akan datang. Museum juga dapat dimanfaatkan sebagai jembatan penghubung antara masa lalu dengan masa sekarang. Selain itu, museum dapat menjadi tempat menggali kembali jati diri bangsa untuk menyusun kembali upaya perlawanan penjajahan gaya baru, dalam bentuk pembelajaran agar Bangsa Indonesia tidak semakin terpuruk.

GAGASAN

Kondisi Terkini

Museum setelah kemerdekaan didirikan untuk pelestarian warisan kebudayaan dalam rangka pembinaan dan pengembangan kebudayaan bangsa, dan sebagai sarana pendidikan non formal (Akram, 1986). Bangsa Indonesia pada era globalisasi ini juga perlu untuk membangun kembali jiwa-jiwa kepahlawanan, hal ini untuk mempertahankan eksistensi Bangsa Indonesia sendiri. Kondisi ini hampir dikatakan tidak disadari oleh sebagian warga negara ini. Oleh karena itu, dibutuhkan peran museum sebagai jembatan penghubung antara masa lalu dengan masa sekarang. Museum memiliki peran yang strategis untuk menggali kembali jatidiri bangsa (Perbawa, 2010).

Pada saat ini museum merupakan tempat yang kurang diminati oleh masyarakat. Tidak sedikit masyarakat yang memilih ke tempat wisata lain dibanding ke museum. Selain itu banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaan museum di daerahnya sendiri. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya atau kurang ada perhatian khusus terhadap museum. Selain itu, banyak juga kota-kota yang tidak menjadikan museum sebagai kebanggaan kota itu sendiri. Hal itulah yang menyebabkan museum kurang diminati.

Solusi yang Pernah Diajukan

Saat ini museum memiliki kesan suatu tempat yang tidak menarik. Oleh karena itu, pemerintah dan pihak pengelola museum sudah melakukan beberapa cara agar dapat membuat museum tersebut menarik. Cara-cara tersebut diantaranya dengan mengadakan museum keliling (Barus, 2010), harga tiket yang murah, bazar kuliner, tiket masuk museum gratis. Walaupun sudah dilakukan cara-cara tersebut tetap saja kurang dapat menarik pengunjung untuk datang mengunjungi museum tersebut.

Gagasan Baru yang Diajukan

Melihat kondisi museum saat ini yang sangat sepi pengunjung dikarenakan banyak hal lain yang lebih menarik perhatian masyarakat. Oleh karena itu kami mengajukan gagasan yaitu melalui “Fanosga Museum” (Film Animasi, Kompetisi

Sejarah, Games Edukasi Museum), sebagai media visualisasi yang lebih menarik dengan melibatkan partisipasi masyarakat langsung.

Visualisasi museum dengan media yang lebih menarik bisa melalui pembuatan film animasi tentang perjuangan para pahlawan zaman dahulu, animasi film yang menggambarkan isi dari museum tersebut, dan lain sebagainya. Film tersebut dikemas secara menarik dan edukatif bertujuan untuk menaikkan minat dan perhatian anak-anak serta para orang tua, sehingga mereka tertarik untuk mengetahui sejarah zaman dahulu. Selain melalui film, media lain yang digunakan yaitu pertunjukan *live* seperti membangun panggung di pelantaran museum pada hari-hari tertentu. Pada panggung akan dipertontonkan drama, tarian, teater, musikalisasi puisi, nyanyian perjuangan, dan lain sebagainya yang ditampilkan tanpa membuang esensi historis di dalam setiap penampilan.

Visualisasi dengan melibatkan partisipasi masyarakat secara langsung, dikemas dalam bentuk kompetisi. Kompetisi tersebut antara lain mengadakan lomba mewarnai dan puisi bagi anak-anak yang berhubungan dengan sejarah Bangsa Indonesia, sehingga mereka secara tidak langsung dapat mengenalnya.

Selain kompetisi untuk anak-anak, pelajar dan mahasiswa juga menjadi sasaran untuk ikut berpartisipasi. Kompetisi pentas seni sejarah antar pelajar SMA maupun antar Universitas bisa diadakan rutin, entah untuk setiap bulan, setiap semester, atau pun setiap tahunnya. Dengan adanya kompetisi me-‘nyeni’-kan sejarah, maka akan timbul semangat pada siswa untuk memperdalam pemahaman sejarah agar dapat memenangkan kompetisi. Selain itu, pengunjung akan semakin banyak karena ditambahi dengan *supporter* tiap-tiap sekolah peserta perlombaan.

Visualisasi berikutnya adalah visualisasi dengan media *games*. Seperti yang telah dilakukan banyak tempat hiburan, media *games*, khususnya yang bersentuhan dengan teknologi dan ketradisional menjadi sasaran berekreasi sebagian besar keluarga. Tidak ada salahnya jika museum ikut mengadaptasi dan menggunakan *games* sebagai alat untuk mengundang lebih banyak pengunjung, khususnya anak-anak. Jenis *games* yang akan diterapkan sebaiknya dibagi menjadi 2 macam, yaitu *indoor* dan *outdoor*.

Game indoor dapat berupa permainan pada komputer layar datar *touch* di dinding-dinding museum, sehingga untuk pengaplikasiannya tidak terlalu membutuhkan ruangan tambahan. Sedangkan untuk *game outdoor*, dapat berupa permainan yang membutuhkan keaktifan gerak anak dan kerjasama tim. *Game outdoor* ini bisa berupa permainan yang dikemas dalam cerita sejarah, bisa berupa *outbond*, atau pun pembuatan alat-alat bermain tradisional.

Setelah berbagai macam visualisasi tersebut dijalankan, bazar tentang kepahlawanan dan sejarah bangsa, open house museum dengan pameran atau seminar harus tetap ada untuk memperkenalkan museum kepada masyarakat luas. Sasarannya bukan hanya anak-anak, tetapi seluruh lapisan masyarakat.

Pihak yang Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan

Museum merupakan tempat yang sangat tepat sebagai tempat belajar dan membentuk kepribadian bangsa. Oleh karena itu untuk mewujudkan peran dari museum yang sebenarnya dibutuhkan beberapa pihak yang dapat membantu. Pihak-pihak yang dapat membantu diantaranya adalah pemerintah, yang mempunyai kekuasaan dan kewenangan dalam membuat kebijakan, lembaga museum merupakan badan yang bertugas untuk melestarikan peninggalan yang ada dalam museum, guru sejarah sebagai pengajar dan penerus mata rantai cerita kejayaan bangsa, mahasiswa pihak yang paling dekat dengan berbagai kalangan baik pemerintah maupun masyarakat, masyarakat umum merupakan indikator dari keberhasilan gagasan atau program yang diajukan atau dilaksanakan. Pihak-pihak tersebut mempunyai perannya masing-masing.

Pemerintah diharapkan dapat memberikan kebijakan yang tepat untuk eksistensinya museum, mengontrol memberikan dukungan terhadap gagasan yang diajukan agar dapat terlaksana dengan baik, memberikan dana yang sesuai untuk pengelolaan serta perawatan museum dan program-program yang dibuat untuk menarik perhatian masyarakat mengunjungi museum.

Lembaga museum diharapkan dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat, melakukan pengelolaan dan perawatan secara berkala agar peninggalan warisan alam dan budaya tersebut tetap lestari. Guru sejarah

diharapkan dapat berperan sebagai sosialisator program. Sosialisasi dapat dilakukan saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, maupun di luar jam mengajar. Guru sejarah bisa sangat membantu dalam penyuksesan visualisasi berbentuk kompetisi maupun kunjungan belajar ke museum. Jadi, mereka yang menjadi pemberi motivasi kepada siswa untuk mengikuti kompetisi drama, teater, atau seni suara yang diadakan oleh pihak museum, entah dengan cara mewajibkan siswa, ataupun memberikan iming-iming tambahan nilai bila siswa memenangkan kompetisi berbau sejarah tersebut.

Mahasiswa diharapkan dapat mensosialisasikan pentingnya keberadaan dan arti dari museum selain itu mahasiswa dapat lebih menghargai dan turut serta melestarikan museum yang ada. Masyarakat diharapkan dapat turut serta dalam gagasan atau program yang dibuat untuk tetap memelihara eksistensi dari sebuah museum, masyarakat dapat berperan aktif untuk mempelajari warisan alam dan budaya yang ada dalam museum.

Langkah-Langkah yang Dapat Dilakukan untuk Mengimplementasikan Gagasan

Dalam mengimplementasikan gagasan, diperlukan kerjasama yang kuat antara berbagai pihak yang dapat membantu implementasi. Untuk dapat bekerjasama dengan baik, maka diperlukan langkah-langkah strategis yang berkesinambungan. Koordinasi pertama yang perlu dilakukan adalah menghubungi pemerintah, baik pemerintah daerah maupun dinas kebudayaan dan pariwisata yang mempunyai kekuasaan dan berwenang dalam membuat kebijakan, untuk mensosialisasikan gagasan. Selanjutnya, perubahan gagasan menjadi kebijakan, penyediaan dana, sarana, dan prasarana dari pemerintah kepada lembaga museum. Implementasi gagasan secara keseluruhan oleh lembaga museum dengan menambahkan visualisasi dengan media yang lebih menarik, hingga mengajak masyarakat untuk bisa berpartisipasi secara langsung. Langkah penutupnya adalah dengan mengencarkan promosi melalui berbagai sarana, seperti brosur, spanduk, iklan, dan lain sebagainya yang berisi informasi tentang pembaharuan di museum untuk mengundang masyarakat.

KESIMPULAN

Gagasan yang Diajukan

Dalam mengatasi kondisi memprihatinkan museum yang sepi pengunjung, diperlukan perubahan signifikan dengan menjalankan pemberharuan dalam menampilkan unsur historis di dalam museum, yaitu dengan cara visualisasi museum dengan media yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi masyarakat langsung. Visualisasi dengan media yang lebih menarik dikemas melalui pembuatan film animasi berbau sejarah, dan pertunjukan sejarah secara *live*. Visualisasi dengan melibatkan partisipasi masyarakat secara langsung dikemas dalam bentuk kompetisi perpaduan antara sejarah dan seni dalam berbagai tingkatan umur, baik untuk anak-anak, pelajar, maupun mahasiswa. Selain itu, visualisasi juga bisa dikemas dalam bentuk *game* edukasi *indoor* dan *outdoor*.

Teknik Implementasi yang Dilakukan

Dalam mengimplementasikan gagasan ini, diperlukan kerjasama yang komprehensif antara berbagai pihak yang berkepentingan. Teknik yang dapat dilakukan pertama-tama adalah dengan menghubungi pemerintah, baik pemerintah daerah maupun dinas kebudayaan dan pariwisata yang mempunyai kekuasaan dan berwenang dalam membuat kebijakan, untuk mensosialisasikan gagasan. Setelah gagasan penulis disetujui dan berubah dalam bentuk kebijakan, penyediaan dana, sarana, dan prasarana, barulah lembaga museum mengimplementasikan gagasan penulis. Implementasi secara keseluruhan harus segera dilakukan. dimulai dari visualisasi dengan media yang lebih menarik, hingga mengajak masyarakat untuk bisa berpartisipasi secara langsung. Selanjutnya, publikasi melalui berbagai media harus gencar dilakukan agar masyarakat berbondong-bondong mendatangi museum dan menjadikannya sebagai *list* pertama dalam tujuan rekreasi mereka.

Prediksi Hasil yang Akan Diperoleh

Diharapkan dengan melaksanakan gagasan ini dapat meningkatkan tujuan dan fungsi didirikannya museum tersebut, masyarakat dapat berpartisipasi langsung terhadap pelestarian warisan alam dan budaya sehingga dapat mengetahui dan tertarik terhadap sejarah zaman dahulu. Selain itu, diharapkan akan terbentuk

jiwa-jiwa kepahlawanan pada generasi muda agar dapat menghadapi tantangan globalisasi nanti serta dapat menimbulkan rasa kebanggaan terhadap perjuangan bangsa ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

DAFTAR PUSTAKA

Akram, basrul. 1986. *Pembakuan Rencana Induk Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta

Anonim. 2007. *Definisi Museum Menurut ICOM*, (http://www.barahmus-museumsassociation.org/artikel_detail.php?act=view&id=4, 27 februari 2011)

Barus, Petrus. 2010. *Museum Perjuangan Bogor Ikut Pameran Keliling di Karawang*. Jakarta: Pos Kota

Perbawa, Jaka. 2010. *Peran Museum Dalam Membangun Kembali Jiwa-Jiwa Kepahlawanan*. Tebet

Teguh. 2011. *Memahami Museum*, (http://www.harianhaluan.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1271:memahami-museum&catid=43:inspirasi&Itemid=157, diakses 27 februari 2011)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Ketua

Nama : Alzara Zetiara

TTL : Bandar Lampung, 10 Oktober 1992

Karya Ilmiah yang Pernah Dibuat ;

1. Pemanfaatan Pelepah Daun Pisang sebagai Alternatif Pembuatan Tepung Terigu
2. Peningkatan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Aplikasi Komputer

Prestasi Ilmiah yang Pernah Diraih ;

1. Juara 3 Lomba Karya Tulis Ilmiah Pekan Ilmiah Kelompok Ilmiah Remaja SMAN 3 B. Lampung

II. Anggota

Anggota 1

Nama : R. Anisah Wijayanti J. M

TTL : Bogor, 25 Januari 1991

Karya Ilmiah yang Pernah Dibuat ;

1. Pengaruh Futsal Terhadap Perilaku Siswa SMA PLUS BBS Bogor
2. Kertas Pelangi Dari Kulit Durian
3. 'Taratabita' Sebagai Jajanan Khas Bogor
4. Pengaruh HP Terhadap Perilaku Siswa SMA PLUS BBS Bogor

Prestasi Ilmiah yang Pernah Diraih ;

1. Juara 3 lomba Karya Tulis Ilmiah Tentang HIV AIDS tahun 2008.

Anggota 2

Nama : Istiqomah Nurfitri

TTL : Bogor, 4 April 1992

Karya Ilmiah yang Pernah Dibuat ;

1. Kelapa Sawit Sebagai Penggerak Ekonomi Daerah Bengkulu Utara
2. Teknologi Hybrid Untuk Motor yang Ramah Lingkungan
3. Sistem Ekonomi Sukuk Penyelamat Dalam Krisis Ekonomi Global

4. Puasa Sebagai Aplikasi Nilai Islam yang Berperan Dalam Menjaga Kesehatan Fisik dan Mental

Prestasi Ilmiah yang Pernah Diraih ;

1. Juara Harapan I lomba karya tulis ilmiah se-provinsi Bengkulu di Universitas Ratu Samban Bengkulu, 2008
2. Juara II lomba artikel Pekan Ilmiah Cendana, SMA Negeri 5 Kota Bengkulu, tahun 2008
3. Juara I lomba mading Pekan Ilmiah Cendana, SMA Negeri 5 kota Bengkulu, tahun 2008
4. Juara III lomba makalah Pekan Ilmiah Cendana, SMA Negeri 5 kota Bengkulu, tahun 2009
5. Juara II lomba karya tulis ilmiah SCALENUS (*Sumatera Medical Exploration for Us*) se-Sumatera di Universitas Riau, tahun 2009

III. Dosen Pembimbing

Nama	: Dr. Ir. Nurhayati HS Arifin, M.Sc
NIP	: 196201211986012001
Jabatan	: Dosen Fakultas Pertanian
Fakultas/Departemen	: FAPERTA/ARL
Alamat	: Laladon Permai D/11, Bogor 16610.
Telepon/No HP	: 0251 8639126 / 0811119179

LAMPIRAN



Museum Perjuangan Bogor



Museum PETA Bogor

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.