

PAPER NAME

**Membangun Heritage.pdf**

---

WORD COUNT

**2565 Words**

CHARACTER COUNT

**16802 Characters**

PAGE COUNT

**6 Pages**

FILE SIZE

**352.8KB**

SUBMISSION DATE

**Mar 24, 2023 2:57 PM GMT+7**

REPORT DATE

**Mar 24, 2023 2:57 PM GMT+7**

---

**● 97% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 97% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 20% Submitted Works database

**● Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

## Membangun *Heritage* dalam Penerapan Transformasi Digital Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus

Rangga Firdaus<sup>1)\*</sup>, Wayan Suana<sup>2)</sup>, Afif Rahman Riyanda<sup>3)</sup>, Margaretha Karolina Sagala<sup>4)</sup>

<sup>1,3,4)</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung  
Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, Indonesia  
E-mail: [rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id](mailto:rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id)<sup>1)</sup>, [wayan.suana@fkip.unila.ac.id](mailto:wayan.suana@fkip.unila.ac.id)<sup>2)</sup>, [afif.rahman@fkip.unila.ac.id](mailto:afif.rahman@fkip.unila.ac.id)<sup>3)</sup>, [margaretha.karolina@fkip.unila.ac.id](mailto:margaretha.karolina@fkip.unila.ac.id)<sup>4)</sup>

### ABSTRACT

Museums are a place for the community to recognize and understand existing cultural and historical values. However, inadequate and inadequate facilities affect public interest in visiting museums, including the Semaka Kekhatuan Museum in Pekon Sanggih Unggak, Bandar Negeri Semuong District, Tanggamus Regency. Therefore, this study aims to make a video documentation of the collection of historical objects in the Semaka Kekhatuan Museum and develop a web-based system for developing a video documentation system for the collection of historical objects at the Semaka Kekhatuan Museum, Pekon Sanggih Unggak, Bandar Negeri Semuong District, Tanggamus Regency. This study uses a type of research and development method (Research and Development). This study uses the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data in this development research were collected using to data collection methods, namely the interview method and the questionnaire method. The data generated are in the form of questionnaires resulting from interviews, questionnaires resulting from needs analysis, questionnaires on the results of material and design expert tests, and questionnaires on the results of attractiveness and convenience tests. This can be seen on a website that contains a video documenting the collection of historical object of the Semaka Kekhatuan Museum in the form of the Kekhatuan Semaka Museum, Pekon Sanggih Unggak, Bandar Negeri Semuong District, Tanggamus Regency.

**Keywords:** Collection of Historical Objects, Kekhatuan Semaka Museum, Video Documentation

### ABSTRAK

Museum menjadi salah satu wadah masyarakat untuk mengenal dan memahami nilai-nilai budaya dan sejarah yang ada. Namun, fasilitas yang kurang sesuai dan kurang memadai mempengaruhi minat masyarakat dalam berkunjung ke museum, termasuk Museum Kekhatuan Semaka yang ada di Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka dan mengembangkan sistem pengembangan video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus berbasis Web. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data pada penelitian pengembangan ini dikumpulkan menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu metode wawancara dan metode angket. Data yang dihasilkan berupa angket hasil wawancara, angket hasil analisis kebutuhan, angket hasil uji ahli materi dan desain, serta angket hasil uji kemenarikan dan kemudahan. Hal tersebut dapat dilihat dalam sebuah web yang memuat video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka dalam bentuk Membangun *Heritage* dalam Penerapan Transformasi Digital Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

**Kata Kunci:** Koleksi Benda-benda Sejarah, Museum Kekhatuan Semaka, Video Dokumentasi



#### Article History

Received : 19/11/2021  
Revised : 24/06/2022  
Accepted : 02/08/2022  
Online : 08/08/2022



This is an open access article under the  
CC BY-SA 4.0 License

## 1. Pendahuluan

Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak potensi wisata, termasuk di kabupaten Tanggamus yang memiliki keanekaragaman daya tarik wisata budaya dan alam. Salah satu daya tarik yang dimiliki oleh Kabupaten Tanggamus adalah banyaknya tempat wisata yang memiliki nilai seni, budaya, dan sejarah yang tinggi. Salah satunya adalah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus. Museum Kekhatuan Semaka merupakan satu-satunya museum yang terdapat di Kabupaten Tanggamus (Nanda, Jefri: 2021).

Museum Kekhatuan Semaka yang digagas oleh seorang pangeran dari Keratuan Semaka yaitu Bapak Abu Sahlan bergelar “Pangeran Ratu Semaka” diresmikan pada bulan April 2015 oleh Bupati Tanggamus. Rencana awal pendirian museum ini akan dibangun di pusat Kabupaten, tetapi karena seluruh barang yang berada di museum tersebut milik masyarakat sekitar museum, maka pangeran dan masyarakat sekitar tidak menyetujui pembangunan museum di pusat kabupaten tersebut karena nama kepemilikan akan hilang (Nurdin, 2018). Adapun koleksi yang dipamerkan di dalam Museum Kekhatuan Semaka berupa benda dari Kesultanan Banten, baju perang, senjata, benda peninggalan kolonial Belanda, uang koin keramik Thailand, Birma, kerajaan Tumasek (Singapura), dan kain anyaman, serta tenun khas Lampung dari masyarakat lokal.

Selama ini Museum Kekhatuan Semaka belum memiliki media informasi terkait sejarah dari koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka, sehingga mempengaruhi minat pengunjung. Oleh karena itu, untuk menarik minat masyarakat terhadap Museum Kekhatuan Semaka dan dapat mengenal lebih dekat, maka dibuatlah video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka ini sehingga memudahkan masyarakat dalam mengetahui dan memahami nilai-nilai sejarah di Museum Kekhatuan Semaka. Hal ini juga dikaitkan dengan Transformasi Digital yang merupakan sebuah evolusi radikal yang terjadi dengan melibatkan sumber daya yang dimiliki, termasuk memanfaatkan teknologi digital yang ada (Hadiono, Kristophorus: 2020).

Tujuan penelitian ini adalah membuat video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka serta mengembangkan sistem pengembangan video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus berbasis Web.

## 2. Metode

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sukmadinata, Syaodih, 2006). Penelitian ini

menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak yang dibuat dengan sistematis. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian pengembangan ini dilakukan di Museum Kekhatuan Semaka pada bulan Juni 2021 sampai dengan Juli 2021. Penelitian pendahuluan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021 di Museum Kekhatuan Semaka Tanggamus. Subjek dalam penelitian ini adalah para ahli yang menguji kevalidan video dokumentasi benda-benda sejarah, yaitu dosen Pendidikan Sejarah dan Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung, serta Kepala Desa sebagai pengguna yang menilai tingkat kemudahan dan kemenarikan video.

Dokumentasi adalah pekerjaan mengumpulkan, Menyusun, dan mengelola dokumen-dokumen literer yang mencatat semua aktivitas manusia dan yang dianggap berguna untuk dijadikan bahan keterangan dan penerangan mengenai berbagai soal (Sulistyo, Basuki, 1996). Dokumen sebagai objek menyediakan informasi yang dapat dibedakan menurut sifatnya menjadi dua jenis, yaitu dokumen tekstual dan dokumen nontekstual. Dokumen tekstual yaitu yang isinya dalam bentuk teks tertulis, baik berupa huruf maupun angka. Sementara dokumen nontekstual disajikan dalam bentuk dokumen ikonik (peta, atlas, cetak biru, denah, grafik, poster, lukisan, foto, dan slide), suara (rekaman, piringan hitam, kaset), audio-visual (film, video, TV), dan dokumen yang bersifat material (bola dunia, karya artistic, huruf braille, mainan peraga).

Prosedur pengembangan pada penelitian ini mengadaptasi metode *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan, sedangkan tahapan evaluasi dilakukan pada setiap empat tahap di atas yang dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap pengembangan dilakukan evaluasi formatif, yaitu *review* ahli dan siswa untuk memberikan

1 saran dan masukan terhadap produk yang dibuat. Sementara data pada penelitian pengembangan ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu metode wawancara dan metode angket. Data yang dihasilkan berupa angket hasil wawancara, angket hasil analisis kebutuhan, angket hasil uji ahli materi dan desain, serta angket hasil uji kemenarikan dan kemudahan.

**3. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian ini dimulai dari rancangan dan implementasi yang dibuat. Penggunaan Metode Pengembangan Riset atau *Research and Development* dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

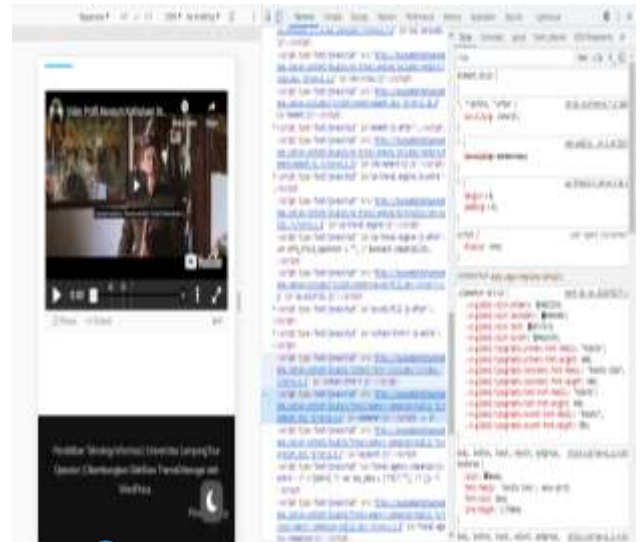
Analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan oleh seorang pengembang media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah media dengan menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat dapat diakses oleh semua pihak dengan menggunakan sistem yang berbasis web. Penggunaan media dengan video diharapkan dapat mendokumentasikan sebuah bentuk gambar, benda, dan bentuk lainnya yang menjadi sebuah hasil dokumentasi yang terdigitalisasi.

Dalam tahap desain ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu desain merancang sebuah web dan desain dalam merancang sebuah video. Website dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, baik data teks, gambar, maupun suara yang dapat diakses secara *online* (Josi, Ahmat, 2017). Tahapan *Design* yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu dengan mendistribusikan kepada pemirsa yang merupakan target komunikasi dari produk video tersebut. Setelah proses editing video menghasilkan format file tertentu, file ini kemudian dapat diproses lanjut dalam usaha pembuatan VCD/DVD agar kelak dapat digandakan atau didistribusikan secara massal.

(Basuki, 1966; Arsyad, 2011; Mulyaningsih, 2011; Sugiyono, 2015; Nurdin, 2018)



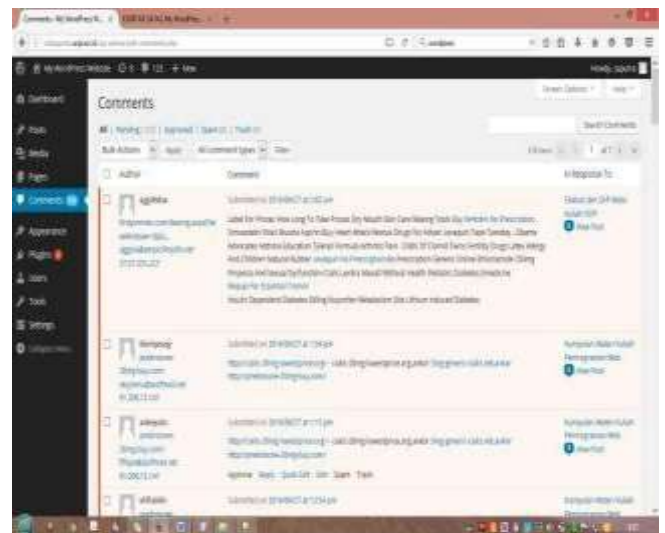
**Gambar 2.** Rancangan Desain dan Source Pemrograman Web



**Gambar 3.** Rancangan Tampilan di HP untuk Video Interaktif

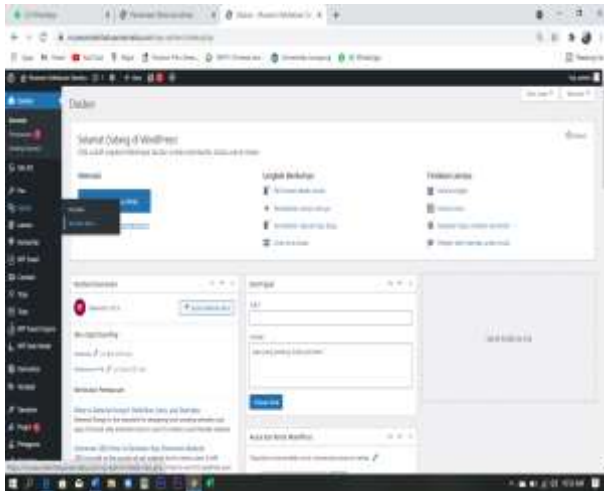
Tahapan selanjutnya adalah *Development* (Pengembangan). Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain tadi menjadi kenyataan. Dalam hal ini, proses pengembangan yang dilakukan adalah memberikan sebuah wujud dari desain sebuah web dan video dokumentasi berada dalam web yang dibangun.

Proses pengembangan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



**Gambar 4.** Pengembangan Menu *Comments*

Pengembangan dalam bentuk meng-*upload* media pada penelitian ini juga menggunakan beberapa teknik serta *tools* yang dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Pengembangan Upload Media 1

Hasil penelitian ini, dapat dilihat pada alamat web: <https://museumkekhatuansemaka.com/> dengan salah satu proses video yang telah dibuat seperti pada Gambar 6. Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dapat dibuat dalam bentuk yang kreatif, salah satunya berupa video (Yanchinsu, V. N., dkk.: 2020).

Teknik penampilan video yang ditampilkan dengan mengombinasikan berbagai *tools* dan memberikan sebuah sentuhan dari sisi *engagement* bagi pengunjung web <https://museumkekhatuansemaka.com/>. Tampilan Video 1 dari Pengembangan Video Dokumentasi di Museum Semaka ditunjukkan oleh Gambar 6.



**Gambar 6.** Tampilan Video 1

Tampilan video 1 dengan menggunakan <sup>1</sup>teknis sisipan interaktif, hasilnya di dalam video tersebut dapat disisipkan beberapa bentuk interaksi bagi pengunjung penonton video. Interaksi dalam bentuk pertanyaan ataupun perintah lainnya di beberapa menit yang ada di video tersebut.

Tampilan Video 2 dengan teknik pengambilan menggunakan *Handycam* ditunjukkan oleh Gambar 7.



**Gambar 7.** Tampilan Video 2

<sup>1</sup>Tampilan Video 2 adalah tampilan dengan menggunakan pengambilan dengan *handycam*. Hasil penelitian ini adalah dengan mengkonvergensi beberapa *tools* dan media hingga terbuat sebuah sistem Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus dengan dapat mengakses alamat: <https://museumkekhatuansemaka.com/>.

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan hasil dari sistem pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus. Berdasarkan penelitian ini, diperoleh pengembangan video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka serta pengembangan sistem Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus berbasis Web.

Tampilan sistem ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Tampilan *Home*



**Gambar 8.** Tampilan Implementasi Web Museum Kekhatuan

Terlihat bahwa pada Gambar 8, terdapat banyak menu, mulai dari *Home*, *News*, *Collection*, *Gallery*, *About Us*, hingga *Translate* Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, dengan teknik pengambilan gambar menggunakan *Handphone* Peneliti.



Gambar 9. Informasi Penjelasan Awal Museum Kekhatuan



Gambar 10. Informasi Penjelasan Benda-benda Koleksi Kratun Kekhatuan 1

Gambar 8, Gambar 9, dan Gambar 10 merupakan bentuk tampilan dalam satu frame di alamat <https://museumkekhatuansemaka.com/> yang selanjutnya beralih kepada menu *Collection* atau koleksi yang ada.



Gambar 11. Informasi Penjelasan Benda-benda Koleksi Kratun Kekhatuan 2

Pada Gambar 11 terlihat banyaknya informasi penjelasan dari koleksi yang ada, seperti Ethnography, Ceramanology, Numismatics, Archeology, Biological, Philology, Technology, Geological, dan Art.



Gambar 12. Informasi Sub Menu di Bidang Archeology / Arkeologika

Gambar 12 merupakan tampilan saat membuka sub menu Archeology pada web Museum Kekhatuan di mana banyak benda arkeolog yang ada.



Gambar 13. Tampilan dari Arkeologi Menhir dan Arca Batu

Gambar 13 menjelaskan beberapa benda museum yang ada, seperti menhir dan arca batu. Selain itu, masih banyak lagi benda arkeolog yang ada. Lebih dari belasan benda arkeolog yang ada dalam web Museum Kekhatuan ini.



Gambar 14. Tampilan dari Filologika

Gambar 14 menampilkan buku dari kulit kayu yang dalam Bahasa Lampungnya disebut Sukhat Lampung Kuno.

Evaluasi dari penelitian ini mengambil umpan balik dari para pengunjung web yang telah melihat web secara publik dan kegiatan ini merupakan langkah terakhir dari penggunaan metode ADDIE dengan maksud untuk memberikan nilai terhadap program atau sistem Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-

benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus yang bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

1. Apakah pengunjung web menyukai Sistem Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus yang dilihat?
2. Seberapa perlu adanya Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus?
3. Apakah bermanfaat Sistem Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus sebagai sebuah sumber pembelajaran bagi para pengunjung virtual?
4. Seberapa penting Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka sebagai *icon* dan *heritage* di Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus?
5. Apakah Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus menunjang peningkatan keinginan berkunjung ke Museum Kekhatuan Semaka?

Semua pertanyaan tersebut hasilnya sebagai berikut.



Grafik 1. Grafik Evaluasi Pertanyaan 1



Grafik 2. Grafik Evaluasi Pertanyaan 2

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti berhasil membuat video dokumentasi koleksi benda-benda sejarah Museum Kekhatuan Semaka serta berhasil mengembangkan sistem Pengembangan Video Dokumentasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus berbasis Web.

Untuk pengembangan dalam sistem ke depan, diperlukan sebuah *database* yang bersifat dinamis dalam pembuatan sistem Museum Kekhatuan Semaka, perlu dibuatkan lagi media pembelajaran yang bersifat terbuka dan interaktif dalam sebuah sistem yang terintegrasi, dan berbagai *tools* yang berpeluang untuk dimasukkan ke dalam *platform* bisnis atau media lainnya yang bersifat saling menguntungkan semua pihak.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Basuki, S. (1966) *Pengantar Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadiono, Kristophorus dan Rina Candra Noor Santi. (2020). Menyongsong Transformasi Digital. *Proceeding SENDIU 2022*, 81-84.
- Josi, Ahmat. (2017). Penerapan Metode Prototyping dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihen Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknik Industri*, 9(1), 50-57.
- Mulyaningsih, E. (2011) *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nanda, Jefri. (2021). Upaya Museum Kekhatuan Semaka dalam Melakukan Pelestarian Tinggalan Budaya Kekhatuan Semaka. *Journal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (Pesagi)*, 14-23.
- Nurdin, B. V. (2018) 'Digital Tourism in Museum Adat Keratuan Semaka Lampung', in *International Indonesia Conference on Interdisciplinary Studies*, pp. 1-10.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata Syaodih, N. (2006). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung: Pustaka Setia*.
- Sulistyo-Basuki. (1996). *Pengantar ilmu perpustakaan dan informasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yanchinsu, V. N., Pratiwi, P. and Wenas, M. B. (2020) "Perancangan Video Panduan Museum Kars Indonesia", *Prabangkara : Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), pp. 95-105. Available at: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/1219> (Accessed: 3August2022).

## ● 97% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 97% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 20% Submitted Works database

---

### TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | <b>ejournal.uigm.ac.id</b><br>Internet                              | 93% |
| 2 | <b>Universitas Terbuka on 2023-02-27</b><br>Submitted works         | 3%  |
| 3 | <b>Academic Library Consortium on 2022-05-18</b><br>Submitted works | <1% |