



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

KENAL WAYANG: IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK PELESTARIAN BUDAYA WAYANG MELALUI LAMAN MUSEUM WAYANG

Risky Chairani Putri¹⁾, Aditya Eko Andrianto²⁾

Fotografi, Institut Seni Indonesia Surakarta¹
Seni Murni, Institut Seni Indonesia Surakarta²
Surakarta, Indonesia
riskychairani@isi-ska.ac.id

Abstrak

Transformasi digital adalah hal yang tidak terhindarkan karena saat ini terdapat pergeseran pola dan interaksi manusia yang membutuhkan informasi dan layanan yang serba cepat. Khususnya pada keberadaan museum sebagai ruang penyimpanan benda yang memiliki nilai histori dan budaya sudah sepatutnya menyesuaikan diri dengan kehadiran teknologi. Digitalisasi perlu dilakukan untuk menyesuaikan persebaran informasi yang menuntut untuk dapat diakses dengan mudah, efisien, dan dapat diakses di mana saja. Museum Griya Wayang sebagai salah satu museum yang turut menjaga nilai budaya wayang, belum memiliki jaringan teknologi yang memadai yang dapat menjangkau jaringan lebih luas. Maka, Pengabdian masyarakat ini berinisiasi untuk melakukan pendampingan bangun laman museum Griya Wayang yang bertujuan agar implementasi teknologi dan digitalisasi pada Museum Griya Wayang dapat menjangkau jaringan yang lebih luas dan meningkatkan aksesibilitas informasi Griya Wayang kepada masyarakat luas. Harapannya laman museum tersebut dapat menjadi media informasi yang tidak hanya menampilkan koleksi, tetapi juga sarana pendidikan dan peningkatan kesadaran budaya melalui konten edukatif seperti artikel, video, atau, dan informasi lain terkait museum tersebut.

Kata Kunci: Budaya, Museum, Laman, Wayang



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

PENDAHULUAN

Dalam era Revolusi Industri 4.0, kita menjadi saksi akan gelombang transformasi digital yang mengubah segala aspek kehidupan kita dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Teknologi telah menjadi pendorong utama di balik perubahan dramatis dalam cara kita bekerja, berkomunikasi, dan bahkan berinteraksi satu sama lain. Perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan, Internet of Things (IoT), dan komputasi awan telah membuka pintu bagi inovasi yang mengubah paradigma di berbagai sektor, menggiring kita ke arah masyarakat yang semakin terhubung dan terotomatisasi (Suwardana: 2018). Dalam konteks ini, adaptasi menjadi kunci untuk bertahan dan berkembang di tengah laju perubahan yang begitu cepat dan mendalam ini.

Meskipun era 4.0 membawa berbagai peluang inovatif, tidak semua sektor berhasil mengejar laju perubahan ini dengan cepat. Salah satu sektor yang sering kali tertinggal dalam proses adaptasi adalah sektor museum. Tradisionalnya, museum sering kali dianggap sebagai penjaga warisan budaya yang kental dengan nilai sejarah dan kebudayaan, namun demikian, kehadiran teknologi telah mengubah paradigma dalam cara orang berinteraksi dengan informasi dan konten budaya. Museum yang tidak beradaptasi dengan era digital ini berisiko terperosok dalam keterbelakangan teknologi, menghadapi tantangan dalam menarik perhatian generasi muda yang terbiasa dengan akses informasi instan dan pengalaman digital yang interaktif. Oleh karena itu, penting bagi museum untuk menyadari perlunya transformasi digital guna tetap relevan dan menarik bagi masyarakat saat ini .

Secara spesifik, Museum Griya Wayang adalah institusi yang juga menghadapi tantangan adaptasi digital. Terletak di Wonogiri, museum ini memiliki potensi besar untuk menjadi pusat budaya yang menarik bagi wisatawan lokal dan internasional, serta generasi muda yang tertarik untuk menggali kekayaan sejarah lokal mereka. Namun, kekurangan sebuah laman daring (*website*) yang memadai telah menjadi hambatan dalam upaya museum ini untuk menjangkau masyarakat luas. Tanpa adanya digitalisasi, museum ini kehilangan kesempatan untuk mempromosikan koleksi uniknya, menyampaikan informasi tentang acara dan pameran, serta berinteraksi dengan pengunjung potensial secara lebih efektif. Keterbatasan dalam hal adaptasi digital seperti ini tidak hanya mengurangi daya tarik museum sebagai destinasi wisata budaya, tetapi juga membatasi potensi pendapatan dan dukungan yang dapat diperolehnya (Gracia, 2023:347). Permasalahan sumber daya manusia yaitu pegawai museum yang tidak memiliki keterampilan dalam membuat dan mengelola laman museum mengakibatkan Museum Griya Wayang tidak dapat berkembang optimal dalam hal



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

pendidikan dan pelestarian budaya. Seluruh arsip, koleksi, dokumentasi, jadwal kunjungan dan jadwal pameran masih dilakukan secara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis utamanya dalam hal digitalisasi koleksi dan semua informasi agar Museum Griya Wayang dapat berkembang dan bertahan dalam era digital ini.

Permasalahan digitalisasi dari koleksi maupun informasi Museum Griya wayang dapat diatasi dengan menerapkan solusi yang tepat, yaitu dengan mengimplementasikan teknologi digital melalui laman museum. Digitalisasi pada laman sebuah museum menjadi langkah krusial dalam memperluas jangkauan dan meningkatkan aksesibilitas informasi Griya Wayang kepada masyarakat luas. Sebuah laman museum dapat menjadi media efektif yang dapat menjangkau audiens dari berbagai belahan dunia. Dengan memiliki platform digital, museum dapat memperluas jangkauannya dan menjangkau audiens yang sebelumnya tidak dapat dijangkau secara fisik. Laman museum dipilih sebagai media edukasi dan promosi karena kecepatan dan fleksibilitas laman yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Laman juga dinilai efektif sebagai media penyebaran informasi karena beberapa alasan kunci yaitu aksesibilitas global, konten yang beragam dan interaktif. Laman museum memungkinkan penyediaan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan audio, serta fitur interaktif seperti formulir, survei, dan forum diskusi. Hal ini meningkatkan keterlibatan pengguna dan membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik. Studi dari *Nielsen Norman Group* menunjukkan bahwa situs web yang menawarkan konten interaktif memiliki tingkat retensi pengguna yang lebih tinggi (Nielsen Norman Group, 2021).

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk melakukan pendampingan pembuatan laman museum sehingga pelestarian budaya dan pembelajaran tentang wayang dapat dilakukan lebih fleksibel dan relevan mengikuti kebutuhan masyarakat saat ini. Hal ini juga menjawab permasalahan kurangnya adaptasi sebuah lembaga, khususnya museum dalam menghadapi transformasi digital. Laman museum nantinya tidak hanya menjadi tempat untuk menampilkan koleksi, tetapi juga sarana pendidikan dan peningkatan kesadaran budaya. Melalui konten edukatif seperti artikel, video, atau tur virtual, pengunjung dapat belajar tentang sejarah, seni, atau budaya yang terkait dengan museum tersebut. Pengalaman pengunjung dalam sebuah museum tidak lagi terbatas pada kunjungan fisik saja, melainkan pada interaktivitas dalam berbagi pengalaman pengunjung ataupun hal yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengunjung lainnya.

METODE PELAKSANAAN



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan masyarakat komunitas Museum Griya Wayang Wonogiri, yaitu pemilik dan pegawai yang berupaya untuk memiliki jaringan teknologi yang memadai untuk menjangkau kalangan luas dalam persebaran informasi dan *transfer knowledge* terkait wayang. Pengabdian kepada masyarakat ini berdasar pada pendekatan *Community-Based Participatory Research* (CBPR) yaitu suatu pendekatan yang penelitian dan pengabdian yang menyediakan jembatan penghubung antara kelompok intelektual universitas dengan kapasitas akademik tertentu dengan kelompok komunitas atau masyarakat lebih luas yang dianggap lebih lemah secara kapasitas akademik.

Setelah ada, jembatan ini harus bisa mengakomodasi pertemuan antara keduanya sehingga terjalin kemitraan setara. CBPR lahir sebagai wujud berkembangnya paradigma riset transformatif (*transformative research paradigm*) yang menyatukan dua kepentingan, membangun ilmu pengetahuan dan aksi sosial di tengah komunitas (Suwendi., Basir., dkk, 2022:95). CBPR lahir sebagai rangkuman dari seluruh riset-riset yang mendukung pola *partnership* antar pihak terkait secara seluas mungkin yang mendukung *power sharing* bersama (Barbara A. Israel, dkk, 2005:4). Karakter pada pelaksanaan CBPR yaitu *community driven relevance, participatory, dan action oriented* (relevan dan ditentukan bersama komunitas, partisipatoris, dan berorientasi aksi) (Ochocka, & Janzen, 2014:18). Karakter CBPR yang pertama adalah *community driven relevance* atau relevan dan ditentukan bersama komunitas. Hal ini dapat dilakukan melalui dua cara; *outraching* yaitu menjangkau keluar dan *inreaching* menjangkau ke dalam.

Pada pengabdian masyarakat ini karakter relevansi isu permasalahan diperoleh melalui *outraching* yang artinya peneliti atau pihak kampus berinisiasi mendatangi komunitas dan mendiskusikan permasalahan yang dimiliki serta merencanakan proyek bersama termasuk tahapan dan mekanisme pelaksanaannya. Karakter yang kedua adalah *participatory* atau partisipatoris yaitu adanya partisipasi aktif dan peran serta keterlibatan dari komunitas dalam kegiatan CBPR. Keuntungan yang terdapat pada partisipasi komunitas adalah *assurance* yaitu relevansi permasalahan dan solusi yang dihasilkan sesuai dengan komunitas; *empowerment* yaitu pemberdayaan; *partnership* yaitu kemitraan yang direalisasikan melalui kerja bersama sehingga komunitas akan merasakan rasa memiliki (*sense ownership*) dari pengabdian yang sedang dilaksanakan. Karakter ketiga adalah *action oriented* atau berorientasi aksi yaitu aksi nyata yang bertujuan untuk memberikan manfaat dan mendorong perubahan positif pada komunitas (Ochocka, & Jansen (2014) dalam Suwendi, Basir.,



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

dkk, 2023: 107-110). Karakter yang terdapat pada CBPR tersebut akan menjadi pedoman untuk melakukan pengabdian masyarakat pada Museum Griya Wayang melalui metode yang dibagi dalam tiga tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini adalah melakukan pendataan dan menjalin komunikasi secara baik dengan mitra. Pada tahap ini akan banyak sekali diskusi dan pengayakan permasalahan. Hal ini mengingat CBPR merupakan pengabdian atau penelitian yang berdasar pada komunitas maka perlu dipetakan siapa yang memiliki kepentingan pada program ini. Cara paling mudah untuk memetakan adalah dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut: “siapa saja pihak-pihak yang penting dan harus dilibatkan supaya penelitian berjalan lancar sehingga tujuan akhir dapat tercapai?”. Hal ini tidak lain bertujuan untuk melibatkan mitra dan stakeholders terkait untuk mencapai tujuan dari CBPR yaitu kebersamaan, komitmen, dan peran aktif dari berbagai pihak untuk mencapai tujuan melalui pengabdian itu sendiri (Suwendi, Basir,. dkk, 2023: 121).

Pada tahap persiapan dilakukan diskusi tim pelaksana pengabdian masyarakat dengan mendiskusikan solusi, Langkah-langkah strategis serta upaya untuk menghubungi pihak dan kolega lainnya yang memiliki kompetensi di bidang wayang. Pada tahap ini, tim peneliti berkomunikasi dengan rekan dosen di Fakultas Seni Rupa dan Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta guna mendapatkan masukan dan wawasan terkait wayang pengembangannya. Selain itu, tim melakukan riset daring berkaitan perkembangan wayang, serta melakukan studi banding pada laman komunitas lainnya untuk mendapatkan inspirasi berkaitan konten dan tata letak materi sebuah laman.

Tahap persiapan selanjutnya adalah penggalian informasi permasalahan mitra Museum Griya Wayang, dan melakukan observasi untuk mencari solusi atas permasalahan yang dialami. Ketika informasi dan solusi dianggap cukup, maka selanjutnya adalah menyusun proposal pengabdian masyarakat yang bekerja sama dengan mitra untuk kepentingan berkelanjutan. Proses pada tahapan ini adalah identifikasi atau berdiskusi tentang asumsi riset, menelaah konteks pengabdian masyarakat, menentukan tujuan dari pengabdian, dan pembuatan rancangan pengabdian.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan berisi pengumpulan data dan pembuatan laman. Pengumpulan data ini membantu berjalannya program pengabdian masyarakat dengan lebih terarah dan sistematis. Pengumpulan data pada tahap ini menggunakan berbagai alat (*tools*) untuk pengumpulan data yang



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

telah direncanakan dan disepakati bersama. Uniknya, dalam CBPR yang diutamakan adalah partisipatoris yang harus selalu ada. Partisipatoris berarti keikutsertaan kedua belah pihak kampus dan komunitas (mitra). Hal unik lainnya yang terdapat pada CBPR adalah kemungkinan digunakannya berbagai alat pengumpulan data. Kebebasan alat pengumpulan data yang digunakan, karena CBPR mendorong kebebasan ruang kreatifitas dan kebebasan penggunaan alat non konvensional (*storytelling*, gambar, dll). Hal ini diharapkan dapat mendorong peneliti untuk menjaga kondisi yang kondusif dan nyaman dengan berbagai pihak (Suwendi, Basir, dkk, 2023: 125)

Pada Griya Wayang, pelaksanaan pengabdian masyarakat akan dimulai dengan melakukan wawancara terkait kebutuhan dan tujuan pembuatan laman Museum Griya Wayang. Dalam hal ini akan diketahui solusi akan kebutuhan Griya Wayang, seperti kebutuhan fitur dan *layout* laman museum. Pelaksanaan pengabdian akan banyak melibatkan praktis dari komunitas Museum Griya Wayang selaku objek yang memiliki wawasan dan pelaku pelestarian budaya. Pelaksanaan implementasi teknologi pada laman Museum Griya Wayang yang mengedepankan informasi yang informatif, mudah, dan menjangkau khalayak luas. Tahap pelaksanaan juga mencakup pembuatan laman dengan mempertimbangkan aspek aksesibilitas dan efisiensi.

Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan PkM selesai dilakukan, kami mengadakan evaluasi dengan menguji kinerja dan tampilan yang sudah dibuat. Kami juga mengevaluasi tujuan dari PkM ini, khususnya pada transformasi di tingkat komunitas/mitra. Target transformasi kami adalah pelestarian nilai budaya wayang tersimpan secara daring dan kemudahan aksesibilitas untuk semua kalangan masyarakat sebagai dampak dari digitalisasi data Museum Griya Wayang. Dengan menggunakan metode CBPR, fokus PkM tidak hanya pada pemetaan permasalahan dan faktor permasalahan, tetapi juga perubahan atau perbaikan kondisi tertentu (Suwendi, Basir, dkk. 2013: 128).

Adapun evaluasi PkM Museum Griya Wayang adalah mengukur dampak dan efektivitas program dan proses lainnya yang berkaitan tujuan awal PkM. Mulai dari peninjauan kembali tampilan dan kinerja laman, pemantauan kelancaran dan penyampaian informasi pada laman tersebut, dan menyusun laporan kegiatan. Terakhir adalah melakukan diseminasi atau berbagi hasil kegiatan PkM ke masyarakat melalui seminar atau presentasi di forum ilmiah lainnya. Diseminasi merupakan langkah awal sebelum mengirimkan laporan tersebut dalam bentuk artikel jurnal sebagai luaran program PkM Museum Griya Wayang.



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PkM Museum Griya Wayang dilakukan berdasarkan rencana atau *timeline* yang sudah disepakati dan dilaksanakan secara bertahap melewati tahapan persiapan dan pelaksanaan. Rancang bangun laman melibatkan beberapa pihak yaitu peneliti, pengurus museum dan mahasiswa. PkM dilaksanakan sejak Mei hingga Oktober 2024. Penjabaran yang sudah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Tahap Persiapan

1. Diskusi awal dengan mitra/komunitas

Diskusi awal mencakup aspek desain, konten, dan fitur-fitur yang diinginkan. Diskusi ini juga menjadi momen untuk memahami dan mengenal komunitas Museum Griya Wayang. Pada tahap ini dilakukan penggalian informasi penting terkait visi dan misi museum, peran apa yang diharapkan situs web untuk dioperasikan, identifikasi target audiens (pelajar, peneliti, atau turis), serta fitur-fitur utama yang terdapat pada laman Museum Griya Wayang. Hal tersebut dinilai merupakan rancangan penting dalam sebuah laman seperti yang dikatakan Nielsen (2000), yaitu pada tahap awal perancangan laman penting kiranya untuk memahami visi misi komunitas, target audiens, dan fitur-fitur yang terdapat di suatu *laman* tersebut agar *laman* tersebut menjadi efisien dan tepat sasaran.

Selain itu, fokus pembahasan adalah eksplorasi konten, narasi yang diinginkan, visual dan *branding* (penjenamaan), rencana interaktivitas, keterlibatan pengunjung, dan kemudahan aksesibilitas. Eksplorasi konten dan narasi menjadi hal utama untuk menggali fokus dari konten yang akan disajikan. Misalnya dengan mendalami sejarah, keunikan, serta daya tarik budaya wayang yang ingin ditonjolkan dalam konten situs. Konten ini bisa berupa deskripsi koleksi, kisah-kisah di balik setiap karya, hingga informasi tentang teknik pembuatan wayang. Diskusi ini juga mencakup format konten (teks, gambar, video) dan bahasa yang akan digunakan (Krug: 2000). Pada tampilan visual laman, diskusi dengan mitra berfokus pada tampilan yang merepresentasikan identitas museum. Tampilan visual dan penjenamaan adalah bagian penting dalam membuat situs web yang hal ini bisa mencakup nilai dan identitas, warna, tipografi, dan estetika yang mendukung karakteristik wayang sebagai seni tradisional tapi menarik di era digital (Norman: 2004).

Proses diskusi awal ini juga membicarakan tentang rencana interaktivitas dan keterlibatan pengunjung seperti fitur tur virtual, kuis interaktif tentang wayang, atau forum diskusi. Hal tersebut merupakan upaya untuk menarik minat pengunjung laman untuk datang langsung ke museum



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

(Garrett: 2010). Namun, pada laman *Griya Wayang*, belum memiliki fasilitas tur virtual dikarenakan saat ini laman *Griya Wayang* fokus pada konten dan penjenamaan museum. Hal tersebut akan menjadi evaluasi dan program kerja untuk proyek selanjutnya. Interaktivitas juga tidak luput dari diskusi awal dengan mitra, karena suatu laman dikatakan efektif jika memiliki akses yang mudah dan responsive terhadap pengunjung. Pada laman *Griya Wayang*, aksesibilitas diutamakan pada kemudahan akses, tata letak, dan desain yang responsif untuk perangkat seluler.



Gambar 1. Diskusi awal yang berisi penggalian informasi dan materi laman

2. Riset dan studi banding

Kami mengunjungi dan menganalisis laman museum, khususnya museum koleksi budaya atau warisan tradisional, untuk memahami tata letak, navigasi, dan fitur interaktif yang bermanfaat. Referensi kami adalah Museum Nasional Indonesia (tur virtual dan katalog daring), Museum Wayang (tampilan koleksi dan galeri interaktif), dan *British Museum* (koleksi digital, fitur pencarian terstruktur dan fitur pembelajaran interaktif).

Riset tersebut memberikan gambaran dan wawasan bagi tim untuk membuat desain dan mengembangkan rencana pembuatan fitur laman, tata letak, dan konten laman *Griya Wayang*. Studi banding dengan museum serupa memberikan kesempatan untuk menganalisis struktur informasi dan navigasi. Mempelajari struktur informasi yang terdapat di laman museum lain diperlukan agar navigasi menjadi intuitif dan mudah diakses. Dalam analisis ini, elemen yang menjadi fokus antara lain pembagian konten berdasarkan kategori (koleksi, sejarah, *event*), serta penggunaan menu drop down yang efektif dan halaman utama yang memperlihatkan koleksi unggulan. Pada tahapan studi



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

banding ini juga menentukan fitur yang paling relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna Museum Griya Wayang. Fitur yang terdapat dalam *laman* perlu dievaluasi seperti adanya galeri, pemesanan tiket daring, layanan informasi interaktif yang memudahkan akses informasi bagi pengunjung laman.



Gambar 2. Diskusi rencana visual dan interaktivitas lama

Tahap Desain dan Pengembangan

1. Pengembangan laman

Mitra dan kami telah menyepakati nama laman adalah www.griyawayang.com sebagai domain laman Museum Griya Wayang. Proses pengembangan laman telah dilakukan, dengan berfokus pada pembuatan halaman utama, halaman tentang museum, koleksi wayang, kegiatan museum, dan halaman kontak. Fitur utama seperti galeri foto dan video, kalender acara, serta formulir kontak juga sedang dalam pengembangan.

2. Diskusi lanjutan terkait pengembangan laman

Diskusi lanjutan berfokus pada pengembangan desain laman dan pendalaman informasi awal yang diperoleh dari mitra. Pada tahap ini, tim PkM melakukan banyak diskusi dengan tim teknis pengembang laman, terutama pada tampilan dan struktur informasi dan navigasi. Prinsip utama kami adalah laman mudah digunakan semua kalangan, dalam hal ini pengalaman pengguna dan aksesibilitasnya. Pendalaman pembuatan struktur informasi dan navigasi berisi tentang mengatur informasi dengan hierarki yang mudah dipahami. Kemudian, struktur navigasi tersebut harus intuitif dan memudahkan pengguna menjelajahi informasi tentang koleksi, sejarah, dan kegiatan museum (Rosenfeld, L., & Morville: 2006).



Co-Host:



SPORA 2024

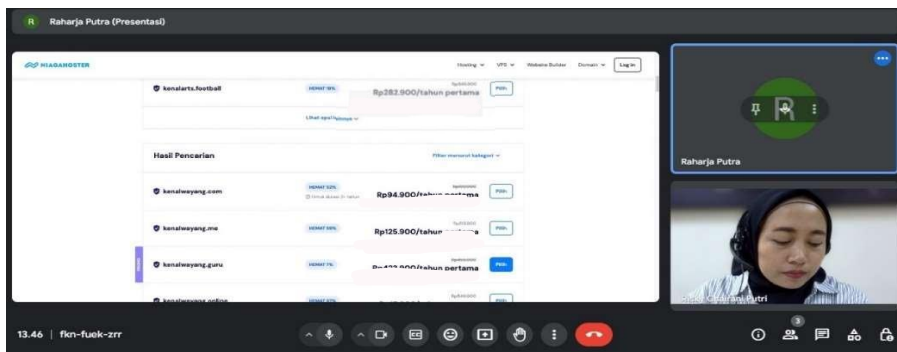
SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting



Gambar 3. Pengembangan dan pemilihan desain laman

Tahapan lain yang tidak kalah penting adalah tim melakukan pengujian kinerja situs dari segi kecepatan, kompatibilitas perangkat, dan responsivitas. Fokus dari tahapan ini adalah optimalisasi *loading time* dan memastikan tampilannya tetap konsisten di berbagai perangkat. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah melakukan pengujian di berbagai *browser* dan perangkat, dan optimalisasi gambar dan kompresi file untuk meningkatkan kecepatan. Dengan mengacu pada langkah-langkah ini, proses desain dan pengembangan laman Museum Griya Wayang dapat dilakukan secara sistematis, mengutamakan pengalaman pengguna dan mempertahankan aspek budaya dalam setiap elemen visual.

3. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan konten pada perancangan bangun laman Museum Griya Wayang adalah tahapan untuk mengumpulkan semua data yang relevan terkait konten dan kebutuhan yang diperlukan untuk materi laman. Pengumpulan konten ini mengutamakan informasi terkait koleksi wayang, sejarah museum, dan tokoh-tokoh pewayangan. Tim bekerja sama dengan komunitas untuk mengumpulkan foto-foto yang akan ditampilkan di laman.

Proses selanjutnya dalam tahapan ini yaitu penulisan deskripsi konten. Deskripsi konten untuk beberapa halaman utama telah disusun, termasuk deskripsi tentang museum, misi dan visi, serta sejarah wayang. Konten ini masih terus berkembang mengikuti arahan dan saran dari ahli Budaya dan persebaran informasi lainnya. Konten di dalam laman Museum Griya Wayang dapat diperbarui sesuai kebutuhan dan diperbarui sesuai perkembangan zaman. Kebaharuan konten meliputi informasi terkini dalam hal pegalaran budaya, kunjungan, pameran, workshop, dan



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



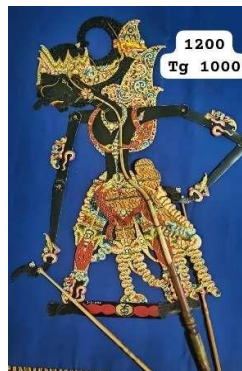
Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

program pendidikan lainnya yang menjadi program dari Museum Griya Wayang tersebut.

Selain mengumpulkan konten primer yaitu pengumpulan foto koleksi wayang sekaligus menyusun deskripsinya, tim juga melakukan studi literatur dan arsip sebagai data sekunder. Pengumpulan ini data sekunder ini meliputi mengumpulkan data yang sudah ada mengenai sejarah wayang, dan tokoh-tokoh wayang. Data ini juga termasuk mengumpulkan artikel, buku, dan arsip yang berkaitan dengan koleksi museum. Setiap proses pengumpulan konten memiliki tujuan yang jelas, disertai dengan sumber referensi yang tepat agar informasi yang disajikan pada laman Museum Griya Wayang dapat akurat dan komprehensif.



Gambar 4. Beberapa data konten tokoh pewayangan

Proses selanjutnya dalam tahapan ini yaitu penulisan deskripsi konten. Deskripsi konten untuk beberapa halaman utama telah disusun, termasuk deskripsi tentang museum, misi dan visi, serta sejarah wayang. Konten ini masih terus berkembang mengikuti arahan dan saran dari ahli Budaya dan persebaran informasi lainnya. Konten di dalam laman Museum Griya Wayang dapat diperbarui sesuai kebutuhan dan diperbarui sesuai perkembangan zaman. Kebaharuan konten meliputi informasi terkini dalam hal pegalaran budaya, kunjungan, pameran, pelatihan, dan program pendidikan lainnya yang menjadi program dari Museum Griya Wayang tersebut.

Selain mengumpulkan konten primer yaitu pengumpulan foto koleksi wayang sekaligus menyusun deskripsinya, tim juga melakukan studi literatur dan arsip sebagai data sekunder. Pengumpulan ini data sekunder ini meliputi mengumpulkan data yang sudah ada mengenai sejarah wayang, dan tokoh-tokoh wayang. Data ini juga termasuk mengumpulkan artikel, buku, dan arsip yang berkaitan dengan koleksi museum. Setiap proses pengumpulan konten memiliki tujuan yang



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

jelas, disertai dengan sumber referensi yang tepat agar informasi yang disajikan pada laman Museum Griya Wayang dapat akurat dan komprehensif.

4. Tahap Pembuatan Laman

Perancangan laman menghasilkan sebuah laman museum yang berisi koleksi dan informasi wayang yang ada di Museum Griya Wayang. Tampilan visual dibuat simpel dan padat isi dengan navigasi yang mudah dioperasikan oleh pengunjung laman. Ini menggambarkan profesionalisme dan keseriusan dalam menjaga nilai budaya wayang. Hasil akhir dari pembuatan laman Museum Griya Wayang dapat dilihat dari tampilan berikut:



Gambar 5. Home laman Griya Wayang



Gambar 6. Laman Informasi Tentang Wayang di laman Griya Wayang



Co-Host:



SPORA 2024

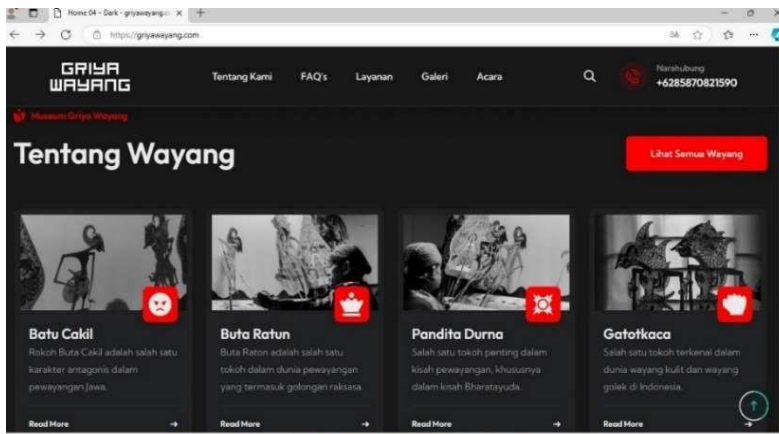
SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



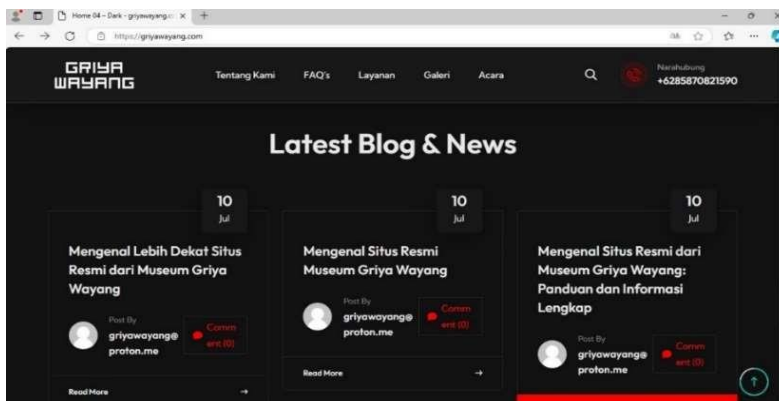
Rabu, 4 Desember 2024



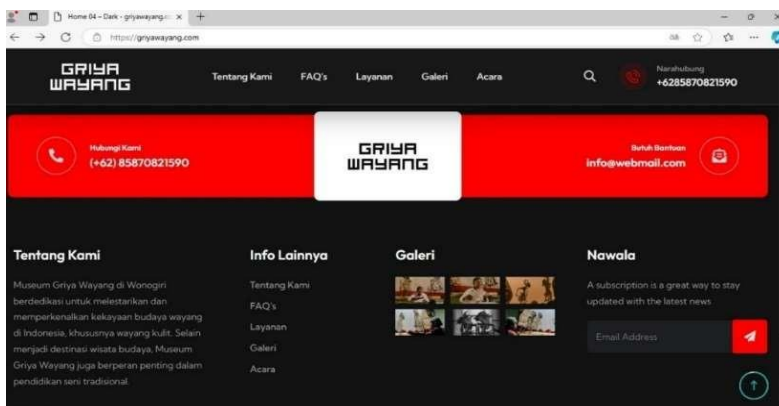
Via Zoom Meeting



Gambar 7. Laman Informasi Terbaru laman Griya Wayang



Gambar 8. Tampilan dari laman Narahubung Museum Griya Wayang



Gambar 12. Laman Nrahubung Museum Griya Wayang

EVALUASI

Supaya lama Museum Griya Wayang dapat beroperasi sesuai kebutuhannya, maka dilakukan evaluasi dan uji coba. Setelah pembuatan desain dan pengumpulan data dilakukan, tim PkM



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

menyelesaikan pengembangan laman, termasuk integrasi fitur tambahan seperti media sosial dan formulir interaktif. Uji kinerja laman perlu dilakukan untuk memastikan bahwa laman dapat diakses dengan cepat dan tanpa hambatan, terutama pada konten multimedia seperti gambar yang mungkin berukuran besar. Laman yang dirancang sebagai luaran dari PKM ini tentunya memiliki banyak kekurangan, hal ini terkait konten tur virtual yang belum dimiliki sehingga belum memenuhi kriteria laman yang interaktif. Tentunya, tim berharap laman akan mengalami pembaharuan dalam system yang lebih *up to date* dan memberikan informasi yang menarik dan interkatif untuk lebih meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal wayang dan mengunjungi museum wayang, khususnya Museum Griya Wayang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Wayang sebagai nilai budaya kebanggaan Indonesia yang keberadaannya diakui oleh UNESCO menyadarkan kita bahwa wayang memiliki nilai istimewa sebagai kekayaan budaya sekaligus kekayaan intelektual bangsa. Berdasar hal tersebut sudah selayaknya menjaga nilai budaya wayang menjadi kewajiban kita Bersama. Terutama dalam era komputasi dan digitalisasi dalam berbagai sektor saat ini memaksa kita untuk beradaptasi terhadap pergerakan zaman. Pelestarian nilai budaya tidak akan optimal jika dilakukan tetap dengan cara yang konvensional. Diperlukan pembaharuan dalam pelestarian wayang agar lebih efisien dalam hal waktu dan menarik minat generasi muda, yaitu dengan digitalisasi pelestarian wayang melalui rancang bangun website museum Griya Wayang.

PKM ini menjadi Langkah awal dalam digitalisasi wayang agar mudah memiliki jangkauan yang lebih luas, lebih cepat, dan lebih terhubung (otomatisasi). Melalui laman ini, diharapkan wayang dapat dikenal dan menjadi media pembelajaran tentang wayang ataupun membuka kesempatan kegiatan kebudayaan lainnya yang diselenggarakan oleh Museum Griya Wayang.

Museum Griya Wayang menjadi contoh baik dalam pergerakan museum pribadi. Hal ini dapat mendorong orang lain yang memiliki museum pribadi dapat tergerak untuk mnejadikannya lebih publik, sehingga dapat dinikmati dan dipelajari oleh masyarakat luas. Tim sebagai penyelenggara PKM rancang bangun website memberikan beberapa masukan dan saran terhadap website ini yaitu:

1. Optimalisasi SEO yaitu memaksimalkan situs di mesin pencari (*SEO-friendly*) untuk meningkatkan aksesibilitas informasi tentang museum. Penerapan strategi dalam promosi museum melalui media sosial, dan video singkat yang mnejelaskan koleksi dan kegiatan di museum.



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

2. Integrasi multimedia yang baik meliputi foto, video, dan animasi berkualitas tinggi yang memberikan pengalaman visual tentang koleksi wayang dan sejarahnya. Integrasi media juga dapat ditampilkan di beranda atau di dalam tur virtual.
3. Melakukan kolaborasi dengan komunitas budaya dan akademisi yaitu dengan melibatkan komunitas dan akademisi yang ahli dalam swaying untuk menambah konten yang informatif, akurat, dan relevan. Hal ini berbentuk dapat berupa rubrik artikel atau wawancara khusus.
4. Prioritaskan keamanan website (*cyber security*).

REFERENSI

- Barbara A. I., dkk. (2005). *Methods in community-based participatory research for health*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders.
- Gracia, A.B., Seprina, W.O., Abdullah, N.N., Hasan, A., Husain, A., Ekaputri, S.D., et al. (2023). Unveiling Museum of The Asian African Conference Needs for Assistive Technology through a collaborative tapestry of Views. *Grounding Communication for Sustainable Development Towards the Digital 5.0 Era Conference*, 346-362.
- Joanna Ochocka & Rich Janzen, "Breathing Life into Theory: Illustrations of Community-based Research: Hallmarks, functions and phases", *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, Vol 7 (2014): 18-33
- Kristanto H, Palupiningtyas D. STRATEGI PENGEMBANGAN MUSEUM RADYA. 2023;19(2):88-103.
- Krug, S. (2000). *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. Que.
- Nielsen, J. (2000). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. New Riders Publishing.
- Norman, K. D., & Yvonnas, S. L. (2009) *Handbook of Qualitative Research*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ochocka, J., & Janzen, R. (2014). Breathing life into theory: illustrations of community-based research: hallmarks, functions and phases. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 7 18-33.
- Rosenfeld, L., & Morville, P. (2006). *Information Architecture for the World Wide Web*.
- Suwardana H. Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK J Ilm Tek dan*



Co-Host:



SPORA 2024

SIMPOSIUM PENGABDIAN MASYARAKAT HUMANIORA



Rabu, 4 Desember 2024



Via Zoom Meeting

Manaj Ind. 2018;1(2):109–18.

Suwendi., Basir, A., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Tomlinson, J. (1999). *Globalization and Culture*. University of Chicago Press.

UNESCO. (2021). *The Role of Media in Promoting Cultural Diversity*. Diakses dari unesco.org