

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Digitalisasi merupakan suatu proses mengalih media informasi analog ke media digital. Secara umum, digitalisasi adalah proses mengubah formulir tercetak menjadi elektronik melalui prosedur pemindaian, membuat halaman elektronik yang sesuai untuk penyimpanan, pengambilan, dan transmisi komputer. Dengan demikian, digitalisasi adalah proses mengubah data menjadi bentuk digital sehingga komputer dapat memprosesnya. (Yulianti et al., 2021).

Menurut Sukmana dalam Neneng (2017), digitalisasi adalah proses transformasi media dari format cetak, audio, dan video ke format digital. Digitalisasi digunakan untuk membangun arsip digital dokumen. Komputer, pemindai, operator sumber media, dan perangkat lunak pendukung adalah peralatan yang diperlukan untuk digitalisasi. Selaras dengan pendapat Marilyn Deegan dalam Mustofa (2020) yang menyatakan bahwa penyajian dokumen apa pun, baik yang dicetak maupun tidak, dapat diubah menjadi digital melalui proses digitalisasi. Untuk mengurangi risiko, semua dokumen dalam hal ini, termasuk file audio dan video, adalah digital.

Teknologi yang berkembang dengan pesat mendorong manusia untuk memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari salah satunya dalam sektor warisan budaya. Peran teknologi dalam hal ini ialah dapat membantu untuk pelestarian koleksi warisan budaya. Museum merupakan salah satu lembaga yang bertugas untuk melayani kebutuhan publik dengan cara melaksanakan pengumpulan, perawatan, dan penyajian benda yang bernilai budaya dan ilmiah, salah satu contoh

adalah Museum Lampung. Museum Lampung merupakan salah satu tempat pelestarian, perlindungan, pemeliharaan, dan pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Provinsi Lampung.

Cagar Budaya atau artefak yang telah memenuhi kriteria akan ditetapkan menjadi koleksi museum. Koleksi adalah aspek terpenting dari penyelenggaraan sebuah museum. Jenis koleksi dapat dijadikan acuan untuk menentukan kriteria museum. Sesuai dengan kriteria museum di Indonesia, Museum negeri Provinsi Lampung “Ruwa Jurai” termasuk museum umum (Gunadi, 2018). Terdapat 10 Jenis Koleksi Museum berdasarkan keputusan Direktorat Pemuseuman, yaitu : Geologika, Biologika, Etnografika, Arkeologika, Historika, Numismatika dan Heraldika, Filologika, Keramologika, Seni rupa, dan Teknologika. Koleksi museum merupakan aset penting, baik bagi kekayaan budaya daerah maupun nasional. Oleh karena itu koleksi museum harus dilestarikan, dipelihara dan dilindungi guna menjaga koleksi dari kepunahan, terutama kepunahan informasi.

Pada saat ini untuk mengakses seluruh data artefak di Museum Lampung hanya bisa melalui buku induk. Buku induk ialah media pokok yang digunakan untuk menyimpan data. Adapun buku katalog yang memuat beberapa informasi koleksi untuk disebarluaskan kepada masyarakat. Terdapat juga buku simpan yang mendata terkait riwayat koleksi museum. Seperti dalam pelaksanaan pameran terdapat kronologis koleksi, jika koleksi mau dipindah atau dibawa dalam pameran maka akan dicatat ke dalam buku simpan tersebut, begitu juga dengan proses pengembalian koleksi (Gunadi, 2022).

Artefak adalah benda yang cirinya rentan rusak, data yang melekat pada artefak secara visual perlahan akan mengalami perubahan atau bahkan rusak. Jika data

artefak hanya dicatat di buku induk, maka ketika buku mengalami kerusakan, data akan hilang. Karena tidak semua data di buku induk ada di buku katalog, tinta di kertas pun akan makin memudar, hal ini yang memungkinkan bentuk fisik data yang tidak jelas dan membuat kesalahan dalam informasi yang disampaikan. Dokumen - dokumen yang ada terkait perlakuan artefak masih tersebar dalam setiap buku, sehingga data tidak terintegrasi. Hal ini menyebabkan data terkait kondisi artefak tidak terkini. Oleh sebab itu perlu adanya pengumpulan data sedetail mungkin dari berbagai kegiatan yang dilakukan pada artefak, yang nantinya akan dibuat dalam bentuk digital sehingga museum mempunyai data histori yang lengkap terkait artefak.

Penelitian terdahulu oleh Priyopradono et al., (2021) membahas tentang pendekatan untuk membangun sebuah kerangka kerja (framework) sebagai upaya dalam pengelolaan, pelestarian serta perawatan koleksi Museum Negeri Bengkulu dengan cara mendigitalkan dan memvisualisasikan koleksi museum menggunakan teknik fotogrametri. Penelitian ini menjelaskan bahwa konten digital (3D) dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan media pembelajaran interaktif guna mengenalkan dan melestarikan budaya.

Penelitian oleh Mustofa (2020) membahas tentang digitalisasi karya sastra balai pustaka, digitalisasi yang dilakukan terhadap bahan pustaka dan koleksi perpustakaan merupakan satu solusi untuk meminimalkan masalah dalam pengelolaannya, juga dapat meningkatkan mutu pelayanan di perpustakaan. Dalam penelitian ini membahas pentingnya digitalisasi terhadap bahan pustaka yaitu : Bahan-bahan pustaka seperti buku, skripsi, tesis, disertasi, jurnal ataupun artikel yang ada sangat dimungkinkan untuk tersedia dalam format digital (bukan kertas).

Dapat menghemat tempat penyimpanan, bahan pustaka lebih aman dari kerusakan sehingga lebih tahan lama. Dan jika dipasang pada *website* dapat diakses oleh banyak orang dan dari mana pun. Penelitian lain oleh Prastiani dan Subekti (2020) yang juga membahas tentang digitalisasi yaitu digitalisasi manuskrip sebagai upaya pelestarian penyelamatan informasi pada Museum. Adanya kegiatan digitalisasi dalam pelestarian koleksi, memberikan keuntungan bagi perpustakaan maupun lembaga kearsipan.

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada pada penelitian terdahulu, dan berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Museum Lampung. permasalahan utama pada penelitian ini adalah perlu adanya digitalisasi data artefak dan perlakuan hal ini dikarenakan proses pencarian pada kedua data tersebut yang belum otomatis dan belum terintegrasi, dimana pencatatan data koleksi masih dengan tulis tangan ke buku induk, begitu juga pada perlakuan. Hal ini menyebabkan pihak museum akan kehilangan data jika tulisan dalam buku tersebut memudar atau bahkan buku tersebut hilang. Hal ini juga menyebabkan pihak museum kesulitan mencari data koleksi dan data perlakuan yang ada dikarenakan jumlah data dalam buku tersebut sangat banyak dan tidak beraturan. Sehingga, pada saat pihak Museum Lampung melakukan sebuah perlakuan terhadap data koleksi membutuhkan waktu yang lama walaupun hanya melakukan satu perlakuan. Dengan demikian penelitian ini akan membahas digitalisasi koleksi Museum Lampung berbasis *website* yang nantinya dapat mempermudah untuk menyimpan data terkait informasi artefak sebagai upaya pelestarian koleksi Museum Lampung. Sehingga dengan adanya penelitian ini pihak Museum Lampung akan dengan mudah melakukan pencatatan dan pencarian informasi artefak.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana data koleksi dan data perlakuan artefak yang ada pada museum dapat disimpan melalui proses digitalisasi sebagai upaya pelestarian?
2. Bagaimana membuat sistem berbasis *web* yang dapat mengintegrasikan data koleksi museum dan data perlakuan artefak?

1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan berjumlah 30 yang berasal dari 10 jenis koleksi museum.
2. Inputan data berupa teks dan gambar 2D.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai upaya pelestarian koleksi pada museum
2. Untuk mengintegrasikan data koleksi dan perlakuan artefak yang ada
3. Untuk membuat data kondisi artefak selalu terkini

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian:

1. Memberi kemudahan bagi Museum Lampung dalam menyimpan informasi terkait koleksi Museum Lampung
2. Memudahkan Museum Lampung untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada visual koleksi museum.
3. Membantu penggunaan data sebagai sumber data penelitian yang akan datang.