

Teknologi Tepat Guna



**PERANCANGAN PEMODELAN PROSES
WARISAN NILAI BUDAYA**

Disusun oleh
Dra. Ery Dewayani, MMSI
Zyad Rusdi, ST.,M.Kom
Bagus Mulyawan, S.Kom,. MM
Wiliam Pratama, S.Kom

**Universitas Tarumanagara
2020**

Kata Pengantar

Teknologi Tepat Guna (TTG) adalah teknologi yang dirancang bagi masyarakat tertentu agar dapat membantu dalam melaksanakan suatu kegiatan. TTG ini diciptakan dengan tujuan meningkatkan pekerjaan manusia menjadi mudah dan lancar serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Teknologi yang dirancang untuk membantu Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) yang memiliki fungsi untuk melestarikan warisan budaya takbenda Indonesia. Melestarikan budaya bangsa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan mendokumentasikan warisan budaya, kemudian mengenalkan dan menjaga warisan budaya tersebut. Sejak saat ini masyarakat perlu mengenal sejarah atau warisan budaya bangsa ini agar dapat diturunkan ke generasi mendatang.

Teknologi yang dirancang adalah pemodelan proses warisan budaya takbenda bangsa Indonesia untuk dikembangkan menjadi program aplikasi komputer. Uraian teknologi tepat guna ini memuat bagaimana proses data dan kelengkapan data apasaja yang dibutuhkan agar suatu karya budaya dapat ditetapkan sebagai warisan budaya takbenda Indonesia, yang kemudian dapat diakui oleh Unesco.

Tim Penyusun

BAB I PENDAHULUAN

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco) merupakan organisasi bangsa-bangsa untuk menetapkan kerangka kerja perlindungan warisan budaya (*cultural heritage*) di tingkat internasional. Warisan budaya meliputi warisan budaya *tangible* (benda) dan warisan budaya *intangible* (takbenda). Perhatian yang muncul pada warisan budaya takbenda di dunia internasional mencerminkan ketakutan akan homogenitas budaya, berkurangnya keragaman budaya dan kreativitas manusia. Warisan budaya dunia terancam oleh perkembangan budaya perkotaan, pertumbuhan teknologi dan ekonomi. Agar warisan budaya tidak terlupa oleh generasi mendatang di dunia modern, ada kebutuhan untuk melestarikan aset-aset warisan budaya yang mudah rapuh ini. Konvensi *Unesco* tahun 2003 memberikan landasan hukum bagi perlindungan warisan budaya, memberikan kebebasan memilih kepada pihak negara untuk memutuskan rincian implementasi pada warisan budaya takbenda. Implementasi warisan budaya tersebut di setiap negara dengan membuat inventaris nasional dari warisan budaya takbenda yang ada di wilayahnya. Inventaris adalah proses membuat katalog atau register untuk mengidentifikasi, mendokumentasikan dalam menjaga warisan budaya takbenda. Warisan tersebut terdiri warisan budaya yang dapat dirasakan oleh panca indera seperti seni dan sastra, serta warisan budaya yang bersifat abstrak seperti ilmu pengetahuan dan bahasa. Warisan budaya merupakan simbol kekayaan spiritual dan intelektual suatu peradaban, dikaitkan dengan tradisi dan ekspresi kehidupan. Warisan budaya takbenda perlu dilestarikan agar upaya konservasi dapat dilakukan, antara lain melalui pengarsipan buku, dokumentasi dengan audio visual maupun melalui teknologi digital atau teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini. Penyebaran informasi melalui program aplikasi *website* akan mudah digunakan dan diakses oleh generasi masa kini. Teknologi tepat guna ini khusus menggambarkan Pemodelan Proses dengan menggunakan alat bantu pengembangan sistem yaitu *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram*, yang selanjutnya dapat menjadi pedoman untuk pembuatan program aplikasi *website*.

BAB II PEMBAHASAN

Indonesia memiliki sebelas Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. BPNB memiliki fungsi untuk melestarikan warisan budaya takbenda (nilai budaya) Indonesia. BPNB Jawa Barat merupakan salah satu dari sebelas BPNB di Indonesia. BPNB Jawa Barat bertugas mengelola pelestarian warisan budaya takbenda yang meliputi empat area wilayah kerja yaitu: Jawa Barat, DKI Jakarta, Banten dan Lampung. Pelestarian menekankan pada akulturasi yaitu pencampuran dua kebudayaan atau lebih yang saling bertemu dan saling mempengaruhi.

Visi BPNB adalah: Menjadi Pusat Informasi Kesejarahan dan Kebudayaan Lokal dalam Upaya Memperkokoh Ketahanan Sosial dan Jatidiri Bangsa. Sedangkan Misi BPNB adalah: 1) Melaksanakan Kajian dan Pengembangan dalam rangka Pelestarian Nilai Budaya, 2) Melaksanakan Penyebaran Informasi kepada Masyarakat tentang Nilai-nilai Budaya, 3) Melaksanakan Bimbingan Edukatif dan Teknis kepada Masyarakat dalam rangka Pelestarian Nilai Budaya

Pelestarian terhadap berbagai warisan budaya takbenda merupakan tanggung jawab bersama. Upaya pelestarian merupakan sebuah upaya pemeliharaan untuk waktu yang lama, karena itu perlu dikembangkan pelestarian sebagai upaya yang berkelanjutan (*sustainable*). Banyaknya warisan budaya takbenda dapat menjadi salah satu daya tarik wisatawan asing dan domestik. Pelestarian warisan budaya takbenda dapat memberi kesempatan kepada setiap manusia mengenal nilai kearifan budaya dalam mengatasi masalah kehidupan. Terkadang nilai-nilai tersebut diabaikan dengan banyaknya warisan budaya takbenda yang ditinggalkan. Tentunya pelestarian budaya dilakukan untuk menjaga warisan tersebut agar tetap dapat dinikmati oleh generasi-generasi muda berikutnya. Pelestarian warisan budaya tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan mendokumentasikannya dan menyebarkan ke masyarakat luas, agar tidak terjadi kehilangan jejak akan warisan tersebut karena dimakan usia atau tidak terurusnya warisan tersebut.

Pemanfaat teknologi juga dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk melestarikan warisan budaya. Perkembangan teknologi yang semakin lama semakin berkembang menuntut setiap individu untuk memaksimalkan perkembangan teknologi agar kinerja semakin lebih mudah. BPNB Jawa Barat telah memiliki *website* dengan Informasi yang cukup lengkap, tetapi belum adanya informasi pencarian data per provinsi, per kecamatan, per kategori,

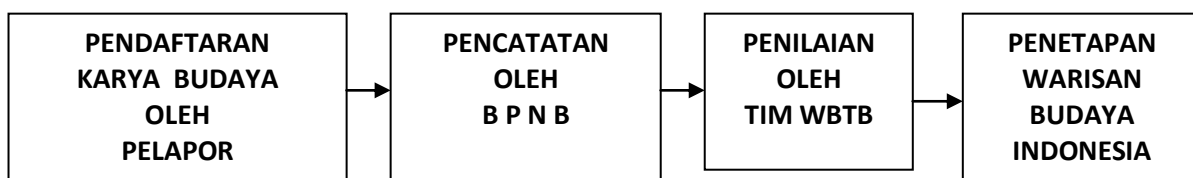
per unsur, per maestro, penanggung jawab dan lainnya. Perlu dikembangkan suatu program aplikasi *website* yang lebih lengkap untuk mendokumentasikan data karya budaya mulai pelaporan, pencatatan dan penetapan dengan atribut data selengkap-lengkapnyanya. Sebelum program aplikasi *website* dibuat, perlu dirancang Pemodelan Proses terlebih dahulu. Pada pemodelan proses sudah dilengkapi dengan data yang lengkap untuk mengantisipasi pencarian informasi yang dibutuhkan oleh *user*. TTG ini menggambarkan Perancangan Pemodelan Proses dengan alat bantu pengembangan sistem *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram*.

BAB III PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan *Focus Discussion Group (FGD)* yaitu mengumpulkan data dari diskusi antar nara sumber, peneliti dan anggota peneliti agar dapat menemukan makna dari isu-isu untuk menghindari pemaknaan yang berbeda. Peneliti memfokuskan pengembangan strategi analisis, otomasi dan penyempurnaan proses. Dari wawancara dan berkas dokumen tentang warisan budaya takbenda dapat dianalisis dengan menjelaskan secara narasi.

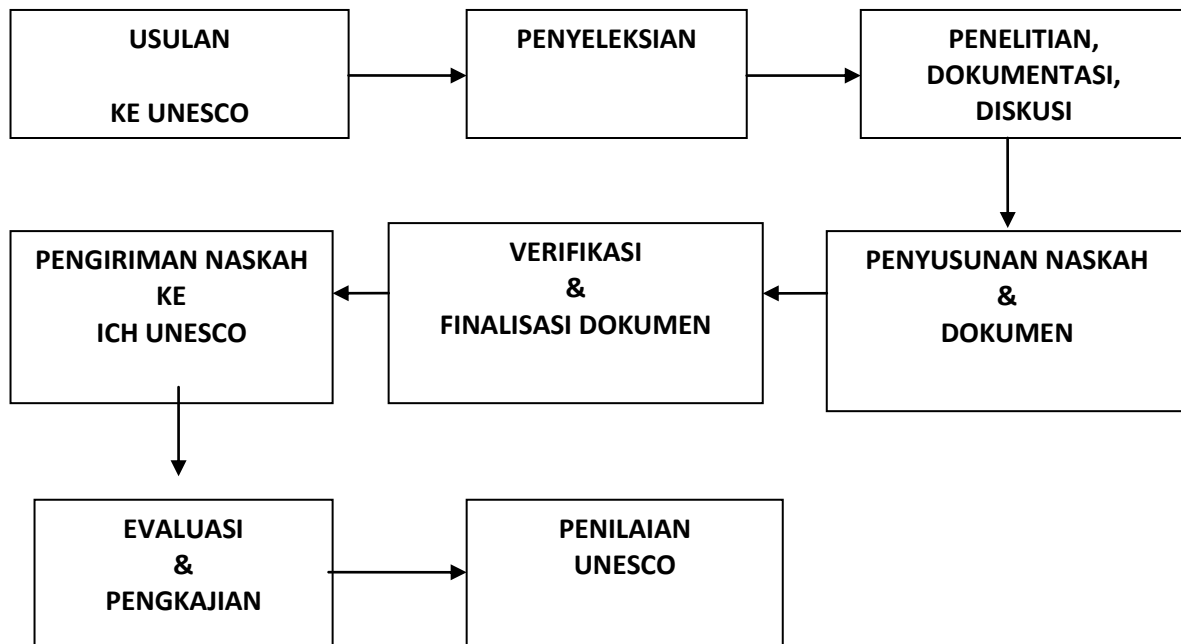
Prosedur proses suatu karya budaya menjadi warisan budaya dimulai dari masyarakat melapor suatu karya budaya dari karya budaya diri sendiri atau karya budaya orang lain ke BPNB. Suatu karya budaya dapat ditetapkan menjadi suatu warisan budaya takbenda Indonesia, melalui Tahap Pendaftaran oleh pelapor ke pemerintah daerah dan kemudian dilakukan Tahap Pencatatan oleh BPNB. Karya budaya yang sudah dicatat tersebut, kemudian dilakukan Tahap Penilaian oleh Tim ahli WBTB Indonesia dan apabila memenuhi persyaratan penilaian dari Tim penilai, maka dapat dilanjutkan ke Tahap Penetapan sebagai warisan budaya Indonesia dengan bukti dikeluarkannya Surat Keputusan dari Pemerintah Indonesia. Tahapan prosedur proses warisan budaya Indonesia dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Prosedur Proses Warisan Budaya Indonesia

Warisan budaya Indonesia yang sudah ditetapkan dapat diajukan pengusulan ke Unesco. Tahapanan melalui Tahap Penyeleksian, kemudian dilakukan ke Tahap Penelitian, Dokumentasi, dan Diskusi. Tahap selanjutnya Tahap Penyusunan Naskah dan Dokumen, kemudian dilakukan Tahap Verifikasi dan Finalisasi Dokumen. Tahapan tersebut dapat memakan waktu lebih kurang selama 1 tahun. Tahap terakhir pengiriman naskah ke *International Cultural Heritage (ICH)* Unesco. Kemudian dilakukan Tahap Evaluasi dan

Pengkajian Oleh Unesco, serta terakhir dilakukan Tahap Penilaian oleh Unesco. Tahap pengurusan ke Unesco memakan waktu lebih kurang selama 2 tahun. Sehingga untuk pengurusan suatu karya budaya hingga ditetapkan menjadi warisan budaya oleh Unesco akan memakan waktu 3 tahun. Tahapan proses prosedur proses warisan budaya Unesco dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Prosedur Proses Warisan Budaya UNESCO

Setiap karya budaya yang akan ditetapkan menjadi warisan budaya, perlu ditentukan pengelompokannya menjadi kategori dan unsur. BPNB membuat kategori karya budaya takbenda mengacu pada konvensi *Unesco*. Pada konvensi *Unesco* menetapkan lima Classification atau kategori warisan budaya yakni: a) Oral Traditions and Expressions (Tradisi lisan dan Ekspresi), b) *Performing Arts* (Seni pertunjukan), c) *Social Practices, Rituals and Festive Events* (Adat istiadat dan Perayaan-perayaan), d) *Knowledge and Practices Concerning Nature and The Universe* (Pengetahuan kebiasaan perilaku mengenai alam semesta), e) *Traditional Craftmanship* (Keterampilan kemahiran kerajinan tradisional). Masing-masing kategori tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa unsur-unsur yang lebih detail. Semua warisan budaya akan dikategorikan sesuai pedoman konvensi *Unesco*. Pada tabel 1 menunjukkan kategori dan unsur dari warisan Budaya takbenda Indonesia.

Tabel 1. Kategori Karya Budaya

No	Kategori	Unsur
1.	<i>Oral Traditions and Expressions</i> (Tradisi lisan dan Ekspresi),	Bahasa, puisi, cerita rakyat, mantra , doa, nyanyian rakyat bermain, peribahasa, teka-teki rakyat, lenong
2.	<i>Performing Arts</i> (Seni pertunjukan)	Seni tari, seni suara, seni musik, seni teater, seni gerak
3.	<i>Social Practices, Rituals and Festive Events</i> (Adat istiadat dan Perayaan-perayaan)	Upacara tradisional, hukum adat, sistem organisasi sosial, sistem kekerabatan tradisional, sistem ekonomi, perayaan tradisional
4.	<i>Knowledge and Practices Concerning Native and The Universe</i> (Pengetahuan kebiasaan perilaku mengenai alam semesta),	Pengetahuan mengenai alam, kosmologi, pengobatan tradisional
5.	<i>Traditional Craftmanship</i> (Keterampilan kemahiran kerajinan tradisional)	Teknologi tradisional, arsitektur tradisional, pakaian tradisional, kerajinan tradisional, kuliner tradisional, transportasi tradisional, senjata tradisional

B. Rancangan Proses

Dalam membuat Perancangan Pemodelan Proses, dibutuhkan inventarisasi atau dokumentasi karya budaya yang mencatat banyak data diantaranya: kategori/Unsur, pelapor, penanggung jawab, maestro (ahli/guru karya), kondisi karya, provinsi/kota/kecamatan, pelestarian, SK penetapan, foto karya. Sebuah Karya budaya bisa ditemukan di beberapa kecamatan, dengan lebih dari satu unsur dan juga lebih dari satu maestro. Sehingga dapat diartikan bahwa suatu karya budaya itu tidak unik, dapat berada di beberapa kecamatan dan

memiliki beberapa maestro, sebaliknya satu maestro dapat menjadi ahli di beberapa karya budaya maupun di beberapa kecamatan.

Setelah pengambilan data dan analisis dilakukan maka dibuat sebuah Perancangan Pemodelan Proses yang dapat menghubungkan antara aliran data, proses dan penyimpanan data. Hasil dari pembuatan perancangan pemodelan proses ini diharapkan dapat berguna untuk membangun sistem informasi warisan budaya takbenda berbasis teknologi. Rancangan proses yang dibuat mengikuti tahap pendaftaran, tahap pencatatan dan tahap penetapan yang telah diuraikan di atas. Selanjutnya perancangan pemodelan proses digambarkan dengan *Context diagram* dan *Data Flow Diagram* yang digambarkan pada halaman berikut ini:

Gambar pada halaman 11, menggambarkan *Context Diagram*. Gambar ini menunjukkan bahwa Proses Sistem Informasi Warisan Karya Budaya, memperoleh data dari Unit Dokumentasi BPNB berupa data provinsi, kabupaten, kecamatan, pelapor, maestro penanggung jawab, pelestarian pustaka, dokumentasi, kategori, unsur, penerbit dan karya budaya. Data ini direkam mejadi *file* yang terpisah, sehingga *user* dapat mencari data berdasarkan data tersebut pada aplikasi *website*. Kemudian dilakukan proses sistem untuk pencatatan karya budaya dengan membaca data dari Unit Dokumentasi BPNB tersebut. Pencatatan karya budaya dikirim ke Dinas Provinsi untuk dikeluarkan data penetapan karya budaya dan data kondisi karya budaya. Selanjutnya dari proses sistem informasi warisan karya budaya, Kepala BPNB dapat memperoleh laporan-laporan antara lain: laporan penanggung jawab, laporan pelapor, laporan maestro, laporan penetapan.

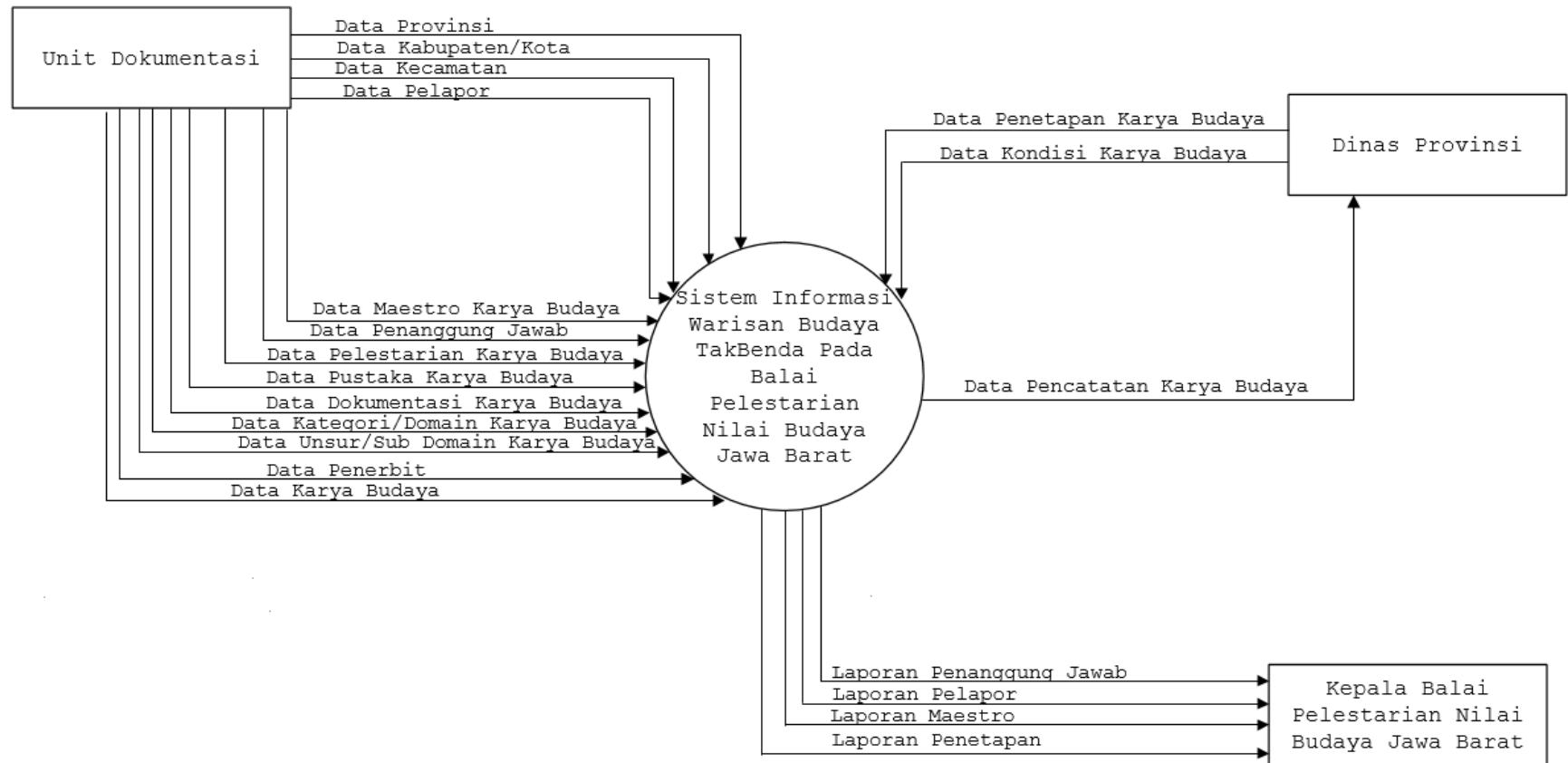
Gambar pada halaman 12 disebut dengan *Data Flow Diagram Level 0*, gambar ini menguraikan gambar pada halaman 11 tentang proses sistem informasi warisan karya budaya menjadi tiga proses besar yaitu: 1) *Input* data master, 2) Pencatatan dan Penetapan karya budaya, serta 3) Cetak Laporan. Proses *Input* data master adalah melakukan proses *input* semua data yang masuk ke proses sistem informasi warisan karya budaya yang sudah dijelaskan, begitu pula untuk proses Pencatatan dan Penetapan dilakukan proses tersebut dengan mengambil data karya budaya yang telah terinci dengan data lain. Proses Cetak Laporan adalah proses cetak laporan sesuai kebutuhan dari kepala BPNB, tetapi hanya digambarkan 4 macam laporan yaitu: laporan penanggung jawab, laporan pelapor, laporan maestro, laporan penetapan.

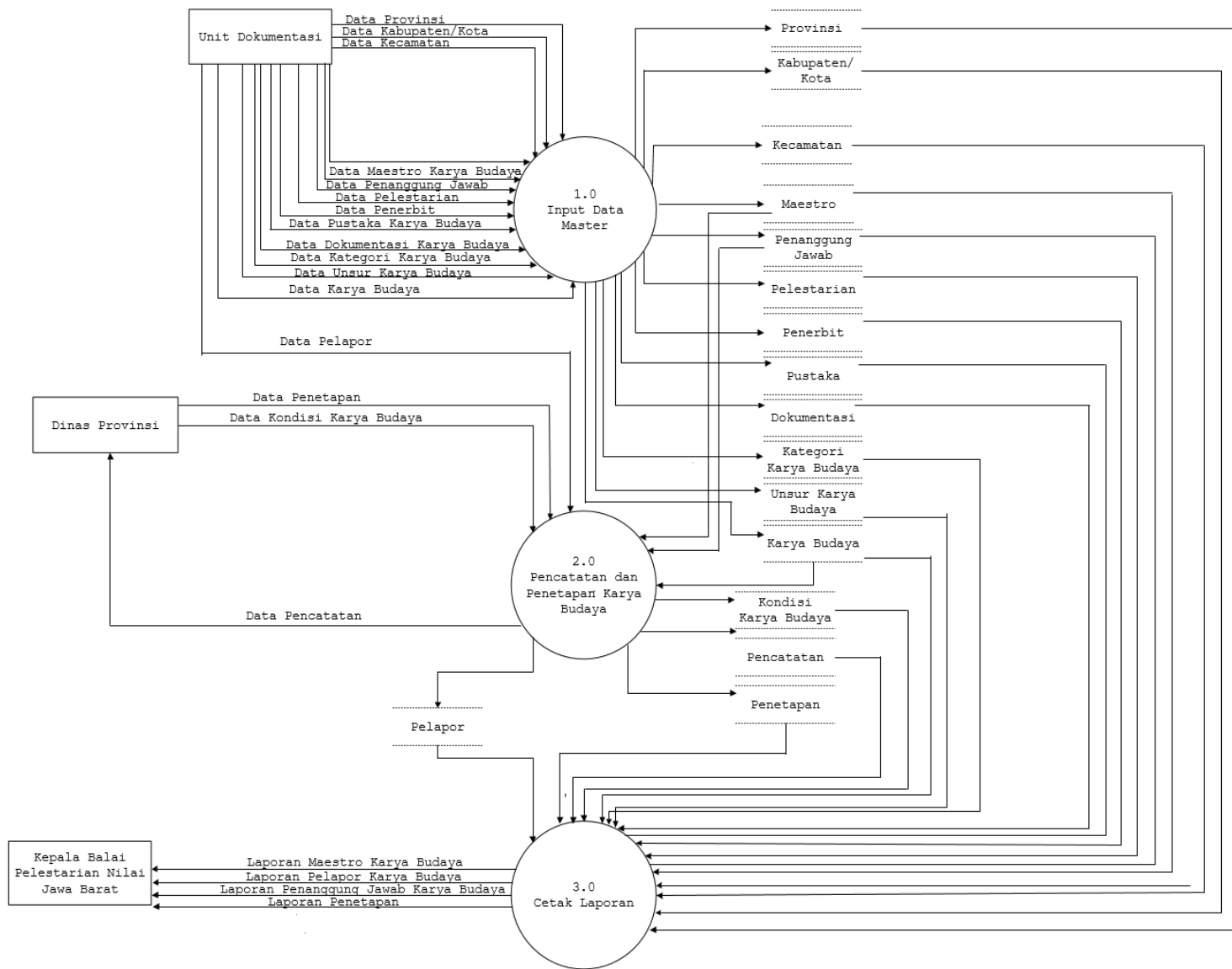
Gambar halaman 13 disebut dengan *Data Flow Diagram Level 1* Proses 1 yang menguraikan Proses Input Data Master yang ada pada gambar halaman 12. Proses ini terdiri dari 12 proses *Input* data, yang masing-masing data akan disimpan pada *file* masing-masing. Kecuali proses *Input* karya budaya yang menyimpan data karya budaya lengkap dengan data lain yang telah di-*input* sebelumnya.

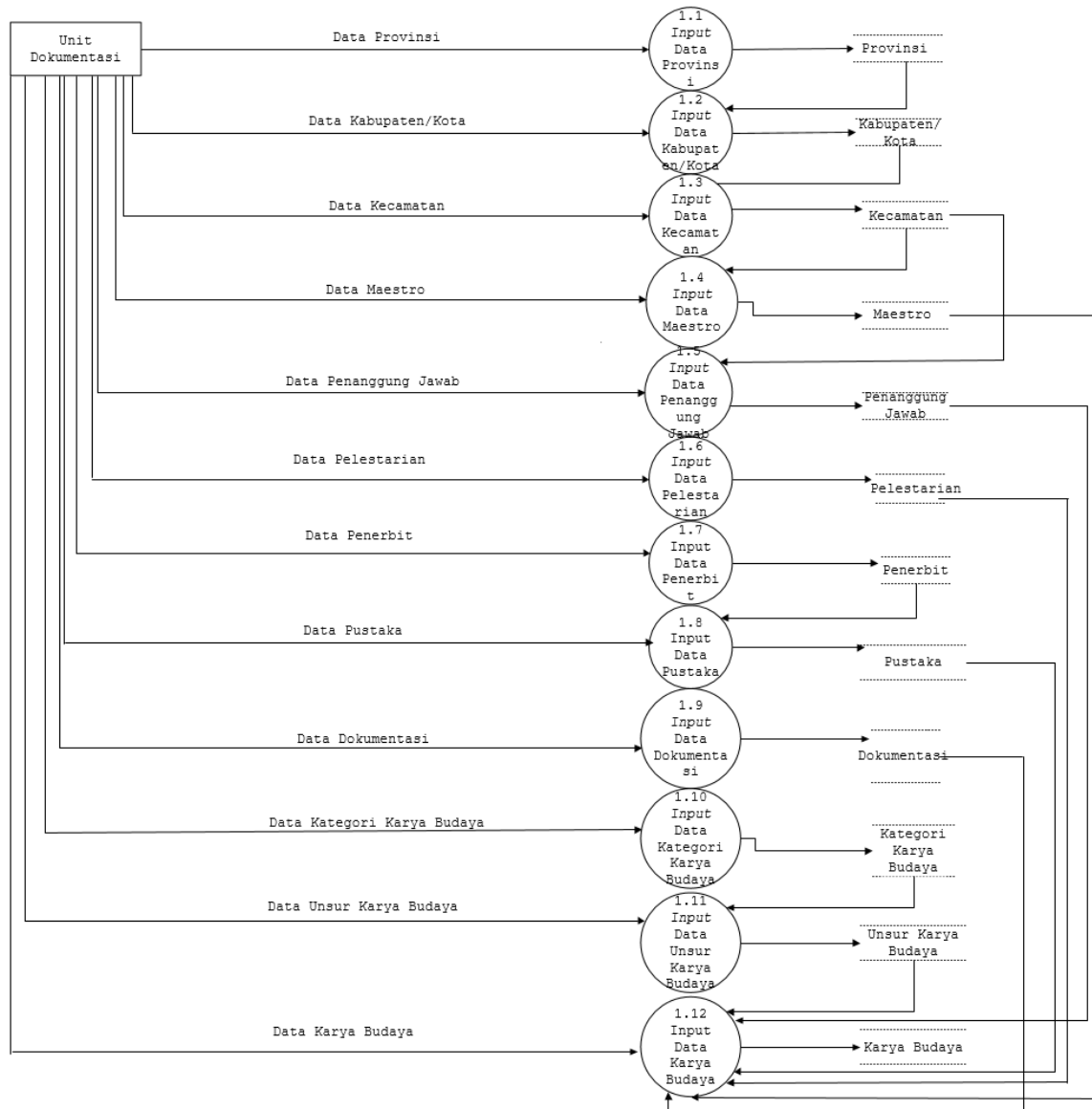
Gambar pada halaman 14 disebut dengan *Data Flow Diagram Level 1* Proses 2 yang menguraikan Proses Pencatatan dan Penetapan yang ada pada gambar halaman 12. Proses ini diuraikan menjadi 5 proses, setiap proses akan membaca *file* yang telah disimpan pada proses *input* sebelumnya. Proses 2 ini menyimpan data Kondisi Karya Budaya, data Pencatatan dan data Penetapan.

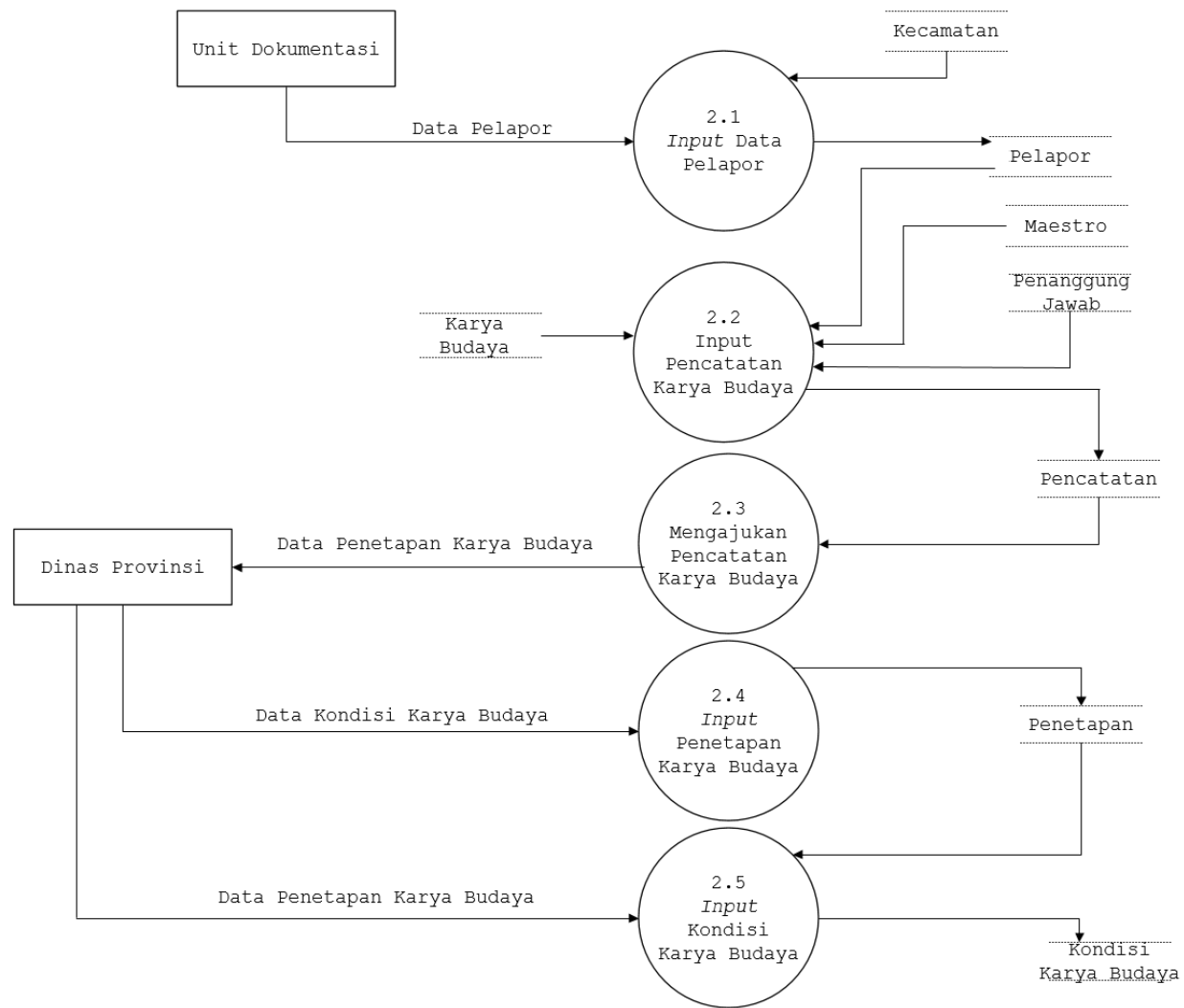
Gambar pada halaman 15 disebut dengan *Data Flow Diagram Level 1* Proses 3 yang menguraikan Proses Cetak Laporan yang ada pada gambar halaman 12. Ada empat proses pencetakan laporan yaitu maestro, penanggung jawab, dan penetapan. Sebenarnya pencetakan laporan dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan BPNB.

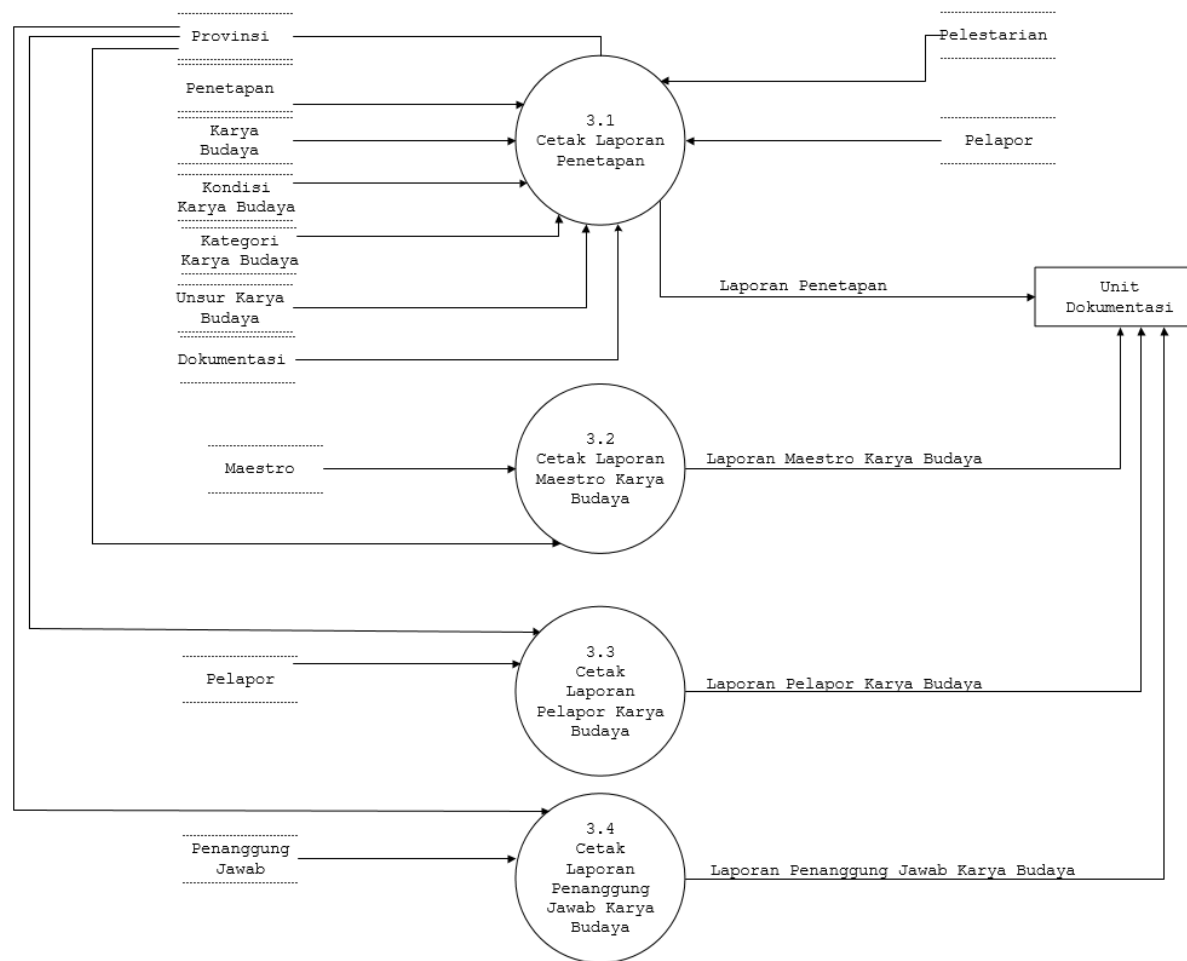
Gambar *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram*, dapat dilihat di bawah ini.











---TERIMA KASIH---

Tim:

Dra. Ery Dewayani, MMSI
Zyad Rusdi, M.Kom
Bagus Mulyawan, S.Kom,. MM
Wiliam Pratama, S.Kom