

## ADAPTASI MEDIA DIGITAL DALAM REVITALISASI ARTEFAK MUSEUM MASJID AGUNG DEMAK DI ERA 4.0

Mustagfirin<sup>1</sup>, Toto Haryadi<sup>2</sup> dan Dwi Puji Prabowo<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Informatika, Fakultas TEKNIK, Universitas Wahid Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X No.22, Sampangan, Kec. Gajahmungkur, Semarang

<sup>2,3</sup>Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Gedung H lantai 1, Jl. Imam Bonjol No. 207, Semarang

E-mail : ssnmkom@gmail.com<sup>1</sup>, toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id<sup>2</sup>, prabowo.dinus@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Revolusi industri 4.0 memberi dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari terutama di bidang ekonomi, sosial, dan politik. Di sisi lain, bidang kebudayaan belum banyak tersentuh oleh kecanggihan revolusi 4.0. Banyaknya peninggalan budaya berwujud artefak yang mulai mengalami kerusakan serta masih sedikitnya pengunjung museum dan tempat bersejarah yang menyimpan artefak-artefak menjadi sebuah masalah tersendiri terkait pentingnya revitalisasi budaya, salah satu contoh yaitu artefak di museum masjid Agung Demak. Hal ini mendorong penulis melakukan penelitian guna mencari solusi tersebut, melalui metode kualitatif berdasarkan pada observasi di museum tersebut serta studi literatur tentang artefak-artefak peninggalan kerajaan Demak. Metode perumusan revitalisasi dilakukan menggunakan metode Bryan Lawson untuk menghasilkan solusi yang tepat dan sesuai kebutuhan yaitu pemilihan media, bentuk revitalisasi, serta konten informasi yang disajikan. Hasil penelitian ini yaitu gambaran produk komunikasi visual berbasis media digital untuk revitalisasi artefak di era 4.0. Penelitian ini diharapkan bisa memotivasi dan menjadi referensi bagi peneliti maupun pihak lain yang terkait untuk melestarikan budaya Indonesia secara teknologis.

Kata kunci: artefak, media digital, revitalisasi, revolusi industri 4.0

### 1. PENDAHULUAN

Selama satu tahun terakhir hingga saat ini, Revolusi Industri 4.0 menjadi topik yang banyak dibicarakan baik di kalangan pakar hingga masyarakat awam. Revolusi industri 4.0 disebut sebagai revolusi digitalisasi, menggeser pemanfaatan tenaga mesin, tenaga listrik, hingga tenaga komputer pada revolusi-revolusi industri sebelumnya. Hal ini menunjukkan terjadinya pergeseran dari peran aktif manusia menuju kemampuan *Artificial Intelligence* (AI) yang membuat segala sesuatu menjadi terautomatisasi (Permana, 2019). Era revolusi industri ini juga ditandai dengan *Internet of Thing* (IoT), yang didukung maraknya penggunaan internet serta perangkat *smartphone* yang bisa dijangkau oleh hampir semua kalangan masyarakat.

Sayangnya, fokus utama era revolusi ini hanya menitikberatkan pada hal-hal yang berkaitan dengan bidang-bidang strategis dalam kehidupan sehari-hari, yaitu: teknologi, ekonomi, sosial, dan politik. Tidak bisa dipungkiri, masifnya penggunaan transportasi online serta mulai bergesernya *trend* belanja online memiliki dampak positif di bidang ekonomi. Di bidang sosial, antara satu orang dengan orang lain semakin mudah melakukan interaksi dan komunikasi seolah tanpa dibatasi waktu dan ruang. Sedangkan di bidang politik, pemanfaatan media sosial dalam mendukung ideologi politik tertentu menjadi berdampak terhadap situasi dan kondisi perpolitikan di Indonesia (Prasetyo dan Trisyanti, 2018:22).

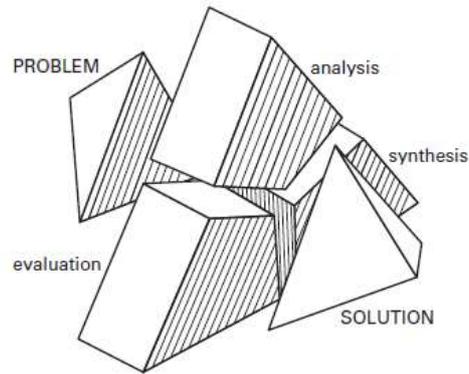
Di sisi lain, bidang-bidang di luar empat bidang tersebut masih belum banyak dieksplorasi, seperti: bidang agama, seni, dan budaya. Khususnya bidang budaya, belum banyak penelitian atau pengkajian kolaborasi antara revolusi industri 4.0 dengan ragam budaya yang dimiliki Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) kurang lebih pada tahun 2016, hanya terdapat 2% masyarakat Indonesia yang berkunjung ke museum serta 5% berkunjung ke tempat bersejarah. Sebagai contoh, di kabupaten Demak yang terkenal dengan Masjid Agungnya, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Demak pada tahun 2018 sejumlah 1,7 juta pengunjung (Hamid, 2019). Hal ini masih kalah jauh jika dibandingkan dengan jumlah pengunjung daerah wisata keluarga seperti kebun binatang, mall, dan daerah pantai. Keterlibatan teknologi atau media digital dalam upaya memperkenalkan budaya kepada masyarakat belum terjamah, padahal kebudayaan terus berkembang dan bersifat dinamis, sehingga membutuhkan teknologi yang bisa mengubahnya menjadi penyimpanan arsip digital (Artanegara, 2018).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis pada salah satu situs budaya yaitu museum dalam kompleks masjid Agung Demak, pengarsipan artefak-artefak masih disimpan secara konvensional yaitu ditempatkan pada sebuah ruangan besar dengan dilapisi kaca untuk artefak yang sudah mulai mengalami kerusakan. Demak yang dikenal sebagai “Kota Wali” (Ricklefs dalam Ramelan, 1997:11), terkenal dengan peninggalan artefak Kerajaan Demak di masa lampau, yang bernilai tinggi serta memuat banyak informasi-informasi penting terkait sejarah kerajaan tersebut. Seiring waktu, artefak yang disimpan di museum lambat laun akan mengalami kerusakan yang bisa berakibat hilangnya sumber informasi yang kelak tidak akan dimengerti oleh generasi muda di masa-masa mendatang.

Melalui media digital yang berkembang sangat pesat saat ini, masalah tersebut seharusnya bisa dihindari, setidaknya bisa diminimalisasi. Media digital dalam hal ini yaitu media elektronik seperti TV, radio, komputer, *smartphone*, yang terkomputerisasi (diproses melalui komputer) dan *publish* dalam bentuk gambar statis elektronik (poster digital), gambar bergerak (video, animasi, *motion graphic*), aplikasi interaktif (website, *apps*, media interaktif), serta *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR). Melalui media-media tersebut, artefak museum Masjid Agung Demak bisa direvitalisasi dan dikemas dengan cara menarik, sehingga bisa menjangkau seluruh lapisan masyarakat khususnya kepada generasi muda. Hal ini menjadi perhatian peneliti dalam adaptasi media digital dalam revitalisasi artefak museum masjid Agung Demak di era 4.0.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang didasarkan pada fakta dan data di lapangan dan dijelaskan secara deskriptif untuk memahami permasalahan utama yaitu belum adanya upaya revitalisasi artefak museum masjid Agung Demak melalui media digital sebagai ciri dari era 4.0. Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung ke kompleks masjid Agung Demak serta studi literatur tentang media digital yang saat ini berkembang pesat. Pemilihan media digital sebagai upaya revitalisasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Bryan Lawson (2005).



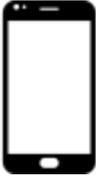
Gambar 1. Metode Bryan Lawson (2005)

Metode ini memiliki tiga tahapan utama, yaitu: *problem* (perumusan masalah), *analysis – synthesis, evaluation* (proses analisis kebutuhan), dan *solution* (solusi yang dihasilkan). Metode ini memberikan keleluasaan dalam pemilihan solusi sesuai dengan kebutuhan yang ada, sehingga nantinya bisa dihasilkan banyak alternatif terkait upaya revitalisasi artefak melalui media digital.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya revitalisasi dilakukan melalui tiga tahapan metode Bryan Lawson, yakni dijabarkan melalui tabel berikut:

Tabel 1. Penjabaran upaya revitalisasi menggunakan metode Lawson

<p><b>PROBLEM</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revolusi industri 4.0 belum banyak menyentuh bidang kebudayaan</li> <li>2. Kebudayaan semakin ditinggalkan akibat era 4.0 yang <i>pro</i> dengan globalisasi</li> <li>3. Artefak yang ada di museum masjid Agung Demak mengalami kerusakan, yang dikhawatirkan tidak akan bisa dipelajari oleh generasi mendatang</li> <li>4. Era 4.0 mendorong informasi harus bisa diakses secara cepat setiap waktu dan di setiap tempat, serta memiliki jangkauan wilayah yang luas</li> </ol>
<p><b>ANALYSIS – SYNTHESIS - EVALUATION</b></p>	<p><b>Pemilihan Media Digital: komparasi media penampil visual: TV, komputer/notebook, dan smartphone</b></p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <p>Kelebihan: dimiliki oleh setiap keluarga, bisa dilihat oleh semua orang secara bersama Kekurangan: prosedur penayangan mahal, hanya bisa menampilkan gambar dinamis (video atau animasi)</p> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <p>Kelebihan: memiliki kemampuan penyimpanan data, bisa menampilkan gambar statis maupun dinamis Kekurangan: kurang fleksibel untuk dibawa ke tempat lain, tidak semua orang bisa mengoperasikan komputer / notebook</p> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>Kelebihan: mudah digunakan dimanapun dan kapanpun, dan oleh siapapun, bisa menampilkan gambar statis maupun dinamis, hampir dimiliki oleh semua orang Kekurangan: ukuran layar yang paling kecil dibanding TV dan komputer/notebook membuat informasi yang ditampilkan terbatas</p> </div> </div> <p><b>Dari perbandingan tiga media digital di atas, <i>smartphone</i> memiliki banyak keunggulan dan sesuai dengan karakter kebutuhan saat ini</b></p>

	<p><b>Pemilihan bentuk revitalisasi: komparasi foto, video/animasi, website, aplikasi interaktif</b></p>	<p><b>FOTO</b> Kelebihan: proses pembuatan mudah tinggal dijepret, tidak menghabiskan banyak memori di <i>smartphone</i> Kekurangan: bersifat statis (diam) sehingga membosankan dan tidak banyak informasi yang disampaikan</p> <p><b>VIDEO/ANIMASI</b> Kelebihan: memiliki durasi/dimensi waktu bisa memuat banyak informasi, lebih mudah dimengerti Kekurangan: komunikasi satu arah, hanya bisa dilihat dan didengar</p> <p><b>WEBSITE</b> Kelebihan: interaksi dua arah sehingga membuat pengguna aktif, sangat banyak informasi yang bisa disajikan Kekurangan: membutuhkan koneksi internet setiap kali mengakses</p> <p><b>APLIKASI INTERAKTIF</b> Kelebihan: terjadi interaksi dua arah, informasi yang disajikan lebih variatif (gambar, video, animasi), bisa digunakan tanpa jaringan internet Kekurangan: harus diinstal di perangkat <i>smartphone</i> membuat cukup repot di awal akses</p> <p><b>Dari perbandingan empat wujud revitalisasi di atas, aplikasi interaktif memiliki banyak keunggulan dibanding lainnya, khususnya terkait komunikasi aktif dan kemudahan akses</b></p>
	<p><b>Pemilihan konten media revitalisasi: teks saja, gambar saja, teks-gambar, teks-gambar- suara</b></p>	<p><b>TEKS SAJA</b> Kelebihan: informasi bisa disajikan secara detail Kekurangan: membutuhkan kearakteristik suka membaca, membosankan</p> <p><b>GAMBAR SAJA</b> Kelebihan: menarik minat pengguna, orang lebih suka melihat gambar dibanding membaca teks Kekurangan: informasi ambigu, dan tidak jelas</p> <p><b>TEKS-GAMBAR</b> Kelebihan: informasi bisa dikemas secara detail sehingga komunikatif, pembaca tidak bosan Kekurangan: membutuhkan tampilan <i>page</i>/halaman yang cukup banyak</p>

		<p><b>TEKS-GAMBAR-SUARA</b> Kelebihan: informasi sangat jelas karena melibatkan penglihatan dan pendengaran Kekurangan: penggunaan suara bisa membuat pengguna tidak fokus terhadap apa yang dibaca</p> <p><b>Berdasarkan perbandingan konten media revitalisasi di atas, kombinasi TEKS-GAMBAR lebih tepat karena pertimbangan pengguna bisa fokus membaca sambil melihat gambar artefak tanpa terganggu suara agar tidak terjadi mispersepsi antar indera</b></p>
<b>SOLUTION</b>	<b>Pemilihan cara revitalisasi</b>	berdasarkan metode di atas, maka solusi yang dipilih dalam proses adaptasi media digital dalam revitalisasi artefak museum masjid Agung Demak yaitu sebuah <i>prototype</i> aplikasi interaktif yang <i>diinstal</i> pada perangkat <i>smartphone</i> berisi informasi tentang artefak-artefak peninggalan kerajaan Demak melalui kombinasi teks dan gambar, agar informasi yang diperoleh pengguna lebih jelas, menarik, komunikatif, tanpa ada gangguan dalam bentuk apapun

konsep adaptasi media digital dalam bentuk prototype aplikasi interaktif untuk revitalisasi artefak museum masjid Agung Demak:



#### 4. KESIMPULAN

Pemanfaatan media digital saat ini menjadi penting khususnya dalam upaya revitalisasi budaya. Hampir semua orang mulai dari orang tua hingga remaja suka dan sering menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kebutuhan informasi yang cepat, bisa diakses dimanapun dan kapanpun, mendorong peneliti merumuskan konsep revitalisasi dalam bentuk *prototype* aplikasi interaktif artefak museum masjid Agung Demak yang bisa diakses melalui *smartphone*. Informasi yang disajikan terdiri dari gambar foto artefak beserta teks tentang informasi singkat terkait artefak yang disajikan melalui layar. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan memotivasi peneliti untuk turut serta dalam upaya pelestarian atau revitalisasi budaya Indonesia yang sebagian besar hampir punah, khususnya yang berwujud artefak. Sehingga, ke depan bisa terwujud kolaborasi teknologi digital dengan kebudayaan tradisional yang semakin menguatkan nilai-nilai budaya Indonesia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Artanegara, I G. A. G. 2018. *Dampak Kebudayaan Indonesia dalam Revolusi Industri 4.0*. diakses dari: <https://www.nusabali.com/berita/28807/dampak-kebudayaan-indonesia-dalam-revolusi-industri-40>, pada 10 September 2019, pukul 21.45 wib
- Hamid, Hasan. 2019. *2018, 1,7 Juta Wisatawan Kunjungi Demak*. Diakses dari: <https://www.suaramerdeka.com/news/baca/157798/2018-17-juta-wisatawan-kunjungi-demak>, pada: 15 Agustus 2019, pukul 11.30 wib
- Lawson, Bryan. 2005. *How Designers Think: The Design Process Demystified*. 4th Ed. Architectural Press, Burlington. MA.
- Permana, Adi. 2019. *Memahami Berbagai Perubahan di Era Revolusi Industri 4.0*. diakses dari: <https://www.itb.ac.id/news/read/57037/home/memahami-berbagai-perubahan-di-era-revolusi-industri-40>, pada 10 September 2019, pukul 20.45 wib
- Prasetyo, B. dan Trisyanti, U. 2018. *Revolusi Industri dan Tantangan Perubahan Sosial*. Prosiding SEMATEKSOS 3, h 22-27.
- Ramelan, W. D. 1997. *Kota Demak Sebagai Bandar Dagang di Jalur Sutra*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan