



UNIVERSITAS INDONESIA

**eCulture : Kerangka TIK Untuk
Pelestarian Kebudayaan Nasional**

KARYA AKHIR

Agus Salim

0806444801

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS INDONESIA
2010**



UNIVERSITAS INDONESIA

**eCulture : Kerangka TIK Untuk
Pelestarian Kebudayaan Nasional**

KARYA AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S2

Agus Salim

0806444801

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS INDONESIA
2010**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Karya akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Agus Salim

NPM : 0806444801

Tanda Tangan : 

Tanggal : 6 Januari 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Karya akhir ini diajukan oleh :

Nama : Agus Salim
NPM : 0806444801
Program Studi : Magister Teknologi Informasi
Judul Karya Akhir : eCulture : Kerangka TIK Untuk Pelestarian
Kebudayaan Nasional

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Teknik Informatika pada Program Studi Magister Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Zainal A. Hasibuan, Ph.D.
Penguji : Dr. Indra Budi
Penguji : B. N. Budi Priyanto, M.Kom.



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 11 Januari 2010

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Salim
NPM : 0806444801
Program Studi : Magister Teknologi Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Jenis Karya : Karya Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

eCulture : Kerangka TIK Untuk Pelestarian Kebudayaan Nasional

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), Merawat, dan mempublikasikan karya akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 6 Januari 2010

Yang menyatakan



(Agus Salim)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala petunjuk, rahmat, dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis, akhirnya penulisan karya akhir ini dapat terselesaikan. Penulisan karya akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan S2 pada Program Magister Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Zainal A. Hasibuan, Ph.D. selaku dosen pembimbing karya akhir yang atas kesabaran dan ketulusannya telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan karya akhir ini.
2. Bapak Dr. Achmad Nizar Hidayanto selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.
3. Bapak Yudho Giri Sucahyo M.Kom., Ph.D. selaku pembimbing akademis selama penulis menempa pendidikan di Program Studi Magister Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.
4. Bapak Budi Suprianto selaku perwakilan pihak Departemen Kebudayaan Dan Pariwisata yang memberikan petunjuk dan arahan.
5. Para dosen dan staf di Program Studi Magister Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.
6. Orang tua, adik-adik, dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan moral dan material.
7. Seluruh rekan-rekan di MTI UI angkatan 2008, khususnya 2008SC yang telah banyak memberikan dukungan, masukan, dan inspirasi yang berharga untuk membantu kesuksesan penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini.

8. Seluruh rekan-rekan Alumni Jurusan Teknik Informatika Angkatan 2001 Fakultas Teknologi Industri Universitas Trisakti atas dukungan, masukan yang tak ternilai bagi penulis dalam penyusunan karya akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan karya akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang bersifat membangun guna penyempurnaan karya akhir ini akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, semoga karya akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta semua pihak yang memerlukannya.

Jakarta, Januari 2010

Penulis

ABSTRACT

Name : Agus Salim

Study Program : Magister of Information Technology

Title : eCulture : ICT Framework For National Cultural Preservation

Culture is one aspect of life that represents typical of one nation. Indonesia has variation of cultures. Then, many problems and challenges appear, such as : cultural informations have spread out, there is no centralized database for storing the cultural informations, there are some difficulties in knowing cultural differentiation at one area, culture has not been used as knowledge base, culture has been not used as national character development element, and cultural informations have not been used for tourism development. By doing a research based on observation and literature study about : culture, and cultural differentiation; national cultural heritage differentiation; cultural conservation; eCulture; cultural repository; Zachman framework; entity relationship diagram; context diagram dan data flow diagram; network diagram; and activity diagram it is expected that it will help in constructing a ICT framework for national cultural preservation. After doing observation and literature study, the collected data will be analyzed and will be interpreted with seamless integration method. At final stage of analyse and interpretation, there will be constructed into a completed ICT framework based on Zachman framework.

Key words : eCulture, ICT framework, cultural preservation, Zachman Framework

ABSTRAK

Nama : Agus Salim

Program Studi : Magister Teknologi Informasi

Judul : eCulture : Kerangka TIK Untuk Pelestarian Kebudayaan Nasional

Kebudayaan merupakan salah satu aspek kehidupan yang mencerminkan ciri khas dari suatu bangsa. Berbagai masalah dan tantangan yang timbul, seperti : tersebar luasnya informasi budaya, tidak adanya basis data terpusat untuk menampung informasi budaya yang ada, kesulitan mengetahui ragam budaya pada daerah tertentu, belum diadakannya budaya sebagai sumber pengetahuan, belum digunakannya budaya sebagai unsur pembangun karakter bangsa, dan informasi budaya yang belum digunakan untuk pengembangan pariwisata. Dengan melakukan penelitian berdasarkan observasi dan studi literatur teori tentang budaya, kebudayaan, dan ragam budaya; ragam warisan budaya nasional; pelestarian budaya; eCulture; repositori budaya; *Zachman framework*; *entity relationship diagram*; *context diagram* dan *data flow diagram*; *network diagram*; dan *activity diagram* diharapkan dapat membantu merumuskan sebuah kerangka TIK untuk pelestarian kebudayaan nasional. Setelah melakukan observasi dan studi literatur, data yang terkumpul akan dianalisa dan diinterpretasi dengan menggunakan pendekatan *seamless integration*. Pada tahap akhir dari analisa dan interpretasi tersebut, maka akan terbentuk sebuah kerangka TIK yang lengkap berdasarkan *Zachman framework*.

Kata kunci : eCulture, kerangka TIK, pelestarian kebudayaan, Zachman Framework

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KARYA AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Budaya, Kebudayaan, dan Warisan Budaya	8
2.2 Ragam Warisan Budaya Nasional	10
2.3 Pelestarian Budaya	17
2.4 eCulture	19
2.4.1 Proses Pembentukan eCulture	19
2.4.2 Definisi dan Komponen eCulture	19
2.4.3 Sejarah eCulture	21
2.4.4 Elemen Kapabilitas Komunikasi (<i>Elements of Communication Capability</i>)	22

2.4.5	Komponen Teknis Pendukung	25
2.4.6	Penerapan eCulture	30
2.4.7	Contoh Implementasi eCulture	34
2.5	Repositori Budaya	43
2.5.1	Informasi Yang Tersimpan Pada Repositori Budaya	47
2.5.2	Sistem Informasi Pada Repositori Budaya	49
2.5.3	Manajemen dan Kebutuhannya	49
2.5.4	Analisa Kebutuhan Sebagai Sebuah Investasi	50
2.6	<i>Zachman Framework</i>	51
2.6.1	Aturan-aturan <i>Zachman Framework</i>	53
2.6.2	Definisi <i>Cell-cell</i> Dalam <i>Zachman Framework</i>	55
2.7	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	62
2.8	<i>Context Diagram</i> dan DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	62
2.9	<i>Use Case Diagram</i>	64
2.10	<i>Network Model / Network Diagram</i>	64
2.11	<i>Value Chain Analysis</i>	64
2.12	<i>Summary</i>	65

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Pengumpulan Data	67
3.2	Analisis dan Interpretasi	68

BAB III PENGUMPULAN DATA

4.1	<i>Data</i>	76
4.2	<i>Process</i>	81
4.3	<i>Network</i>	91
4.4	<i>People</i>	93
4.5	<i>Time</i>	93
4.6	<i>Motivation</i>	96

BAB V ANALISIS DAN INTERPRETASI

5.1	Integrasi <i>Data</i>	98
5.2	Integrasi <i>Process</i>	104
5.3	Integrasi <i>Network</i>	109
5.4	Integrasi <i>People</i>	111
5.5	Integrasi <i>Time</i>	113
5.6	Integrasi <i>Motivation</i>	116
5.7	Kerangka TIK eCulture	118

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1	Kesimpulan	119
6.2	Saran	120

DAFTAR AKRONIM	101
-----------------------------	------------

DAFTAR PUSTAKA	103
-----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Wujud Kebudayaan Menurut J.J. Hoenigman	9
Tabel 2.2 Ragam Warisan Budaya Nasional – Tarian, Ornamen, Motif Kain, Alat Musik, dan Cerita Rakyat	10
Tabel 2.3 Ragam Warisan Budaya Nasional – Musik dan Lagu, Makanan dan Minuman, Seni Pertunjukan, Produk Arsitektur, dan Pakaian Tradisional	12
Tabel 2.4 Ragam Warisan Budaya Nasional – Senjata dan Alat Perang; Naskah Kuno dan Prasasti; Ritual; Candi, Pura, Istana, Masjid, dan Petirtaan, dan Situs Budaya / Prasejarah	13
Tabel 2.5 Ragam Warisan Budaya Nasional – Suku Bangsa Di Indonesia, Patung dan Arca, dan Prasasti	15
Tabel 2.6 Ragam Warisan Budaya Nasional – Karya Sastra.....	16
Tabel 2.7 Elemen Kapabilitas Komunikasi dan Rekomendasi	23
Tabel 2.8 Elemen Kapabilitas Komunikasi Menurut Sudut Pandang Inovasi Sosial	24
Tabel 2.9 Komponen-komponen Teknis Pendukung eCulture	25
Tabel 2.10 Bentuk Interoperabilitas dan Komponen Pembentuknya.....	29
Tabel 2.11 <i>Macro Level Matrix</i> dan <i>Micro Level Matrix</i>	30
Tabel 2.12 Penerapan eCulture Pada <i>Cultural Repository</i>	32
Tabel 2.13 Definisi <i>Cell-cell</i> Dalam <i>Zachman Framework</i>	55
Tabel 2.14 Lambang Entitas Eksternal, Arus Data, Proses, dan Tempat Penyimpanan Data	63
Tabel 4.1 Repositori Budaya dan Ragam Budaya Yang Dimiliki	76
Tabel 4.2 Pengelompokkan Ragam Budaya Berdasarkan Wujud Budaya Menurut J.J. Hoenigman	77
Tabel 4.3 Ragam Budaya, Bentuk Penyajian, dan Format Data	78
Tabel 4.4 Informasi Budaya Yang Terdapat Pada Situs-situs Budaya	80
Tabel 4.5 Proses / Aktivitas Dalam Repositori Budaya	81
Tabel 4.6 Contoh Proses <i>Digitalization</i> Pada Berbagai Bentuk Objek	84
Tabel 4.7 Proses / Aktivitas Budaya Yang Terdapat Pada Situs-situs Budaya	86
Tabel 4.8 Kondisi Letak Geografis Dari Repositori Budaya	92
Tabel 4.9 Motivasi Repositori Budaya Dalam Kerangka eCulture	96
Tabel 5.1 Keragaman Wujud Budaya Yang Dimiliki Oleh Repositori Budaya	100
Tabel 5.2 Entitas-entitas Yang Terlibat Dalam eCulture	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Kapabilitas Komunikasi	22
Gambar 2.2 Hubungan Warna Dengan <i>Bit Depth</i>	29
Gambar 2.3 Deskripsi <i>Digital Watermarking</i>	30
Gambar 2.4 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage Center at Kutztown University</i>	35
Gambar 2.5 Struktur Organisasi pada JCIC	36
Gambar 2.6 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage</i> pada JCIC.....	36
Gambar 2.7 Tujuan Riset pada Universitas Ritsumeikan	37
Gambar 2.8 Tampilan Situs <i>Research Center for Disaster Mitigation of Urban Cultural Heritage</i> pada Universitas Ritsumeikan	37
Gambar 2.9 Tampilan Situs Cultural Heritage India	38
Gambar 2.10 Tampilan Situs CHI.....	39
Gambar 2.11 Tampilan Situs <i>Croatian Cultural Heritage</i>	39
Gambar 2.12 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage</i> pada DEN	40
Gambar 2.13 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage</i> pada Europeana	41
Gambar 2.14 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage</i> pada MDCH	41
Gambar 2.15 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage</i> pada MICHAEL	42
Gambar 2.16 Tampilan Situs <i>Cultural Heritage</i> pada CHF	42
Gambar 2.17 <i>High level entity group</i>	47
Gambar 2.18 <i>Zachman Framework</i>	51
Gambar 2.19 Contoh <i>Context Diagram</i>	63
Gambar 2.20 <i>Value Chain Analysis</i>	65
Gambar 3.1 Kondisi Awal Pada Setiap Repositori Budaya	69
Gambar 3.2 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Data</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	70
Gambar 3.3 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Process</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	71
Gambar 3.4 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Network</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	72
Gambar 3.5 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>People</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	73
Gambar 3.6 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Time</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	74
Gambar 3.7 Kondisi Setelah Integrasi Seluruh Komponen Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	75
Gambar 4.1 Contoh Keragaman Informasi Pada Ragam Budaya	80
Gambar 4.2 Contoh Teknik <i>Laser Scanning</i>	84
Gambar 4.3 Contoh Teknik <i>Time of Flight Scanner</i>	84
Gambar 4.4 Contoh Teknik <i>Triangulation Scanner</i>	85
Gambar 4.5 Kendala Kesenjangan Digital	85

Gambar 4.6 Alur Proses / Aktivitas Pada Museum, Perpustakaan, Institusi Budaya, dan Situs Budaya	94
Gambar 4.7 Alur Proses / Aktivitas Pada Masyarakat, Individu, dan Sanggar Tari	94
Gambar 4.8 Alur Proses / Aktivitas Pada Taman Budaya, dan Rumah Makan	95
Gambar 4.9 Alur Proses / Aktivitas Pada <i>Coordinating Agency</i>	95
Gambar 5.1 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Data</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCultem	98
Gambar 5.2 Ragam Budaya, Bentuk Penyajian, dan Format Data Yang Terdapat Pada Kerangka eCulture	100
Gambar 5.3 Contoh Integrasi Informasi Ragam Budaya	101
Gambar 5.4 ERD Kerangka eCulture	103
Gambar 5.5 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Process</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	104
Gambar 5.6 Proses / Aktivitas Dalam Kerangka eCulture	105
Gambar 5.7 <i>Context Diagram</i> Dalam Kerangka eCulture.....	106
Gambar 5.8 DFD Level 1 Dalam Kerangka eCulture	106
Gambar 5.9 <i>Use Case Diagram</i> Dalam Kerangka eCulture	107
Gambar 5.10 <i>Value Chain Analysis</i>	108
Gambar 5.11 Klasifikasi Sistem Informasi Berdasarkan Fungsi	109
Gambar 5.12 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Network</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	110
Gambar 5.13 <i>Network Diagram</i> Dalam Kerangka eCulture	111
Gambar 5.14 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>People</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	112
Gambar 5.15 Struktur Organisasi Dalam Kerangka eCulture	112
Gambar 5.16 Kondisi Setelah Integrasi Komponen <i>Time</i> Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	113
Gambar 5.17 <i>Flowchart</i> Seluruh Proses Dalam Kerangka eCulture	115
Gambar 5.18 Kondisi Setelah Integrasi Seluruh Komponen Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture	116
Gambar 5.19 <i>Motivation</i> Dalam Kerangka eCulture	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Ragam Warisan Budaya Nasional – Tarian, Ornamen, Motif Kain, Alat Musik, dan Cerita Rakyat	129
Lampiran II	Ragam Warisan Budaya Nasional – Musik dan Lagu, Makanan dan Minuman, Seni Pertunjukan, Produk Arsitektur (Rumah Adat), dan Pakaian Tradisional	172
Lampiran III	Ragam Warisan Budaya Nasional – Senjata dan Alat Perang; Naskah Kuno dan Prasasti; Ritual; Candi, Pura, Istana, Masjid, dan Petirtaan, dan Situs Budaya / Prasejarah	192
Lampiran IV	Ragam Warisan Budaya Nasional – Suku Bangsa Di Indonesia, Patung dan Arca, dan Prasasti	207
Lampiran V	Daftar Museum Yang Diakui Oleh Depbudpar Di Indonesia	221
Lampiran VI	Daftar Perpustakaan Yang Diakui Oleh Depbudpar Di Indonesia	224
Lampiran VII	Agenda Kegiatan Kebudayaan dan Pariwisata Nasional Depbudpar Tahun 2009	225
Lampiran VIII	Profil Departemen Kebudayaan dan Pariwisata	231

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I membahas tentang latar belakang dipilihnya karya akhir, perumusan masalah yang akan dianalisa dan diinterpretasikan, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian. Selain itu pada BAB I ini, akan dibahas juga tentang sistematika penulisan yang terdapat pada karya akhir ini.

1.1. Latar Belakang

Menurut RENCANA STRATEGIS DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA 2005-2009 [19], berbagai krisis yang terjadi pada tahun 1997/98 telah memacu pemerintah untuk melakukan perubahan. Salah satu bidang yang mengalami perubahan yaitu bidang kebudayaan. Kebudayaan merupakan alat perjuangan untuk mendapatkan pengakuan kesetaraan dalam pergaulan antar bangsa dan merupakan jati diri yang membedakan suatu bangsa dengan bangsa lainnya. Sehingga kebudayaan menjadi sesuatu yang penting bagi suatu bangsa. Sebagai tanggapan atas perubahan tersebut, maka perlu dirumuskan suatu kerangka, agenda, sasaran, dan program pembangunan dalam menghadapi perubahan tersebut. Kerangka tersebut akan digunakan dalam usaha pelestarian kebudayaan nasional. Pembangunan kerangka tersebut perlu meluruskan isu-isu seperti : bagaimana membangun karakter bangsa (*nation and character building*), dan akses bagi setiap warga negara untuk mengenal kebudayaan yang berbeda sehingga dapat hidup berdampingan secara damai. Sasaran pengembangan kebudayaan telah dirumuskan dalam **Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Tahun 2004 – 2009** yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Selain itu, masih banyak pihak yang melakukan kegiatan pelestarian kebudayaan secara terpisah dan tidak terkoordinasi, seperti : tidak bersinerginya antara koleksi perpustakaan dan koleksi museum. Berbagai perkembangan dan dinamika kebudayaan kurang dibahas oleh *stakeholder* dengan kurang diterapkannya perkembangan kebudayaan dalam dunia pendidikan, khususnya untuk mata pelajaran sejarah. Kebudayaan nasional, yang menjadi identitas dan ciri khas bangsa Indonesia, kurang mendapat respon dari pemerintah dan masyarakat, sehingga kurang dapat dijadikan daya tarik pariwisata yang potensial.

Proses globalisasi yang dimotori oleh kemajuan di bidang “Triple T”: *Tourism, Telecommunication, dan Transportation* telah mendorong berbagai negara mengembangkan ketahanan budaya agar dapat bertahan dari akibat terjadinya globalisasi serta mengembangkan pariwisata sebagai usaha kemajuan ekonomi bangsanya. Upaya ini dilakukan oleh berbagai negara, tak terkecuali Indonesia. Saat ini, Indonesia terus berupaya mengembangkan dan melestarikan kesenian dan kebudayaan sebagai salah satu andalan pemerintah dalam memulihkan dari kondisi krisis bangsa.

Saat ini, peranan TIK tidak dapat diragukan lagi di dalam menunjang dan menjadi penggerak berbagai aspek kehidupan yang lain. Dibutuhkan suatu kerangka TIK untuk mendukung berbagai upaya di atas. Dengan adanya suatu kerangka TIK yang khusus digunakan untuk pelestarian kesenian dan kebudayaan Nasional, akan mempermudah usaha pelestarian tersebut. eCulture merupakan sebuah kerangka yang menggunakan TIK secara optimal akan membantu melestarikan kesenian dan kebudayaan Nasional.

Menurut Laporan 3 Tahun Detiknas (Dewan TIK Nasional), upaya tersebut dipertajam dengan adanya mandat Presiden kepada Detiknas, yaitu dengan melakukan koordinasi nasional dengan instansi Pemerintah Pusat/Daerah, Badan Usaha Milik Negara/Badan Usaha Milik Daerah, Dunia Usaha, Lembaga Profesional, dan komunitas teknologi informasi dan komunikasi dalam pelestarian kebudayaan nasional. Untuk mewujudkan mandat tersebut, maka untuk bidang kesenian dan kebudayaan, Detiknas akan melakukan beberapa usaha, antara lain seperti : digitalisasi warisan budaya nasional, dan pengembangan *local content* yang didominasi oleh aspek kebudayaan.

Usaha pelestarian warisan kebudayaan telah dikembangkan oleh beberapa negara maju, dengan memanfaatkan TIK. Sebagai contoh, beberapa negara di Eropa melakukan penelitian untuk mengarsipkan dan mendigitalisasi artifak-artifak budaya, sehingga sumber daya informasi ini nantinya akan dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan : sebagai catatan sejarah kebudayaan, sebagai sarana pengembangan produk dan jasa baru dalam industri kreatif, sebagai sumber informasi utama dalam mengembangkan industri pariwisata, dan juga untuk pembuatan materi ajar dan pendidikan sejarah.

Usaha pelestarian warisan kebudayaan di Asia juga telah dilakukan oleh negara India dan Korea Selatan, sebagai contoh : pada <http://www.cultural-heritage-india.com>. Pada *web site* tersebut berisikan informasi tentang warisan budaya bangsa India, mulai dari kesenian, kuil-kuil, bangunan bersejarah, dan Ayurweda. Sedangkan pada negara Korea Selatan, telah dilakukan proses digitalisasi hasil kebudayaan Korea.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan usaha pelestarian kesenian dan kebudayaan nasional, antara lain :

- a. Informasi yang berhubungan dengan pelestarian kebudayaan, yang merupakan kekayaan budaya bangsa, tersebar di berbagai institusi, organisasi, dan masyarakat.
Banyak institusi, organisasi, dan masyarakat yang memiliki dan melestarikan berbagai peninggalan bersejarah, dan unsur-unsur kebudayaan lainnya, baik yang telah dikenal maupun yang belum dikenal. Sehingga perlu dibentuk suatu wadah dan fasilitas untuk menampung informasi tersebut dan informasi tersebut dapat digunakan bagi kepentingan nasional.
- b. Tidak adanya basis data terpusat yang berisikan informasi tentang warisan budaya, dikelola oleh suatu institusi resmi, dan secara resmi ditunjuk oleh pemerintah, sehingga ada pemerataan akses dan informasi (*information sharing*).

Banyak institusi dan individu di luar lembaga pemerintahan yang memiliki artifak peninggalan budaya. Mereka memiliki data-data yang tersimpan dan dikelola secara individu. Data tersebut tidak dapat diakses oleh masyarakat luas. Jika seseorang ingin mengakses suatu informasi tentang suatu bentuk warisan budaya, maka orang tersebut akan merasa bingung ke mana dia dapat memperoleh informasi tersebut karena tidak semua institusi memiliki informasi yang diinginkan orang tersebut.

- c. Sulit mengetahui ragam budaya apa saja yang dimiliki oleh suatu daerah.
Hal ini disebabkan karena tidak adanya pemerataan akses dan informasi (*information sharing*) sehingga informasi yang ada pada suatu institusi tidak dimiliki oleh institusi yang lain pada suatu daerah yang sama. Sehingga dibutuhkan suatu wadah dan institusi yang dapat menghimpun seluruh informasi yang ada (pusat informasi).
- d. Budaya belum dijadikan sebagai sumber pengetahuan.
Indonesia memiliki beraneka ragam corak budaya yang mampu memberikan kontribusi bagi sumber pengetahuan. Sebagai contoh : cerita rakyat dan ritual memiliki nilai pengetahuan yang tinggi karena dapat memberikan manfaat melalui hikmah dan manfaat yang luas. Warisan budaya tersebut telah menjadi tradisi, sumber arahan strategis, sumber kearifan, dan diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi secara lisan. Contoh : Kisah Babad Tanah Jawi [62] memiliki nilai etika, nilai ajaran, nilai sosial, nilai agama, nilai kebenaran, dan nilai kearifan.
- e. Informasi yang berhubungan pelestarian kebudayaan belum sepenuhnya digunakan untuk membangun karakter bangsa.
Dengan adanya ancaman berupa masuknya budaya asing yang mulai mempengaruhi kebudayaan nasional, maka dibutuhkan suatu ketahanan budaya nasional. Ketahanan budaya tersebut dapat dibentuk dengan adanya pemrosesan dan tindak lanjut terhadap informasi tentang kebudayaan nasional. Dalam era globalisasi ketahanan budaya dapat dibangun dengan adanya pengakuan dunia akan eksistensi suatu budaya asli pada suatu daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas yang membedakannya dengan daerah lain. Setelah eksistensi budaya suatu daerah mendapatkan pengakuan, maka

budaya pada daerah tersebut dapat mendukung pembangunan karakter bangsa yang akan dikenal luas dalam pergaulan internasional. Sebagai contoh : banyak cerita-cerita rakyat dan kearifan lokal yang belum terpublikasi dan dikenal luas oleh masyarakat, sehingga perlu dipublikasikan melalui pemanfaatan multimedia.

- f. Informasi yang berhubungan dengan pelestarian kebudayaan belum digunakan untuk pengembangan pariwisata.

Informasi tentang kebudayaan nasional yang terhimpun dari berbagai pihak akan dipublikasikan untuk seluruh dunia agar seluruh dunia dapat mengenal dan mengakui keberadaan kebudayaan Indonesia. Sebagai respon dari para turis domestik dan asing yang menyukai hal-hal yang bernuansa kebudayaan, para turis tersebut akan merasa tertantang untuk menikmati kebudayaan Indonesia secara langsung. Hal inilah yang seharusnya diperhatikan oleh instansi-instansi terkait.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Dalam mewujudkan usaha pelestarian warisan kebudayaan dengan identifikasi masalah yang dihadapi oleh pemerintah, maka timbul pertanyaan “Bagaimana kerangka TIK dapat dirumuskan untuk melestarikan kebudayaan nasional; dan komponen-komponen apa saja yang terlibat; serta bagaimana menghubungkan komponen-komponen tersebut ke dalam suatu kerangka TIK nasional ?”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah berusaha menjawab berbagai permasalahan yang ada dengan dirumuskannya suatu kerangka arsitektur TIK untuk melestarikan warisan kebudayaan Nasional, yang dikenal dengan istilah eCulture.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini diharapkan akan menjadi tambahan referensi yang lebih memperkaya pengetahuan di bidang perumusan kerangka TIK.

b. Manfaat bagi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Rumusan kerangka TIK yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan akan menjadi sumbangan pemikiran bagi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata dan akan menjadi acuan bagi berbagai dinas Departemen Kebudayaan dan Pariwisata pada seluruh propinsi di Indonesia.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah : *Menguraikan kerangka kerja eCulture sebagai suatu model atau kerangka kerja penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelestarian warisan kebudayaan Nasional.*

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dilakukan mulai dari BAB I, BAB II, BAB III, dan BAB IV.

– BAB I PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang dipilihnya topik, identifikasi masalah sebagai landasan penelitian ini, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

– BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan dasar teori yang dipergunakan sebagai landasan dan penunjang penelitian ini.

– BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas metodologi, kerangka penelitian, dan tahapan-tahapan penelitian yang digunakan.

– BAB IV PENGUMPULAN DATA

Bab ini membahas tentang hasil pengumpulan data berdasarkan metodologi yang telah dirumuskan pada BAB III.

– BAB V ANALISIS DAN INTERPRETASI

Bab ini membahas tentang proses analisis dan interpretasi terhadap data yang didapat dengan menggunakan metodologi, dan kerangka penelitian melalui tahapan-tahapan yang telah dirumuskan pada BAB III.

– BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapat melalui penelitian ini dan saran yang bermanfaat bagi kelangsungan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab II akan membahas berbagai literatur tentang budaya, kebudayaan, dan warisan budaya; ragam warisan budaya nasional yang tersebar di tiga puluh tiga propinsi di Indonesia; eCulture; repositori budaya; *Zachman framework*; dan *tool* yang akan digunakan untuk proses analisa dan interpretasi, serta *summary* yang akan mendeskripsikan hubungan antara literatur-literatur tersebut.

2.1 Budaya, Kebudayaan, dan Warisan Budaya

Menurut Dra. Elly M. Setiadi [59], “budaya” atau “kebudayaan” berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal), yang diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, “budaya” disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin, *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia [20], “budaya” dapat diartikan sebagai :

- pikiran; akal budi
- adat istiadat
- sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang
- sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah

Menurut L. Damen [13], kebudayaan adalah pola atau model manusia yang dipelajari dan tersebar untuk kehidupan sehari-hari. Pola dan model ini mengisi seluruh aspek interaksi sosial manusia. Kebudayaan juga merupakan mekanisme adaptasi umat manusia yang penting. Arti “kebudayaan” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia [20] dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat

- keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakunya

Tabel 2.1 Wujud Kebudayaan Menurut J.J. Hoenigman [59]

Wujud Kebudayaan	Keterangan
Gagasan	Merupakan suatu wujud ideal kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam alam pemikiran warga masyarakat.
Aktivitas	Merupakan wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu, sehingga sering disebut sebagai sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sistem sosial bersifat konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat diamati dan didokumentasikan.
Artifak	Merupakan wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifat artifak merupakan yang paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.

Pada **Tabel 2.1**, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga, yaitu : gagasan (wujud ideal), aktivitas (tindakan), dan artifak (karya). Pada suatu daerah, wujud kebudayaan dalam sistem kebudayaan suatu daerah akan menghasilkan jenis-jenis kebudayaan yang berbeda. Jenis kebudayaan ini dapat dikelompokkan menjadi : kebudayaan material dan kebudayaan non-material. Yang termasuk dalam kebudayaan material, antara lain : hasil cipta, karsa, yang berwujud benda, barang alat pengolahan alam, seperti gedung, pabrik, jalan, rumah, dan sebagainya. Sedangkan kebudayaan non-material merupakan hasil cipta, karsa, yang berwujud kebiasaan, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan sebagainya. Yang termasuk dalam kebudayaan non-material, antara lain : *volkways* (norma kelaziman), *mores* (norma kesusilaan), norma hukum, *mode* (*fashion*) [59].

Menurut UNESCO, warisan budaya dibagi menjadi dua, yaitu : *tangible cultural heritage* dan *intangible cultural heritage*. *Tangible cultural heritage* terbagi atas dua bagian yaitu : *immovable heritage* dan *movable heritage*. *Immovable heritage* dapat berupa : bangunan sejarah, monument, situs arkeologis. *Movable heritage* dapat berupa : lukisan, ukiran, perabot rumah tangga, lukisan dinding. *Intangible cultural heritage* dapat berupa : tradisi oral dan ekspresi, termasuk bahasa; seni pertunjukan; kebiasaan sosial, ritual, dan festival; ilmu pengetahuan dan kebiasaan yang berhubungan dengan alam dan dunia; dan keahlian tradisional [58].

2.2 Ragam Warisan Budaya Nasional

Indonesia terdiri atas tiga puluh tiga propinsi. Masing-masing propinsi memiliki ciri khas tersendiri di bidang budaya. Hal ini bisa ditunjukkan dengan adanya berbagai ragam warisan budaya nasional yang telah ada sejak dahulu kala dan harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa.

IACI (*Indonesian Archipelago Culture Initiatives*) atau Perkumpulan Inisiatif Budaya Kepulauan Indonesia, merupakan sebuah institusi budaya yang mengumpulkan informasi tentang kebudayaan nasional dan mewadahi partisipasi masyarakat Indonesia dalam bidang kebudayaan. IACI juga melakukan kerja sama dengan Yayasan TIKAR dalam mewujudkan “ENSIKLOPEDI BUDAYA NUSANTARA”. IACI telah mengelompokkan ragam budaya yang ada menjadi : tarian, ornamen, motif kain, alat musik, cerita rakyat, musik dan lagu, makanan dan minuman, ritual, seni pertunjukan, produk arsitektur, pakaian tradisional, senjata dan alat perang, serta naskah kuno dan prasasti [41].

Tabel 2.2 Ragam Warisan Budaya Nasional – Tarian, Ornamen, Motif Kain, Alat Musik, dan Cerita Rakyat (Detail dapat dilihat pada **Lampiran I**)

Propinsi	Jumlah (jenis)				
	Tarian	Ornamen	Motif Kain	Alat Musik	Cerita Rakyat
Nangroe Aceh Darussalam	21	38	10	0	15
Sumatra Utara	14	44	13	0	15

Sumatera Barat	24	12	17	0	1
Riau	8	4	0	0	0
Kepulauan Riau	4	10	0	0	0
Jambi	8	3	19	0	0
Sumatera Selatan	6	9	19	0	0
Bangka Belitung	2	3	0	0	0
Bengkulu	3	52	0	0	1
Lampung	4	23	6	0	1
DKI Jakarta	13	17	0	6	0
Banten	2	30	0	0	0
Jawa Barat	18	31	0	0	0
Jawa Tengah	22	0	55	0	1
D.I. Yogyakarta	14	0	21	0	1
Jawa Timur	20	0	10	0	2
Kalimantan Barat	4	0	9	1	1
Kalimantan Tengah	4	0	1	0	1
Kalimantan Selatan	2	0	6	1	1
Kalimantan Timur	7	0	3	0	1
Sulawesi Utara	7	0	1	1	1
Gorontalo	1	0	1	0	0
Sulawesi Tengah	3	0	0	0	1
Sulawesi Tenggara	5	0	1	0	0
Sulawesi Selatan	9	34	1	2	1
Bali	69	0	2	0	1
Nusa Tenggara Barat	3	0	0	0	1
Nusa Tenggara Timur	4	0	1	1	1
Maluku	13	0	0	0	0

Irian Jaya Barat	1	0	0	0	1
Papua	4	0	3	0	0
Total	319	310	199	12	48

Tabel 2.3 Ragam Warisan Budaya Nasional – Musik dan Lagu, Makanan dan Minuman, Seni Pertunjukan, Produk Arsitektur, dan Pakaian Tradisional (Detail dapat dilihat pada **Lampiran II**)

Propinsi	Jumlah (jenis)				
	Musik dan Lagu	Makanan dan Minuman	Seni Pertunjukan	Produk Arsitektur	Pakaian Tradisional
Nangroe Aceh Darussalam	2	1	0	1	2
Sumatera Utara	20	6	0	2	3
Sumatera Barat	17	12	0	1	17
Riau	4	8	1	1	0
Bangka Belitung	0	6	0	0	0
Kepulauan Riau	0	3	0	0	0
Jambi	4	0	0	1	0
Bengkulu	1	1	0	1	5
Sumatera Selatan	7	14	0	1	0
Lampung	2	1	0	1	9
DKI Jakarta	14	18	8	2	0
Banten	0	1	1	0	0
Jawa Barat	10	16	6	1	0
Jawa Tengah	14	27	7	1	2
Jawa Timur	13	54	3	1	1
D.I. Yogyakarta	0	29	1	1	1
Kalimantan Barat	2	4	1	1	2
Kalimantan	4	2	1	1	3

Selatan					
Kalimantan Tengah	3	0	1	1	6
Kalimantan Timur	1	2	1	1	2
Sulawesi Utara	3	0	0	1	0
Sulawesi Tengah	1	2	0	1	2
Sulawesi Tenggara	0	0	0	1	0
Sulawesi Selatan	8	13	0	1	5
Bali	8	17	6	1	0
Nusa Tenggara Barat	13	1	0	1	0
Nusa Tenggara Timur	15	0	0	1	0
Maluku	16	3	0	1	0
Maluku Utara	0	2	0	0	0
Papua	3	0	0	1	0
Total	185	243	37	28	60

Tabel 2.4 Ragam Warisan Budaya Nasional – Senjata dan Alat Perang; Naskah Kuno dan Prasasti; Ritual; Candi, Pura, Istana, Masjid, dan Petirtaan, dan Situs Budaya / Prasejarah (Detail dapat dilihat pada **Lampiran III**)

Propinsi	Jumlah (jenis / buah)				
	Senjata dan Alat Perang	Naskah Kuno dan Prasasti	Ritual	Candi, Pura, Istana, Masjid, dan Petirtaan	Situs Budaya / Prasejarah
Nangroe Aceh Darussalam	1	0	0	1 buah masjid	0
Sumatera Utara	2	2	0	2 buah candi	0

				1 buah istana 1 buah masjid	
Sumatera Barat	0	0	2	0	0
Riau	1	0	0	5 buah candi 1 buah istana	0
Jambi	1	0	0	3 buah candi	0
Sumatera Selatan	0	1	1	4 buah candi	0
Lampung	1	0	0	0	0
DKI Jakarta	1	1	0	0	0
Jawa Barat	1	0	5	3 buah candi 2 buah istana 1 buah masjid	5
Jawa Tengah	0	1	7	52 buah candi 2 buah masjid	17
D.I. Yogyakarta	0	0	6	23 buah candi 1 buah petirtaan 3 buah keraton	39
Jawa Timur	1	0	5	90 buah candi 4 buah petirtaan 1 buah masjid	18
Kalimantan Selatan	4	0	9	2 buah candi	0
Sulawesi Tenggara	0	0	1	0	0
Sulawesi Selatan	1	0	3	1 buah istana 1 buah masjid	0
Bali	1	0	5	32 buah pura 8 buah candi	1
Nusa Tenggara Barat	0	0	0	0	2
Maluku	1	0	0	2 buah istana	0
Papua	1	0	0	0	0
Total	17	5	44	192 buah candi 7 buah masjid 10 buah istana 10 buah petirtaan 32 buah	82

Tabel 2.5 Ragam Warisan Budaya Nasional – Suku Bangsa Di Indonesia, Patung dan Arca, dan Prasasti (Detail dapat dilihat pada **Lampiran IV**)

Propinsi	Suku Bangsa	Patung dan Arca	Prasasti
Nangroe Aceh Darussalam	11	0	0
Sumatra Utara	12	0	0
Sumatra Barat	10	0	1
Jambi	9	0	1
Bengkulu	8	0	0
Riau	8	0	0
Kepulauan Riau	1	0	0
Bangka Belitung	3	0	1
Sumatra Selatan	19	1	3
Lampung	10	0	0
Banten	3	0	0
D.K.I. Jakarta	4	1	1
Jawa Barat	1	4	6
Jawa Tengah	4	7	2
D.I. Yogyakarta	3	0	1
Jawa Timur	4	3	1
Kalimantan Barat	12	0	0
Kalimantan Tengah	9	0	0
Kalimantan Timur	12	0	2
Kalimantan Selatan	10	0	0
Bali	4	0	0
Nusa Tenggara Barat	11	0	0
Nusa Tenggara Timur	23		0
Sulawesi Utara	6	0	0
Sulawesi Tengah	14	0	0
Gorontalo	1	0	0
Sulawesi Tenggara	16	0	0
Sulawesi Selatan	8	0	0
Maluku	11	0	0
Maluku Utara	5	0	0

Papua	18	0	0
Total	271	16	19

Tabel 2.6 Ragam Warisan Budaya Nasional – Karya Sastra [61]

Karya Sastra	Karangan
Kakawin Ramayana	Walmiki
Kakawin Mahabharata	Wiyasa Kresna Dwipayana
Kakawin Nagarakertagama	Mpu Prapanca
Kakawin Sutasoma	Mpu Tantular
Kakawin Arjunawiwaha	Mpu Kanwa
Kakawin Smaradhahana	Mpu Dharmaja
Kakawin Bharatayuddha	Mpu Sedah dan Mpu Panuluh
Kakawin Jangka Jayabaya	Raja Jayabaya

Sebagai bentuk warisan budaya yang tak kalah pentingnya, artifak juga memiliki nilai budaya yang tinggi. Artifak biasanya terbuat dari batu atau logam. Bagian dari artifak dapat berwujud arca. Arca dikategorikan sebagai seni rupa yang dibuat untuk kepentingan religius. Arca dapat ditemukan di situs-situs prahistorik dan dapat diteliti. Oleh beberapa peneliti, satu arca dapat diberikan beberapa nama sesuai dengan penelitian [53].

Selain itu, ragam warisan budaya juga terdapat dalam bentuk manuskrip dan arsip. Manuskrip ditulis dalam berbagai bahasa daerah sesuai dengan jaman manuskrip tersebut ditulis. Saat ini, manuskrip tersimpan di Perpustakaan Nasional RI, museum-museum di beberapa propinsi, pusat-pusat dokumentasi, universitas-universitas, istana-istana (keraton-keraton), dan anggota masyarakat sebagai warisan nenek moyang mereka. [54]. Jumlah manuskrip yang tersimpan dan telah ter-*digitalization* oleh Perpustakaan Nasional RI per 21 April 2008 mencapai 4.471 buah (cantuman) [51].

Arsip memiliki nilai historis dan nilai budaya. Suatu arsip dikatakan memiliki nilai budaya karena informasi yang terdapat pada arsip tersebut akan memberikan pengaruh pada pengungkapan jati diri bangsa. Arsip dapat mencerminkan upaya untuk mempertahankan keanekaragaman daerah dan

menjadikannya sebagai warisan budaya bangsa. Usaha pelestarian arsip dalam rangka melindungi warisan budaya, telah dilakukan oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah, dan beberapa lembaga resmi karena tingginya nilai yang terkandung oleh suatu arsip [67].

Seiring berkembangnya berbagai macam kebudayaan dari berbagai daerah, muncul berbagai peninggalan bersejarah, seperti : bangunan-bangunan bersejarah. Bangunan-bangunan bersejarah tersebut memiliki arsitektur yang khas sesuai dengan suatu budaya bangsa. Sebagai contoh, di Jakarta terdapat bangunan-bangunan bersejarah berarsitektur Cina di kawasan Roa Malaka. Bangunan-bangunan tersebut kini menjadi bagian dalam pusat wisata budaya sejarah kota tua dan berada dalam status dalam pelestarian oleh pemerintah DKI Jakarta. Arsitektur bangunan bersejarah dapat menunjukkan jati diri dari suatu suku bangsa dan relasinya dengan sistem religi dan upacara keagamaannya [21].

2.3 Pelestarian Budaya

Pada tahun 1964, dalam pertemuan *International Charter for the Conservation and Restoration of Monuments and Sites*, telah dirumuskan *Venice Charter*. Pada *Venice Charter*, telah dirumuskan istilah pelestarian dalam beberapa pasal, antara lain pada artikel 5 dan 6. Pada artikel 5 disebutkan bahwa [55] :

“The conservation of a monument is always facilitated by making of them for some socially useful purpose. Such use is therefore desirable but it must not change the lay-out or decoration of the building. It is within these limits only that modification demanded by a change of function should be envisaged and may be permitted.”

Sedangkan pada artikel 6 disebutkan bahwa [55] :

“The conservation of monument implies preserving a setting which is not out of scale. Wherever the traditional setting exists, it must be kept. No new construction, demolition or modification which would alter the relation of mass and colour must be allowed.”

Definisi pelestarian juga tercantum pada *The Australia ICOMOS Charter for The Conservation of Places of Cultural Significance* pada tahun 1999. Definisi tersebut sebagai berikut [55] :

“Conservation means all the process of looking after a place so as to retain its cultural significance. It includes maintenance and may according to circumstances include preservation, restoration, reconstruction and adaptation and will be commonly a combination of more than of these.”

Dari berbagai, pandangan disimpulkan bahwa pelestarian adalah pelestarian yang meliputi benda cagar budaya dan benda-benda peninggalan sejarah. Keadaan asli dari benda-benda tersebut harus dipertahankan agar tidak berubah. Untuk itu dilakukan berbagai upaya pelestarian dengan cara konservasi, restorasi, dan perlindungan hukum. [55] Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “pelestarian” dapat diartikan sebagai [20] :

- proses, cara, perbuatan melestarikan;
- perlindungan dari kemusnahan atau kerusakan; pengawetan;

Sedangkan untuk tata cara pelestarian budaya secara digital, telah dirumuskan dan ditetapkan secara internasional oleh UNESCO melalui *GUIDELINES FOR THE PRESERVATION OF DIGITAL HERITAGE* [50]. Seluruh instansi dan pemerintah dari seluruh negara wajib mengadopsi ketentuan tersebut. Sedangkan untuk wilayah Asia, UNESCO Asia telah merumuskan suatu petunjuk tata cara pelaksanaan penjaminan dan pelestarian otentifikasi atas situs-situs budaya yang ada melalui *HOI AN PROTOCOLS FOR BEST CONSERVATION PRACTICE IN ASIA* [64].

2.4 eCulture

Pada sub bab eCulture akan membahas tentang proses pembentukan eCulture, definisi dan komponen eCulture, sejarah eCulture, elemen kapabilitas komunikasi, komponen teknis pendukung, penerapan eCulture, dan contoh implementasi eCulture. Khusus untuk contoh implementasi eCulture akan diambil

beberapa contoh implementasi dari Eropa, negara Amerika Serikat, dan beberapa negara di Asia.

2.4.1 Proses Pembentukan eCulture

Menurut Sanjin Dragojević, Diane Dodd, dan Biserka Cvjetičanin [24], eCulture terbentuk akibat dari adanya berbagai tantangan dan perubahan serius yang dihadapi masyarakat modern. Berbagai tantangan dan perubahan tersebut mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, seperti : penyebaran pengetahuan, bentuk interaksi sosial, pendidikan, pelatihan ekonomi, kebudayaan, dan media. Perubahan yang terjadi antara lain : sumber informasi bertambah berkali lipat, dan banyaknya pengguna internet yang menghabiskan waktu mereka untuk aktivitas membaca dan mendapatkan informasi secara *on-line*. Tantangan yang dihadapi antara lain : lenyapnya beberapa kebiasaan tradisonal, dan kemajemukan kebudayaan. Untuk menjawab berbagai tantangan dan perubahan tersebut, perlu dibentuk suatu jaringan yang menawarkan suatu budaya yang interaktif (*networking of cultures*), seperti : tiap-tiap budaya memberikan dan mempromosikan ciri khasnya, identitasnya, dan memiliki akses yang sama pada ekspresi artistik dan budaya. Salah satu perubahan yang terjadi adalah perkembangan teknologi informasi dan digital yang amat pesat. Teknologi digital dan jaringan tersebut memungkinkan terbentuknya eCulture.

eCulture dipandang sebagai pencerahan di dalam perubahan kebudayaan dan pengembangan baru dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam pencerahan ini, eCulture muncul sebagai sebuah fenomena yang *multilayered* dan kompleks, yang perlu untuk dipelajari dari berbagai aspek yaitu : *culture policy*, ekonomi, sumber daya *online*. Selain itu, eCulture dapat memberikan kreatifitas, kebebasan dalam memilih, dan pandangan kita, sehingga eCulture dapat menjadi sebuah media kebudayaan yang baru dan menyimpan pengetahuan yang ada melalui *culture heritage* [24].

2.4.2 Definisi dan Komponen eCulture

Menurut Alfredo M. Ronchi, eCulture adalah komponen eContent yang digunakan untuk melestarikan dan menunjukkan warisan budaya sejalan dengan tantangan yang ada di masa depan, memamerkan aset-aset budaya yang sangat

penting secara jelas dan informatif dengan menggunakan teknologi kesenian. Dalam pelaksanaannya, eCulture menggunakan berbagai media, seperti : *broadband/online/web, content tools dan interface design, cross dan mixed media, game platforms, interactive computer graphics, interactive TV and video, mobile content, dan offline / DVD dan CD-ROM* [58].

Sedangkan menurut Netherlands Council for Culture, eCulture dapat dilihat sebagai integrasi TIK ke dalam proses penting, yaitu produksi, distribusi, presentasi, pelestarian, dan *reusable cultural expression*. Dari proses-proses tersebut, terbentuklah tiga aspek pembentuk eCulture, yaitu : adanya aplikasi TIK dalam *framework* yang ada (*digitisation of information*); adanya inovasi kebudayaan, di mana teknologi digital memberikan bentuk dan kombinasi baru dari isi dan presentasinya; dan adanya fakta bahwa *digitalization* dapat membentuk organisasi dan peran budaya organisasi, mengadopsi fungsi dan metode kerja yang baru. Kemudian, ketiga aspek tersebut diterjemahkan menjadi : *digitisation of information, cultural innovation*, dan perubahan peran dalam budaya organisasi. Dalam *cultural innovation*, terdapat aktivitas : *information sharing*, dan *crossover*. *Crossover* merupakan penggabungan disiplin atau bentuk presentasi budaya (seperti : *visual art*, animasi, hasil audio visual, dan iklan) dengan *platform* atau *digital channel* (seperti : museum, penyimpanan arsip, dan surat kabar) dan memiliki “suatu bahasa yang sama”. Contoh : Kombinasi musik dengan potongan video, kombinasi *interactive TV* dengan permainan internet “Crisis”, dan penggunaan teknologi audio visual pada museum sehingga mampu membuat objek-objek dalam museum menjadi “hidup” dan menarik, serta minat para pengunjung usia muda [49].

Menurut Taholo Kami, mengatakan bahwa definisi dan tujuan dari eCulture adalah : membentuk sebuah budaya inovasi dan kewirausahaan, mengenali efek pada masyarakat dan membangun strategi untuk melawan isu-isu negatif, dan membangun strategi untuk pembangunan *local content* dan memanfaatkan internet untuk memperluas dan mempromosikan kebudayaan. Selain itu menurutnya, komponen eCulture terbagi atas : infrastruktur, manusia dan kapasitas bangunan, investasi / dukungan finansial, dan kebijakan dan regulasi. Infrastruktur pada negara berkembang, pendanaan infrastruktur telekomunikasi

bersaing dengan pengadaan jalan, listrik, transportasi, dan pendidikan. Selain itu, ROI (*Return of Investment*) infrastruktur telekomunikasi sulit diidentifikasi. Sedangkan untuk komponen manusia dan kapasitas bangunan, perlu diadakan pengembangan keahlian TI melalui pendidikan dan insentif, serta perlunya dilakukan *benchmarking*. Bagi komponen investasi / dukungan finansial, dibutuhkan komitmen finansial dari pemerintah dan pendonor untuk memperkuat sektor pembangunan, terutama infrastruktur telekomunikasi, dan dibutuhkannya identifikasi area yang merupakan inti dari kompetensi dan mendanai pembangunan perangkat TI di area tersebut, sehingga keselarasan tersebut akan menciptakan pembangunan TI di wilayah lain. Untuk kebijakan dan regulasi, kebijakan TI harus diarahkan pada pembentukan suatu lingkungan yang memungkinkan untuk mengakses inti dari TI itu sendiri [45].

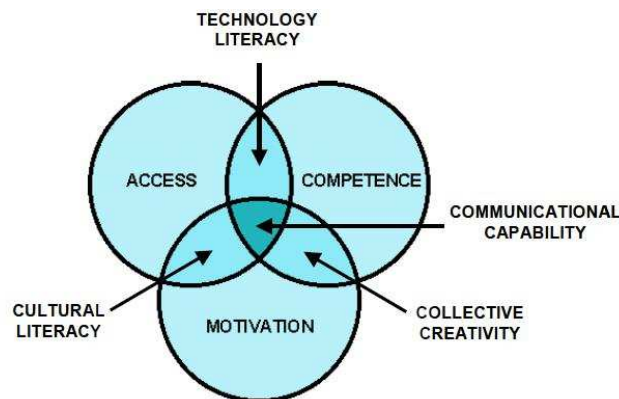
2.4.3 Sejarah eCulture

Universal Access to Information merupakan tema umum yang dicanangkan pada acara UNESCO *General Conference* ke-32, *World Summit on The Information Society*. Pada saat itu, telah terjadi evolusi berbagai aplikasi TIK yang mempengaruhi aspek budaya dan sosial, sehingga pada bulan Februari 1995, *European Commission* mengatur pertemuan untuk *Information Society* di Brussels. Selama pertemuan, disetujui 11 *pilot project* [58].

Kemudian pada bulan Juni 1995, sebagai tindak lanjut pertemuan sebelumnya, diadakan pertemuan G7 di Halifax, Kanada. Negara-negara kelompok G7 menyetujui dan mengadopsi proyek-proyek tersebut. Sebagai konsekuensinya, demonstrasi dari beberapa praktisi diadakan selama Konferensi ISAD (*Information Society and Developing Countries*) di Midrand, Afrika Selatan pada bulan Mei 1996. Selama konferensi ini, empat buah proyek demo terpilih untuk mewakili empat sektor penting yang diidentifikasi oleh proyek *Multimedia Access to World Cultural Heritage*. Terfokus pada inisiatif Eropa, inisiatif gabungan tersebut melahirkan suatu pemahan *framework* yang baru. Dokumen *Declaration of Intent* ditandatangani oleh 240 museum dan institusi. Melalui dokumen ini, dibangun suatu pendekatan kegunaan multimedia dan TIK dalam pelestarian kebudayaan.

Pada tahun 1997, sebuah agensi bernama *MEDICI Framework* dibangun. Tujuannya adalah mempromosikan kegunaan teknologi mutakhir untuk mengakses, memahami, melestarikan, dan mempromosikan pelestarian kebudayaan. *MEDICI Framework* mulai bekerja sama dengan *World Wide Web Conference* dalam rangka mencapai tren *Multimedia Access to World Cultural Heritage Project*, sehingga terbentuklah *Culture Track*. *Culture Track* tidak hanya sebagai museum virtual, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana teknologi multimedia dapat digunakan untuk membentuk pandangan bahwa pengunjung saat ini sedang berada mengunjungi museum seni dan budaya. Setelah itu, muncul berbagai kegiatan pelestarian budaya, seperti : *UNESCO's Intangible Heritage Task Force* (2002) and *South Eastern Pacific Archives* (didukung oleh Keio University); *G8's Digital Opportunities Task Force* (2000), *UNESCO OCCAM's Infopoverty Programme* (2001), *World Summit on the Information Society* (WSIS), pembentukan *Global Alliance for ICT and Development* (GAID, tahun 2006) [58].

2.4.4 Elemen Kapabilitas Komunikasi (*Elements of Communication Capability*)



Gambar 2.1 Elemen Kapabilitas Komunikasi [24]

Salah satu komponen penting dalam eCulture adalah kapabilitas bagi orang-orang dengan berbagai budaya yang berbeda untuk menggunakan media baru agar dapat berperan aktif dalam pertukaran komunikasi. Kapabilitas tersebut meliputi akses, motivasi, dan kompetensi. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan tidak dapat tergantikan. Tiap-tiap elemen tersebut akan merumuskan berbagai

rekomendasi yang tertera pada **Tabel 2.7** dan dapat dijelaskan dalam sudut pandang inovasi sosial pada **Tabel 2.8** [24].

Tabel 2.7 Elemen Kapabilitas Komunikasi dan Rekomendasi [24]

Elemen	Keterangan	Rekomendasi
<i>Technology literacy</i>	Terdiri atas akses dan kompetensi. Berfungsi untuk memperkecil kesenjangan antara kesempatan untuk mengakses dan keahlian yang lebih bersifat teknis.	– Penekanan pada keahlian vokal dan pengembangan diri dalam kebijakan edukasi. – Memperlengkapi seluruh institusi dengan infrastruktur yang dianjurkan dan membangun akses publik dalam konteks yang sesuai. – Menempatkan keputusan-keputusan informasi tentang masyarakat tertentu yang spesifik, ke dalam tangan-tangan industri yang “ahli”.
<i>Cultural literacy</i>	Merupakan kemampuan individu untuk berhubungan budaya lain secara kritis dan positif untuk mempelajari persamaan dan perbedaan yang ada. Pendekatan kebijakan menekankan pada proses produksi dan distribusi informasi tentang suatu budaya yang diberikan, tanpa menanyakan apakah orang lain memahami atau mempelajari dari SDM yang ada. Sehingga orientasi kebijakan industri tergantung pada insentif dan <i>legal constraint</i> untuk mempengaruhi pasar budaya industri.	– Merespon kebutuhan warganegara dalam hal identitas / keamanan budaya dengan proteksi. – Membiayai “<i>cultural industry</i>” lokal dan linguistik, dari siaran televisi regional untuk mendesentralisasikan pusat-pusat produksi multimedia. – <i>Digitisation</i> dari isi dan warisan budaya sebagai wujud pelestarian dan pendistribusian <i>cultural memories</i> melalui media baru.
<i>Collective creativity</i>	Lebih ditujukan untuk perubahan melalui kebijakan yang ada dari inovasi sosial, khususnya jika mempertimbangkan bahwa teknologi terbentuk secara sosial. Sehingga pembentukan dari informasi masyarakat yang paling	– Mendefinisikan kerangka kerja (<i>framework</i>) yang legal untuk tiap teknologi yang muncul untuk menjamin perlindungan <i>copyright</i>. – Memberikan subsidi pada pusat-pusat kebudayaan dengan orientasi mono-

	sesuai dengan masyarakat tersebut lebih tergantung pada <i>collective creativity</i> dari individu dengan organisasi sosial dan keadaan ekonominya daripada ketergantungan dengan ketersediaan infrastrukturnya.	fungsional yang khusus melalui industri budaya lokal, khususnya multimedia. – Mengadopsi sistem perangkat lunak yang terikat pada hukum <i>copyright</i>.
--	--	--

Tabel 2.8 Elemen Kapabilitas Komunikasi
Menurut Sudut Pandang Inovasi Sosial [24]

Elemen	Pandangan Inovasi Sosial
<i>Technology literacy</i>	Penekanan lebih dilakukan pada pengembangan SDM dengan mengambil keuntungan dari kompetensi dan fasilitas agar terfokus pada teknologi. Sehingga kebijakan yang direkomendasikan adalah : – Mendukung “<i>shared interaction spaces</i>”, dengan menggunakan peralatan yang digunakan oleh sekelompok orang untuk saling belajar satu dengan lainnya. – Mempromosikan akses publik ke infrastruktur di mana mereka berada (sekolah, kantor, pusat sosial, dan lainnya) melalui program dalam level local. – Mengembangkan program lokal untuk menarik partisipasi warga dalam mendefinisikan strategi informasi dalam suatu masyarakat secara paralel dengan memanfaatkan kerjasama inter-regional dan <i>knowledge sharing</i>.
<i>Cultural literacy</i>	Bertujuan untuk mempromosikan interaksi inter-kultural dan pemahaman saling membutuhkan dan saling menghormati. Hal tersebut dapat merespon isu-isu budaya yang ada dengan strategi : – Merespon kebutuhan identitas / keamanan melalui pengembangan rasa saling percaya. – Mempromosikan keterbukaan akses untuk menjelajah, seperti : mendukung komunikasi inter-kultural : layanan WAP lokal yang multilingual, layanan <i>open wireless LAN</i>, dan lainnya. – Mendukung pengembangan <i>cultural memori</i> yang baru dan dukungan inter-lingual untuk saling bertukar budaya.
<i>Collective creativity</i>	Berhubungan peran dari <i>copyright</i> dalam kontribusinya pada SDM, seperti : – Perlengkapan dukungan operasional dan legal untuk kolaborasi <i>open source</i>, dan perluasan prinsip <i>copyleft</i> pada bidang lainnya dari aktifitas yang kreatif (kesenian, paten).

	– Integrasi dari kegiatan-kegiatan kreatif dalam inisiatif pengembangan lokal, termasuk <i>cross-fertilisation</i> dari kreativitas sosial dalam latihan dan hidup sehari-hari. – Pembuatan undang-undang yang membutuhkan institusi publik dalam semua tingkatan untuk menggunakan produk <i>open source</i> yang feasible dan kompetitif.
--	--

2.4.5 Komponen Teknis Pendukung

eCulture tidak hanya berhubungan dengan hal-hal sosial-budaya, tetapi juga berhubungan dengan beberapa komponen teknis. Komponen-komponen teknis inilah yang mendukung eCulture agar dapat dikembangkan dan diakses oleh masyarakat, khususnya bagi para ahli, budayawan, dan pengguna internet. Menurut Alfredo M. Ronchi, ada beberapa hal teknis yang perlu diperhatikan dalam eCulture, antara lain : *dataset* dan format, *native digital content*, *digitisation* koleksi warisan budaya, *semantic web*, interoperabilitas, dan perlindungan hak cipta, seperti yang tertera pada **Tabel 2.9** [58].

Tabel 2.9 Komponen-komponen Teknis Pendukung eCulture [58]

Komponen Teknis	Keterangan
<i>Dataset</i> dan format	Terdiri atas beberapa hal, antara lain : – Tipe data Berbagai tipe data yang digunakan dalam implementasi eCulture, antara lain : suara (dengan format WAV, CCITT A Law, MPEG Layer 3, dan MIDI), <i>haptic</i>, <i>motion capture</i>, Aroma / bau, rasa, perilaku, grafik (simulasi visual dan model 3D), <i>dynamic imagery</i>. – <i>Image compression</i> Salah satu keuntungan format digital adalah adanya kemungkinan menyusutkan <i>file</i> data dengan metode kompresi. <i>Raster image</i> dapat dikompresi dengan menggunakan algoritma <i>lossy</i> atau <i>lossless</i>. <i>Lossy compression</i> merupakan salah satu cara kompresi yang hanya diterapkan pada format <i>file</i> JPEG, di mana hasil yang ada (<i>file</i>) mengalami hilangnya beberapa informasi. <i>Lossless compression</i> merupakan cara kompresi yang mencari area di mana seluruhnya memiliki nilai yang sama, dan meng-<i>encode</i> area ini. – Standar Format <i>file</i> grafik harus kompatibel di berbagai <i>platform</i>. – Warna

	Harus diketahui berapa <i>bit depth</i> -nya karena jumlah variasi warna tergantung dari <i>bit depth</i> seperti yang tertera pada Gambar 2.2 .
<i>Native digital content</i>	Diartikan sebagai objek fisik yang telah terdigitalisasi dengan sempurna dan sesuai untuk digunakan dalam berbagai keperluan : riset, pameran, dan lainnya. Beberapa hal yang berhubungan dengan <i>native digital content</i>, antara lain : – <i>Data creation</i> Dalam <i>data creation</i>, <i>native digital content</i> makin bertambah dalam jumlah dan jenisnya. Berbagai dokumen digital, publikasi, rekaman-rekaman, lukisan, sketsa, ilustrasi, gambar-gambar, film, musik, dan lainnya terus diproduksi dalam berbagai format. – <i>Native “nondigital” content</i> Sebagian besar warisan budaya lahir dalam bentuk fisik, tidak dalam bentuk digital, sehingga lebih bersifat <i>intangible</i>. Warisan budaya tersebut harus diubah ke dalam format digital, yang harus disesuaikan dan di-<i>update</i> setiap waktu. – <i>Data acquisition</i> Banyak objek warisan budaya yang harus di-<i>digitisation</i>, seperti : monumen, situs arkeologi, naskah kuno, patung, lukisan, rekaman bersejarah. Warisan-warisan budaya tersebut harus didapatkan dan dilestarikan. – <i>Digitisation</i>. Proses <i>digitisation</i> adalah proses konversi dari analog ke digital, yang membutuhkan informasi analog yang kontinu agar dapat di-<i>sample</i>, diukur, dan disimpan dalam format digital.
Peran TIK	Melalui TIK, para pakar TIK mengembangkan berbagai perangkat lunak untuk membantu proses <i>digitisation</i> koleksi warisan budaya. TIK harus memberikan sesuatu yang nyata dan <i>tangible added value</i> pada aplikasi. Selain itu, dengan melalui pemanfaatan TIK, harus dapat dikembangkan suatu perangkat dan metode yang dapat memberikan kontribusi yang nyata.
<i>Cultural content</i>	<i>Cultural content</i> tidak hanya berhubungan dengan objek fisik, tetapi juga berhubungan dengan <i>intangible heritage</i> . Sebagai contoh : <i>online culture</i> . <i>Online culture</i> menciptakan suatu hubungan antar komputer dengan banyak orang yang memiliki ide-ide dan keahlian yang berbeda-beda.
<i>Digitisation</i> koleksi warisan budaya	Proses <i>digitisation</i> koleksi warisan budaya, khususnya di Eropa, telah diimplementasikan dengan baik sebagai sebuah proses baru bagi

	beberapa institusi pada saat ini. Proses <i>digitisation</i> telah diadopsi oleh banyak museum dan arsip. Selain proses <i>digitisation</i> , sektor ini telah mengadopsi protokol-protokol profesional dan standar untuk <i>digital knowledge management</i> dan akses internet untuk mendukung proses <i>digitisation</i> .
Standar dan <i>good practices</i>	Banyak institusi telah mengadopsi berbagai standar dan <i>good practices</i> sehingga dapat mengurangi kompleksitas, penggunaan sumber daya, resiko, dan biaya. Standar dapat dibangun dalam skala kecil (<i>de facto</i>) hingga skala internasional, mengikuti <i>best practices</i> dan <i>policy framework</i> yang berkembang. Contoh : <i>State of The Art in Content Standard</i> [50] yang dihasilkan oleh beberapa peneliti di Eropa, dan <i>Trusted Repositories for Preserving Cultural Heritage</i> [5] yang dikembangkan di Italia.
<i>Sustainability</i> dan <i>Economic Models</i>	Karena adanya resiko secara ekonomis, maka perlu diukur suatu ketahanan suatu proyek TIK, dan pemodelan bisnis dan pasar. Pengukuran perlu dilakukan institusi untuk mendapatkan pendapatan dari penggunaan sumber daya, dan pengembangan produk dan jasa yang memberikan nilai tambah.
<i>Semantic web</i>	Komponen <i>semantic web</i> memperlengkapi <i>framework</i> yang umum, yang memungkinkan data untuk di- <i>share</i> dan digunakan kembali melewati aplikasi, <i>enterprise</i> , dan komunitas yang berbeda. <i>Semantic web</i> dirintis oleh W3C dengan peran serta dari para periset dan <i>partner</i> industri. W3C dibentuk berdasarkan <i>Resource Description Framework</i> (RDF), yang mengintegrasikan sekumpulan aplikasi yang menggunakan XML untuk sintaks dan <i>Uniform Resource Identifiers</i> (URIs) untuk penamaan. WWW (<i>World Wide Web</i>) merupakan sebuah web informasi dan data yang berisi <i>spreadsheet</i> , dokumen teks, gambar, basis data, dan data lainnya. <i>Semantic Web</i> berhubungan dengan 2 hal : format umum untuk pertukaran data, dan bahasa untuk menyimpan yang bagaimana data berhubungan dengan objek di dunia nyata.
Interoperabilitas	Interoperabilitas adalah kemampuan suatu sistem untuk bekerja dengan atau menggunakan bagian / peralatan dari sistem lain. Interoperabilitas dapat juga diartikan sebagai proses yang sedang berlangsung untuk menjamin sistem, prosedur, dan budaya dari suatu organisasi yang diatur sedemikian rupa untuk memperbesar kesempatan bagi pertukaran dan penggunaan kembali suatu informasi. Interoperabilitas mempengaruhi <i>accessibility</i> jangka panjang bagi

	informasi tersebut. Berbagai bentuk interoperabilitas dapat dilihat pada Tabel 2.10 .
Perlindungan hak cipta	Harus memperhatikan beberapa kondisi dan metode yang harus dilakukan. Beberapa kondisi seperti : adanya pasar global, adanya <i>framework</i> legal yang berbeda antar negara, dan adanya beberapa daerah di dunia yang tidak melindungi properti intelektual dengan hukum, dan timbulnya fenomena pembajakan secara digital; menyebabkan perlunya suatu perlindungan properti intelektual melalui <i>Intellectual Property Rights</i> (IPR). IPR menggunakan beberapa metode, seperti : – <i>Watermaking</i> <i>Watermark</i> yang efektif harus mengandung beberapa detail persetujuan hak cipta, antara lain : informasi tentang pemilik hak tersebut, informasi tentang <i>customer</i>, informasi tentang penggunaan, dan <i>timeframe</i> dan validitas. Deskripsi <i>digital watermarking</i> dapat dilihat pada Gambar 2.3. – <i>Digital watermarking</i> Saat ini, telah dikembangkan <i>invisible watermarking</i> sehingga materi visual dapat dipertunjukkan sebagaimana mestinya. – <i>Trusted systems</i> Konsep <i>trusted systems</i> berasal dari ide memunculkan “hubungan kepercayaan” dengan berbagai peralatan interkoneksi. Alat tersebut berfungsi untuk melakukan beberapa aksi, seperti <i>load in memory</i>, <i>save a copy</i>, mencetak, menampilkan antar alat lainnya. <i>Trusted system</i> digunakan dalam format MPEG. – Enkripsi Metode enkripsi cocok untuk semua tipe data, bahkan untuk data model tiga dimensi. Metode ini digunakan pada CD-ROM dan <i>decryption key</i> untuk dataset tersebut dijual di internet. – <i>Hard keys</i> Metode <i>hard keys</i> digunakan pada <i>floppy disk</i>, ditanamkan pada <i>keyboard</i>, terhubung ke nomor seri CPU, atau terinstal pada sebuah chip yang secara permanen terhubung ke <i>I/O port</i>. – <i>Soft keys</i> Metode <i>soft keys</i> digunakan untuk mengakses sumber daya digital, seperti aplikasi, data, dan layanan. Metode ini digunakan dengan mengkombinasikannya dengan koneksi internet, contoh : registrasi perangkat lunak secara <i>on-line</i>, aktivasi kartu kredit secara <i>on-line</i>.

Pemeliharaan basis data berukuran besar	Basis data yang berisikan informasi digital berukuran besar harus dipelihara secara baik dan benar. Hal yang harus diperhatikan adalah : teknologi <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang cepat menjadi usang, dan sifat <i>temporary</i> dari sistem penyimpanan. Kedua hal tersebut yang menyebabkan basis data harus terpelihara.
---	--

Bit Depth	Colors Available
1-bit	black and white
4-bit	16 colours
8-bit	256 colours
16-bit	thousands of colours
24-bit	millions of colours

Gambar 2.2 Hubungan Warna Dengan *Bit Depth* [3]

Tabel 2.10 Bentuk Interoperabilitas dan Komponen Pembentuknya [3]

Bentuk Interoperabilitas	Komponen Pembentuk
<i>Technical interoperability</i>	– Pembangunan sarana komunikasi – Transportasi – <i>Storage</i> – Standar yang mewakili
<i>Semantic interoperability</i>	Penggunaan kondisi yang berbeda untuk menjelaskan konsep yang serupa, yang dapat menyebabkan masalah dalam komunikasi, eksekusi program, dan transfer data.
<i>Political / human interoperability</i>	Keputusan untuk menggunakan sumber daya secara luas yang mempengaruhi organisasi, staf, dan <i>end-user</i> .
<i>Intercommunity interoperability</i>	Adanya peningkatan kebutuhan untuk mengakses informasi dari sumber dan komunitas yang luas.
<i>International interoperability</i>	– Beberapa variasi dalam standar – Komunikasi – Bahasa – Gaya komunikasi – Perbedaan latar belakang

Name:	Digital watermarking
Invention:	First related publications date back to 1979. However, it was only in 1990 that it gained a great deal of international interest.
Definition:	Imperceptible insertion of information into multimedia data.
Concept:	Insertion of information, such as a number or text, into the multimedia data through slight modification of the data.
Requirements:	Imperceptible. Robust or fragile, depending on application.
Applications:	Copyright protection, labelling, monitoring, tamper proofing, conditional access.
Commercial potential:	Unclear. Although many watermarking companies exist, few of them seem fully profitable for the moment.

Gambar 2.3 Deskripsi *Digital Watermarking* [58]

2.4.6 Penerapan eCulture

e-culture telah banyak dirumuskan, dikembangkan, dan diimplementasikan oleh berbagai instansi dan masyarakat di Eropa. Beberapa instansi resmi tersebut yang mencoba menerapkan e-culture, antara lain : e-culture net, Netherlands Council for Culture, dan digiCULT. e-culture net, *European Network of Centres of Excellence for Research and Education in Digital Culture* merupakan salah satu institusi di Eropa yang mempelajari, merumuskan, dan mengimplementasikan eCulture. Menurut hasil penelitian e-culture net, eCulture dalam penerapannya, memiliki matriks pengembangan. Matriks pengembangan tersebut dinamakan sebagai *research matrix in digital culture*. Matriks tersebut terdiri atas *macro level matrix* dan *micro level matrix* sebagaimana akan dijelaskan pada **Tabel 2.11** [4].

Tabel 2.11 *Macro Level Matrix* dan *Micro Level Matrix* [2][3]

Matriks	Unsur	Komponen Penyusun
Macro Level Matrix	Portal	
	Digitisation dan kebijakan	

	Infrastruktur	Perangkat lunak, perangkat keras, <i>physical networks</i>
	<i>Content</i>	<i>Memory institution</i> , pepustakaan, museum, arsip, media penyiaran, media <i>unstable</i> , musik, <i>built environment</i> , konservasi, pelestarian.
	<i>Context</i>	Katalog dan inventori, makna, bahasa, angkasa luar (GIS, GPS), <i>knowledge discovery</i> , visualisasi dan rasa, <i>interface</i> .
	Komunikasi (aplikasi dan implikasi)	<i>Knowledge management</i> , publikasi, e-learning, e-work, desain, <i>game</i> , hiburan, pariwisata, ekonomi, implikasi sosial
Micro Level Matrix	Teknologi dan infrastruktur	Teknologi (<i>software tool</i> dan <i>freeware</i>), <i>hardware</i> , jaringan (<i>broadband pipeline</i>), <i>distributed computing systems architectures</i> , bahasa dan tutur kata, informasi <i>spatial</i> (GIS, GPS), informasi dan data pada <i>Open Media</i> , <i>agent based computing</i> , <i>model-based and qualitative reasoning system</i> , <i>neural network</i> , teknik ketidakpastian dalam TI, <i>complex system</i> , statistik, <i>quantification</i> , <i>assess</i> dan <i>benchmark</i> , hukum, ekonomi, etika, kebijakan
	Pembuatan dan produksi konten	<i>Work</i> , <i>requirement engineering</i> , desain, manufaktur, produksi, pembuatan
	<i>Content holder</i> , <i>protector</i> , <i>supplier</i>	<i>Capture / scan</i> , penyimpanan (<i>store</i>), perolehan (<i>archive</i>), basis data, kompresi, konservasi dan pelestarian, akses, <i>display</i> dan <i>interface</i> , <i>restore</i>
	<i>Content broker</i>	Penentuan kebenaran, <i>authenticate</i> , <i>render secure</i> , <i>copyright</i> , <i>rights management</i> , enkripsi, <i>license</i> , transaksi (keuangan), <i>administer</i> , <i>exploit</i> dan <i>service bureau</i>
	<i>Context creator</i>	<i>Term</i> , <i>describe</i> dan analisa, <i>class</i> , <i>encode</i> , <i>index</i> , pembuatan ontologi, meta-data, <i>reference</i> , <i>annotate</i> , <i>search (engine)</i> , <i>concept browse</i> , <i>retrieve</i> , <i>data-mine</i> dan <i>knowledge discover</i> , <i>knowledge management</i> , <i>filter</i> , <i>analyse scene</i> , rekonstruksi (<i>virtual heritage</i>), <i>augment</i> , <i>transform</i> dan <i>morph</i> , <i>translate</i> , <i>access multilingually</i> , <i>access multiculturally</i> , <i>perceive</i> , visualisasi (penglihatan 3D), <i>hear</i> (suara 3D), sentuhan, <i>simulate</i> , <i>intelligent object</i> , <i>intelligent environment</i> , manajemen proyek dan <i>workflow</i>

	<i>Communication</i>	<i>Broadcast, narrowcast, mobile</i> , penyebaran berita melalui konferensi, penyebaran berita melalui publikasi, <i>teach, forecast</i> .
	Aplikasi	Perpustakaan, museum, arsip, media penyiaran, <i>unstable media, performance media, tangible heritage, intangible heritage, built environment, route</i> , pendidikan, pariwisata, hiburan, pemerintahan, kesehatan dan obat, industri, militer
	<i>Societal implication</i>	Filosofis, <i>epistemological, knowledge engineering</i> , historis, sejarah seni, <i>art theoretical</i> , sosiologis, antropologi, politik, ekonomi

Sedangkan dari sudut pandang Netherlands Council for Culture, Netherlands Council for Culture berusaha menerapkan konsep eCulture ke dalam pelestarian warisan budaya. Usaha tersebut dapat diimplementasikan pada organisasi pelestarian budaya (museum dan asosiasi), perpustakaan, industri seni dan kreativitas, dan penyiaran publik yang diasumsikan sebagai repositori budaya [49].

Tabel 2.12 Penerapan eCulture Pada *Cultural Repository* [49]

Repository	Aktivitas / Komponen
Organisasi pelestarian budaya	Pendigitalisasian koleksi warisan budaya dengan melakukan protokol-protokol yang diadopsi oleh para ahli; dan standar untuk <i>digital knowledge managment</i> dan akses internet.
	Hubungan antar jaringan berupa data dan pengetahuan dari berbagai institusi dan sumber dalam berbagai sektor saling dikombinasikan satu dengan lainnya.
	Keterlibatan publik dalam pelestarian warisan budaya dengan turut menentukan tentang apa yang apa yang dapat diakses oleh publik secara digital dengan penggunaan <i>bottom-up procedure</i> dalam hal pengaksesan.
	<i>Crossover</i> . Contoh : Museum dapat menggunakan berbagai kombinasi dari bentuk presentasi media dengan berbagai <i>platform</i> .
	Konservasi arsitektur dan arkeologi dengan dilakukannya percepatan inovasi digital dan standarisasi berbagai proses arkeologis, yang banyak dilakukan pada <i>immobile heritage</i> .

	Perubahan peran institusi pelestarian warisan budaya dari fungsi tradisional (sebagai terminal dari berbagai pengetahuan dan pengalaman), yang berkembang sebagai “way station” untuk <i>semi-finished product</i> , tempat referensi publik untuk penyedia pengetahuan, dan rekan bagi berbagai pihak dalam suatu jaringan.
Perpustakaan	Pendigitalisasian katalog dan koleksi-koleksi dengan menggunakan bentuk presentasi media.
	Permintaan informasi baru dari publik dengan meminta bantuan petugas perpustakaan untuk melakukan pencarian suatu informasi melalui internet.
	Perubahan peran dari pihak peminjam menjadi <i>guide</i> dan <i>portal</i> .
Industri seni dan kreativitas	Penggunaan TIK dan digitalisasi dengan memanfaatkan komputer, piranti lunak, kamera, dan perlengkapan untuk penyimpanan data, <i>crafting</i> , dan presentasi gambar dan suara.
	<i>Crossover</i> dengan kombinasi dari bentuk presentasi media dengan berbagai <i>platform</i> .
	Inovasi media khusus, seperti : <i>web design</i> , <i>net art</i> , dan bentuk <i>hypertext</i> .
	Munculnya hubungan baru antara seni, masyarakat dan ekonomi.
	Perubahan peran yaitu sebagai mediator dalam masyarakat.
Penyiaran publik	Pendigitalisasian proses produksi, distribusi, dan penggunaan kembali dengan pemanfaatan perkembangan teknologi.
	<i>Crossmedia</i> dan <i>crossover</i> melalui promosi inovasi dan <i>media production</i> dengan memberikan keleluasaan untuk <i>crossover</i> antara media yang ada dengan media yang baru.
	Interaksi dengan pemirsa dengan menggunakan media digital yang ada.
	Berhubungan dengan sumber informasi lainnya melalui <i>web site</i> , potongan audio visual, dan basis data.
	Peran komunitas internet secara informal selaku pembentuk dan penyuplai informasi.
	Perubahan peran organisasi penyiaran dari penyiar menjadi perantara atau mediator informasi digital.

digiCULT merumuskan beberapa rekomendasi bagi pengembangan dan implementasi eCulture. Rekomendasi tersebut dirumuskan oleh para ahli dan praktisi. Adapun rekomendasi tersebut, antara lain : perlunya membangun visi dan strategi nasional untuk implementasi dan kegunaan TIK dalam sektor ilmiah dan

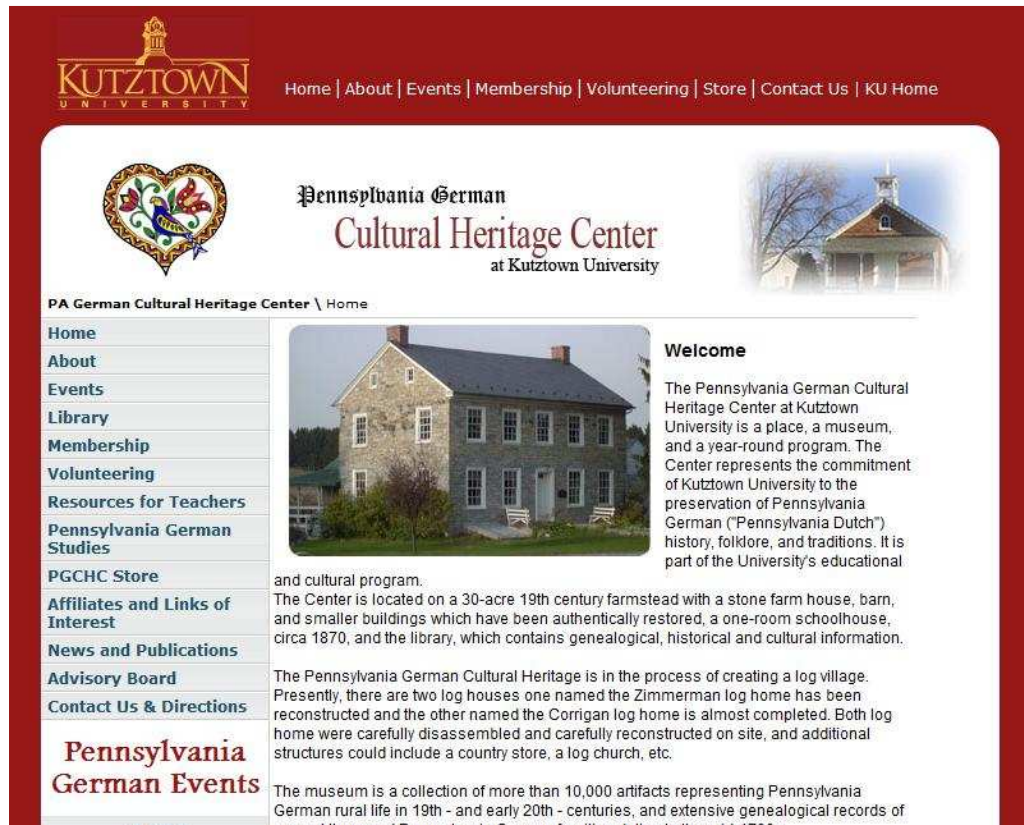
kebudayaan; tantangan untuk merawat kebudayaan digital yang multilingual; isu-isu akses dan e-commerce; pembuatan model organisasi eCulture; pengembangan layanan infrastruktur teknologi untuk penyewaan atau bantuan; promosi pembelajaran eCulture; dan menghadapi tantangan dari area geografis dan sosial-ekonomi [24].

2.4.7 Contoh Implementasi eCulture

Beberapa negara dan organisasi telah menggunakan eCulture sebagai kerangka pelestarian warisan budaya (*cultural heritage*). eCulture diimplementasikan dengan menempatkan museum dan perpustakaan sebagai repositori budaya, dan sebagai wadah *knowledge sharing* dari hasil kebudayaan yang telah didata dan didigitalisasi. Selain itu juga diimplementasikan sebagai wadah informasi atas peristiwa-peristiwa budaya yang telah, sedang, dan akan dilaksanakan. Berikut adalah contoh implementasi eCulture :

a. Universitas Kutztown, Pennsylvania, Jerman

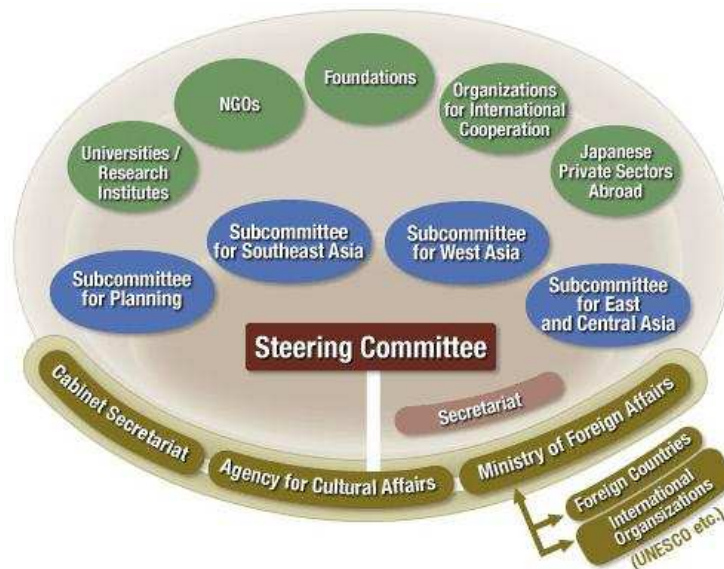
Universitas Kutztown mempublikasikan informasi budaya yang terdapat pada museum dan perpustakaan melalui sebuah situs bertemakan eCulture. Selain itu pada situs tersebut, pihak universitas juga mengundang partisipasi berbagai pihak dalam mewujudkan eCulture.



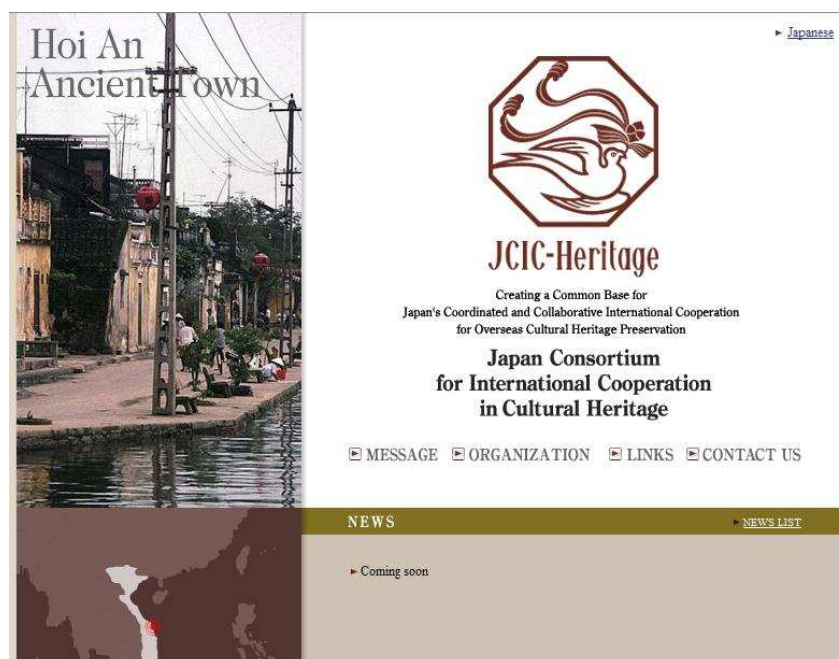
Gambar 2.4 Tampilan Situs *Cultural Heritage Center at Kutztown University*
[47]

b. JCIC (*Japanese Consortium for International Cooperation in Cultural Heritage*)

JCIC didirikan dengan empat tujuan, yaitu : mempromosikan hubungan antara anggota-anggota konsorsium, memperlancar koleksi pertukaran informasi dengan kerja sama internasional, melakukan studi kasus dan riset dalam kerja sama internasional dalam warisan budaya, serta publikasi dan penyebaran aktivitas dalam kerja sama internasional terkait warisan budaya. JCIC memiliki struktur organisasi sebagai berikut :



Gambar 2.5 Struktur Organisasi pada JCIC [44]



Gambar 2.6 Tampilan Situs *Cultural Heritage* pada JCIC [43]

c. Universitas Ritsumeikan, Jepang

Universitas Ritsumeikan melakukan beberapa riset dan edukasi melalui situs resminya yaitu <http://www.rits-dmuch.jp/en/index.html>. Adapun riset tersebut memiliki tujuan seperti tertera pada **Gambar 2.7**. Selain itu terdapat empat proyek budaya yang akan dilakukan, antara lain : *Assessing the Values of*

Cultural Properties and their Vulnerabilities (Cultural Heritage and Vulnerability), Traditional Procedures for Mitigating Disasters (Historical Disasters), Disaster Mitigation Technologies for Preserving Cultural Values (Disaster Mitigation Technologies), dan Comprehensive Planning for Disaster Mitigation, Emphasizing Cultural Heritage (Disaster Mitigation Planning and Policy).



Gambar 2.7 Tujuan Riset pada Universitas Ritsumeikan [56]



Gambar 2.8 Tampilan Situs *Research Center for Disaster Mitigation of Urban Cultural Heritage* pada Universitas Ritsumeikan [57]

d. Cultural Heritage India

Cultural Heritage India mengembangkan situs untuk *knowledge sharing* dan keperluan pariwisata. Situs tersebut juga mempublikasikan informasi tentang kesenian dan budaya India, situs makam, kitab Ayurveda, dan istana Kerajaan India.



Gambar 2.9 Tampilan Situs Cultural Heritage India [12]

e. CHI – Cultural Heritage Imaging

CHI (Cultural Heritage Imaging) merupakan salah satu organisasi non profit yang melakukan riset dan *image digitization* terhadap peninggalan kebudayaan yang ada. Aktivitas tersebut telah dilakukan di negara Swiss, Portugal, dan bagian selatan California. Berbagai proyek dilakukan pada berbagai tempat penggalian, laboratorium arkeologi, museum, universitas, dan berbagai *cultural heritage institution*.



Gambar 2.10 Tampilan Situs CHI [11]

f. Croatian Cultural Heritage

Croatian Cultural Heritage merupakan proyek pemerintah Kroasia untuk proses *digitisation* dari arsip-arsip, dan materi-materi yang terdapat pada perpustakaan dan museum. Proyek ini ditujukan untuk pembuatan *digital content*, mempermudah pengaksesan dan *visibility*, dan mempromosikan sistem dan pendekatan untuk *digitisation* bagi institusi kebudayaan.



Gambar 2.11 Tampilan Situs Croatian Cultural Heritage [10]

g. DEN (Digitaal Erfgoed Nederland)

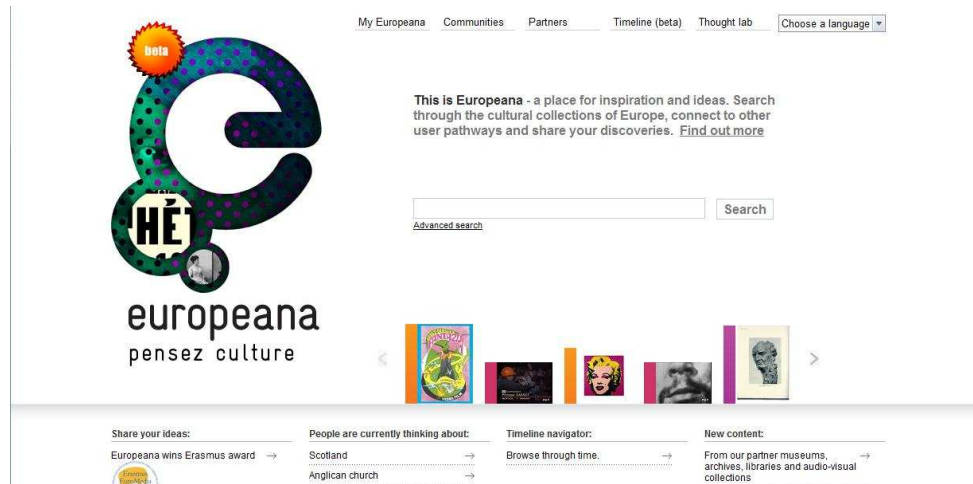
DEN merupakan suatu proyek pelestarian kebudayaan Belanda. Pada situs resmi DEN telah dipublikasikan beberapa kegiatan yang menjadi agenda pengembangan TIK untuk pelestarian budaya dan aktivitas lain, seperti : pameran, diskusi, dan edukasi.



Gambar 2.12 Tampilan Situs Cultural Heritage pada DEN [22]

h. Europeana

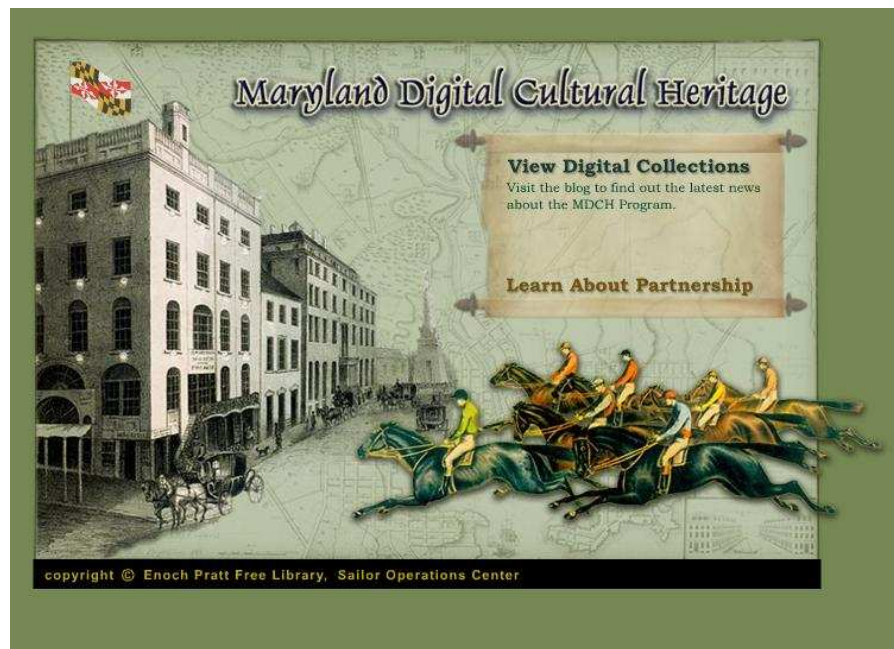
Europeana merupakan sebuah proyek bersama antara negara-negara di Eropa dalam rangka *cultural heritage* dengan melibatkan banyak rekanan dan kontributor. Rekanan dan kontributor tersebut dapat berbentuk museum, perpustakaan, museum, perwakilan negara, kontributor proyek, dan institusi proyek. europeana mempublikasikan koleksi budaya berupa : gambar, teks, suara, dan video. Koleksi-koleksi tersebut didapatkan dari museum dan galeri, museum arsip, perpustakaan, dan tempat penyimpanan audio-visual.



Gambar 2.13 Tampilan Situs *Cultural Heritage* pada Europeanana [27]

i. MDCH (*Marryland Digital Cultural Heritage*)

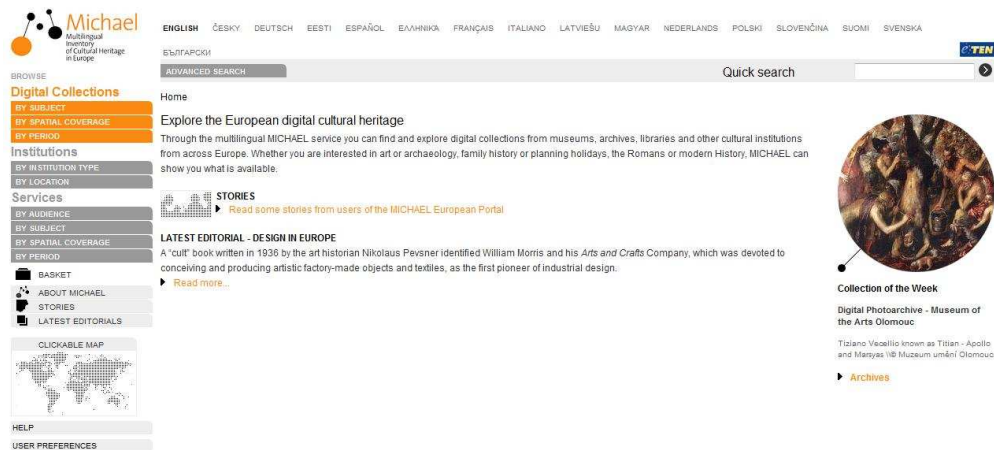
MDCH merupakan situs berbasis eCulture yang dikembangkan oleh Enoch Pratt Free Library. Enoch Pratt Free Library merupakan salah perpustakaan umum tertua di Amerika. Enoch Pratt Free Library mengumpulkan berbagai informasi digital dari koleksi budaya Amerika yang tersebar luas dan mempublikasikannya.



Gambar 2.14 Tampilan Situs *Cultural Heritage* pada MDCH [25]

j. MICHAEL (*Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe*)

MICHAEL merupakan proyek bersama beberapa perwakilan dari publik, institusi riset, dan perusahaan perseroan yang terdapat di Eropa. MICHAEL bertujuan untuk memberikan akses yang mudah dan cepat untuk koleksi digital yang terdapat pada museum, perpustakaan, dan museum arsip yang tersebar di seluruh Eropa. MICHAEL juga dilengkapi dengan *open source platform* dan *search engine* untuk mendukung tujuan tersebut.



Gambar 2.15 Tampilan Situs *Cultural Heritage* pada MICHAEL [48]

k. CHF (*Korean Cultural Heritage Foundation*)

CHF merupakan salah satu proyek berbasis eCulture di Korea Selatan. CHF mempublikasikan berbagai informasi budaya, seperti : Bangunan bersejarah, dan acara pameran kebudayaan.



Gambar 2.16 Tampilan Situs *Cultural Heritage* pada CHF [9]

2.5 Repositori Budaya

Menurut David Bearman, organisasi seperti : perpustakaan, museum, penyimpanan arsip, kebun raya, *acquaria*, dan kebun binatang, harus memiliki manajemen koleksi, karena dapat mempengaruhi proses akuisisi, konservasi, dan penempatan koleksi. Repositori budaya harus akuntabel dan dapat bertanggung jawab atas perawatan dan penggunaan objek sesuai kegunaannya. Artinya : institusi budaya harus mengetahui apa yang termasuk objek koleksi dan hak apa saja yang didapatkan terkait objek koleksi tersebut (apakah dapat digandakan / *di-copy*, dipinjamkan, dipamerkan, dan dibuang).

Tanggung jawab lain dari repositori budaya adalah melayani publik agar publik dapat mengetahui tentang objek budaya yang ada dan kegunaannya untuk keperluan pembelajaran dan ilmiah. Agar hal ini dapat terlaksana dengan baik, dibutuhkan suatu manajemen objek budaya, yang harus dilaksanakan oleh semua institusi budaya tanpa terkecuali. Objek budaya yang termasuk ke dalam suatu repositori budaya harus memiliki sifat-sifat, seperti : dapat dipertimbangkan, diperoleh / diakuisisi secara legal, dapat diakses, dapat dikelola, dapat dikonservasi, dapat didokumentasikan, dapat dipelajari, dapat diinterpretasikan (dipamerkan dan dipublikasikan), dan dapat dilenyapkan / dibuang [6].

Suatu objek dalam repositori budaya harus dapat dipertimbangkan dan diakui secara formal atau *de facto* melalui suatu kebijakan koleksi. Kebijakan koleksi tersebut akan membentuk suatu ruang lingkup dari kepemilikan potensial dan mendefinisikan benda-benda apa saja yang memiliki daya tarik koleksi. Jika kebijakan dirumuskan dengan baik, maka kebijakan tersebut dapat dimasukkan ke dalam *collection management information system* untuk memvalidasi permohonan dan keputusan untuk mengakuisisi objek budaya tersebut. Dalam implementasinya, seluruh repositori budaya perlu mengidentifikasi objek-objek yang akan dijadikan objek budaya agar dapat dipertimbangkan, diakuisisi, dan diperoleh informasi (sumber-sumber mana saja yang memiliki objek tersebut, dan melacak objek beserta sumbernya). Tetapi terlepas dari sistematika yang ada, repositori tersebut juga harus menjaga seluruh daftar target akuisisi dan mengawasi para donor potensial atau sumber objek. Untuk mewujudkan hal tersebut, banyak repositori budaya secara aktif ikut serta dalam penemuan,

pemeriksaan, dan pembentukan kepemilikan potensial melalui ekspedisi dan riset-riset arkeologis; manajemen data atau kumpulan pertimbangan; dokumentasi oral atau fotografis; penyokong penempatan seorang artis; dan pembiayaan koleksi hidup [6].

Setelah melalui tahap pertimbangan, objek budaya tersebut harus menjalani tahap akuisisi legal melalui suatu kepemilikan. Akuisisi legal melalui suatu kepemilikan dapat dilakukan secara langsung dari proses pembelian atau pemberian, dan hak untuk penemuan dan kreasi. Sedangkan akuisisi legal melalui kepemilikan secara tidak langsung diperoleh dari kewajiban legal dari pembuatan suatu agen penyimpan material, dan realisasi dari hibah. Dalam pelaksanaannya, transfer kepemilikan secara normal hanya terjadi sekali dan label resmi dapat diperoleh dari serangkaian pemberian secara parsial. Sistem informasi harus dapat memisahkan perwalian secara fisik dan legal (kepemilikan secara langsung dan tidak langsung), dan menentukan apakah perwalian tersebut dapat ditransfer atau tidak. Sedangkan untuk kepemilikan suatu penamaan objek, seperti : *copyright*, dan *performance right*, tidak dapat ditransfer melalui proses akuisisi yang sederhana. Kepemilikan tersebut harus diikuti oleh proses lampiran dari kewajiban atau larangan dari sumber terkait. Keseluruhan proses akuisisi yang kompleks tersebut harus dikelola secara baik untuk menjamin pencapaian hasil yang diharapkan dan pengenalan status objek harus terlaksana, agar informasi yang terhimpun dapat digunakan kemudian hari. Sebagai tambahan, sistem informasi harus dapat menyimpan dan mengelola data-data objek yang dilarang, siklus dari suatu objek, dan perhitungan dampak dan biaya kepemilikan yang dilarang.

Informasi objek budaya harus dapat diakses oleh publik. Saat ini muncul terminologi yang berbeda-beda dari kebijakan organisasi dalam hal pengaksesan suatu objek yang masuk ke dalam suatu repositori budaya. Pada pelaksanaan di lapangan sebelumnya, materi atau objek budaya dapat masuk melalui suatu repositori budaya melalui proses perekaman, atau melalui sebuah repositori budaya tanpa pertimbangan dapat diakses atau tidak sehingga prosedur tersebut harus ditaati agar tidak membingungkan publik di kemudian hari. Objek yang masuk melalui repositori budaya dapat berstatus “*on deposit*”, “*on loan*”, “*under*

review”, “*research*”, dan “*study*”, sesuai dengan kebutuhan pendefinisian informasi. Informasi ini berfungsi agar mempermudah proses pengaksesan informasi tentang objek budaya yang diakses. Proses pengaksesan tersebut memungkinkan pengaksesan objek ke dalam sebuah proses kontrol inventori. Pengaksesan tersebut dapat berupa akses atas informasi minimum, yang dibutuhkan untuk identifikasi objek secara unik, dan menghubungkannya untuk penetapan tanggung jawab organisasi dalam pengelolaannya. Tanggung jawab tersebut dapat dibagi antara pendaftar dan kurator, *records managers* dan *records archivists*, serta akuisisi departemen dan katalog. Untuk mendukung seluruh rangkaian proses pengaksesan tersebut, sistem informasi harus dirancang secara unik untuk mengidentifikasi objek dan menempatkan objek tersebut pada level pengawasan minimum yang dibutuhkan [6].

Manajemen harus dapat melakukan proses pengelolaan objek budaya yang ada beserta informasi yang telah tersimpan. Untuk pelaksanaan pengelolaan dari sisi pemilik, manajemen harus mengawasi dan melacak lokasi fisik dari seluruh pemilik; kegunaan dari kepemilikan yang ada; dan tanggung jawab fisik, legal, dan administratif dari kepemilikan suatu objek budaya. Sedangkan untuk pelaksanaan pengelolaan dari sisi objek budaya, manajemen harus mendefinisikan kepemilikan suatu objek dan kontrol seluruh material dalam pemeliharaan secara legal dan fisik. Selain itu, manajemen juga mencatat seluruh tindakan / aksi yang dilakukan dalam kepemilikan tersebut sepanjang daur hidup suatu objek budaya masih eksis. Biasanya, pengelolaan manajemen ini dapat dilakukan secara baik oleh museum dan tempat penyimpanan arsip untuk mempertahankan informasi yang terkandung di dalamnya.

Selain adanya proses pengelolaan, repositori budaya juga harus melestarikan objek budaya tersebut dengan menempatkannya pada lingkungan yang sesuai (temperatur, kelembaban, kontrol serangga, dan arsitektur taman). Pelestarian ini juga meliputi aktivitas pelestarian dan restorasi. Dalam hal ini, modul-modul sistem informasi harus menyimpan informasi tentang lingkungan penyimpanan, ruang pameran, komposisi materi dari suatu objek, kondisi ideal dari suatu materi beserta efek yang timbul, dan perlakuan khusus yang dibutuhkan [6].

Repositori budaya juga harus dapat mendokumentasikan kepemilikan untuk memberikan akses atas kepemilikan tersebut dan informasi kegunaannya. Dalam repositori budaya, proses dokumentasi tersebut dilakukan pada seluruh daur hidup suatu objek. Yang harus didokumentasikan adalah tahapan kepemilikan, prosedur sebuah organisasi, data apa saja yang perlu didokumentasikan, pencipta, komunitas pencipta, orang-orang yang terlibat atau periode dari sejarah suatu kebudayaan, dan tempat dan peristiwa budaya.

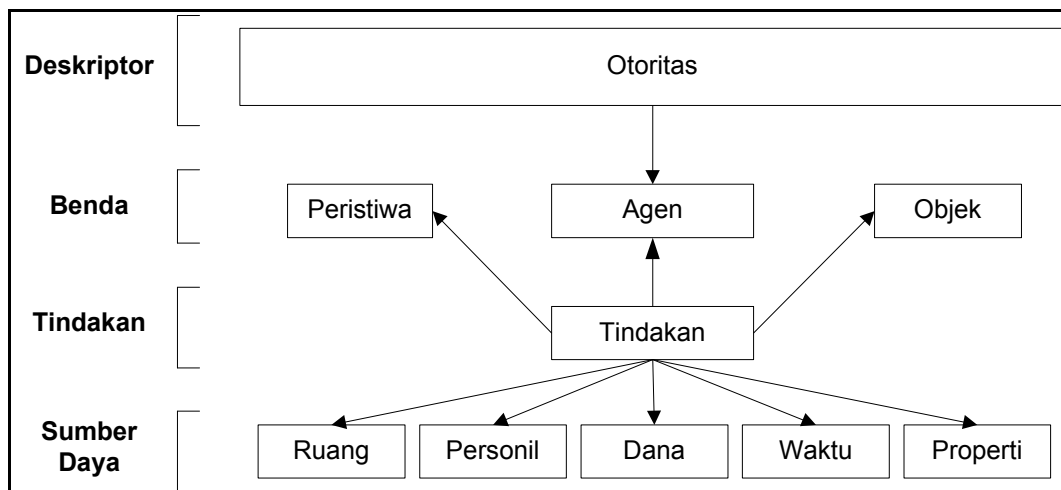
Repositori budaya dapat difungsikan sebagai wadah pembelajaran. Hampir seluruh repositori budaya mengundang aktivitas riset / studi bagi kepemilikan dan informasi tentang kepemilikan oleh pihak luar. Agar hal tersebut dapat terlaksana dengan baik dan benar, pengguna dan aktivitasnya harus dimonitor dan dilacak oleh manajemen sistem informasi yang ada. Beberapa repositori telah merancang sistem informasi yang menambahkan informasi pengguna dan *activity log*-nya.

Salah satu kegunaan repositori budaya adalah menginterpretasikan objek budaya untuk dipamerkan pada dunia. Agar objek budaya dapat diinterpretasikan, dibutuhkan suatu strategi. Strategi yang dirumuskan adalah dengan mempertunjukkan, mempublikasi, dan mendiskusikannya. Selain itu, juga harus diperhatikan tujuan pembelajaran yang terkandung di dalamnya dan bagaimana cara publikasi objek tersebut pada sebuah institusi publik. Manajemen interpretasi membutuhkan fasilitas yang mendukung otorisasi pameran-pameran dan publikasi, penyusunan objek dan tulisan yang cocok, dan presentasinya. Terlepas dari cara tradisional dalam presentasi suatu objek, pada saat ini, presentasi dapat diintegrasikan dengan berbagai macam media [6].

Selain perubahan misi organisasi, akuisisi objek budaya yang kurang baik, dan objek yang menjadi tidak dapat dikonservasi; kesalahan akuisisi juga sering terjadi. Sehingga dibutuhkan suatu proses pembuangan. Idealnya, suatu sistem informasi harus mengatur proses pembuangan ini, terlepas apakah adanya transfer kepemilikan, atau transfer objek ke repositori budaya yang lain. Proses ini mengacu pada sifat suatu repositori yang akuntabel agar tetap dapat mempertahankan informasi tentang objek dan alasan pemusnahan atau pembuangannya.

2.5.1 Informasi Yang Tersimpan Pada Repositori Budaya

Informasi suatu objek budaya perlu dirumuskan secara umum dengan penggunaan beragam media (artifak, publikasi, arsip, foto, dan lainnya) dan beragam level agregasi dari koleksi yang ada, agar menjadi bentuk yang lebih kecil dan dapat disimpan di media penyimpanan. Sistem harus mencakup berbagai macam informasi tersebut, seperti : donor atau pengapalan, anggota, artis, pajak, dan fungsi dari artifak. Sehingga membentuk beberapa entitas yang menjadi bagian dari sistem informasi dan membentuk hubungan antara grup entitas yang berfungsi dalam sistem informasi. Grup entitas level tinggi (*high level entity group*) digambarkan pada **Gambar 2.17** [6].



Gambar 2.17 High level entity group [6]

Otoritas (*authorities*) merupakan sebuah domain konseptual meliputi sumber daya, tindakan, dan benda. Secara proses, otoritas mencakup kepemilikan repositori budaya, *event* kebudayaan yang disponsori, dan agen yang melakukan tindakan / aksi. Sehingga dapat dirumuskan nama orang atau institusi, tanggal dan periode waktu, lokasi geografis, dan komposisi materi dan intelektual. Otoritas dapat dibagi atas otoritas sebagai *index term*, *authority headings*, dan *authority records*.

Tindakan sebagai elemen pusat dari informasi yang ada dalam sebuah sistem informasi. Tindakan membutuhkan objek, agen, dan peristiwa (*event*). Sedangkan komponen sumber daya yang dibutuhkan adalah ruang, personil / staf, dana, waktu, dan properti.

Pada **Gambar 2.17**, objek digambarkan sebagai entitas tunggal. Dalam penerapannya pada sistem, *record* dari objek dikelompokkan menurut level hierarki, tipe koleksi dan generalisasi, dan hubungan representasi. Menurut level hirarki, sebuah objek dapat berupa sebuah INSTITUTION, COLLECTION, ACCESS, CONSTRUCTION, ITEM, COMPONENT, dan PIECE. Menurut tipe koleksi, objek dapat berupa objek tiga dimensi, dan objek dua dimensi. Sedangkan menurut hubungan representasi, beberapa entitas (seperti : objek, model dari sebuah objek, sebuah referensi bibliografi, foto dari objek) dibuatkan terpisah. Namun, ada juga yang merumuskan entitas untuk negatif foto, *slide*, cetakan, gambar yang terekam pada keping video, lukisan, patung (hasil seni rupa), dan model asli yang digunakan untuk hasil seni.

Peristiwa (*event*) dipertimbangkan perancang sistem berada pada level paling abstrak. *Event* dipengaruhi oleh tugas dan tanggung jawab organisasi untuk membedakan unit administratif, dan resistansi terhadap implementasi. *Event* dapat dibagi berdasarkan hirarki (FESTIVAL, COURSE, SERIES, dan SINGLE EVENT), tipe (EXHIBITS, PERFORMANCES, PUBLICATIONS, COURSES, dan TOURS), dan relasi representasi (rencana, cetak biru, rancangan, teks, dan skrip) [6].

Repositori budaya memiliki ketergantungan pada agen dan individu untuk melaksanakan fungsinya, dan memerlukan pelacakan tentang : siapa, apa pekerjaannya, dan bagaimana mereka melakukannya. Agen dikelompokkan berdasarkan tipe (SHIPPERS, INSURERS, EXHIBIT DESIGNERS, CONTRACTORS, APPRAISERS, PRINTERS, DONORS, DEALERS, BROKERS, MANUFACTURERS, dan OWNERS), tanggung jawab organisasi, serta kapabilitas agen dan histori kinerjanya.

Sumber daya (*resource*) dapat dilihat berdasarkan tipe, dan fungsi manajemen. Berdasarkan tipe, sumber daya dikelompokkan menjadi STAFF, FUND, SPACE, dan TIME. Sedangkan menurut fungsi manajemen, sumber daya dirumuskan sebagai sebuah anggaran dan rencana alokasi sumber daya [6].

2.5.2 Sistem Informasi Pada Repositori Budaya

Sebuah organisasi membutuhkan sistem informasi untuk mengelola informasi yang ada sesuai dengan kebutuhan dan implementasinya. Organisasi tersebut harus mengatur sumber daya yang ada (orang, ruang, uang, dan waktu), produk, dan pasar.

Selain itu, organisasi harus mengatur metode kerja dan agen yang terlibat di dalamnya. Sehingga dalam implementasinya pada aplikasi, terdapat tujuh jenis sistem informasi yang dibutuhkan oleh repositori budaya, antara lain : *personnel management*, *financial management*, *space management*, *contracts management*, *publication management*, *exhibits management*, dan *collections management*. Sedangkan dari sisi modul manajemen koleksi, ada enam modul yang dibutuhkan, yaitu : *documentation management*, *actions management*, *events management*, *agent management*, *information retrieval*, dan *information analysis & display* [6].

2.5.3 Manajemen dan Kebutuhannya

Selain manajemen perlu memperlakukan objek-objek budaya secara khusus, manajemen juga perlu memperhatikan tentang bagaimana membentuk sebuah kerangka kerja untuk mendefinisikan kebutuhan sistem informasi bagi repositori budaya. Untuk membentuk kerangka kerja tersebut, manajemen harus memperhatikan *cycle of establishing objectives*, *planning*, *allocating*, *monitoring*, *evaluating*, *establishing objectives*, dan lainnya [6].

Isi dari kerangka kerja yang telah dirumuskan, juga harus mencakup manajemen data, dan manajemen sumber daya. Manajemen data dibutuhkan untuk mengatur informasi tentang ACTIONS, OBJECTS, PERSONNEL, PROPERTY, TIME, SPACE, dan FUNDS. Manajemen sumber daya terotomasi juga sangat diperlukan untuk melanjutkan tugas dari manajemen data. Kebutuhan yang ada dalam manajemen sumber daya terotomasi, seperti : fasilitas sistem berbasis waktu (penjadwalan, penanggalan, eksekusi *time batch*, pengumuman secara otomatis, *tickling*, *automatic exception reporting*), fasilitas sistem berbasis ruang (perencanaan ruang, *space allocation and assignment*, manajemen rencana perjalanan, pelaporan penggunaan ruang), fasilitas sistem berbasis personil (*resource availability and skill matching*, *task assignment*, dan pelaporan

produktivitas), fasilitas sistem berbasis dana (pembuatan anggaran, pembukuan, *experience reporting / prediction*), dan fasilitas sistem berbasis objek (*provenance and association, content links and authority incorporation*). Selain itu terdapat beberapa sudut pandang kebutuhan terlepas dari sisi sumber daya, antara lain : fasilitas sistem berbasis *event*, fasilitas sistem berbasis tindakan (histori tindakan, *status reporting, action accounting*), dan fasilitas sistem berbasis otoritas (*authority record maintenance, authority search, authority-based search, term substitution / linkage and synonymy, authorities sebagai reference files*) [6].

2.5.4 Analisa Kebutuhan Sebagai Sebuah Investasi

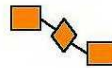
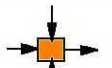
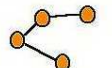
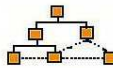
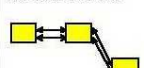
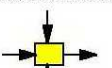
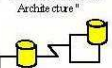
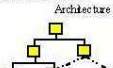
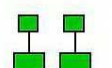
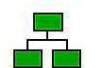
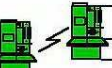
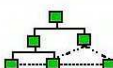
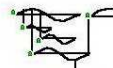
Analisa kebutuhan merupakan sebuah proses yang kompleks, membutuhkan keterlibatan banyak staf dalam sebuah repositori untuk periode tertentu, serta membutuhkan banyak investasi. Sehingga manajemen perlu mempertimbangkan apa keuntungan yang didapat, proses apa yang penting, dan apakah sebuah repositori mempertimbangkan pengantian sistem informasi dengan biaya staf yang diperlukan untuk proses perencanaan dan penggantian tersebut. Investasi tersebut di dalam analisa kebutuhan fungsional merupakan sesuatu keharusan. Untuk mengurangi kompleksitas tersebut, ada kalanya kebutuhan data jarang berubah karena organisasi berada dalam bisnis yang sama. Melalui analisa tersebut, akan dirumuskan aspek “bagaimana” yaitu : bagaimana metode untuk mengimplementasikan sistem informasi, dan bagaimana kebutuhan dapat merefleksikan kebutuhan bisnis yang sebenarnya [6].

Setelah melewati tahapan analisa kebutuhan, akan dilakukan analisa sistem yang akan dikembangkan menurut kebutuhan yang ada. Analisa sistem menghasilkan suatu gambaran *baseline* dari sistem yang ada, dan sistem yang akan dikembangkan. Sehingga usaha yang diinvestasikan dalam analisa tersebut (termasuk prosedur dan arus informasi) pada sistem berikutnya akan memberikan keuntungan langsung ketika sistem yang ada digantikan. Untuk mempermudah analisa sistem, dilakukan pengujian *dataset*. Pengujian *dataset* digunakan untuk mengevaluasi sebuah sistem, dan berperan sebagai *baseline* untuk pengawasan sistem terhadap *upgrade* dan *enhancement*. Keseluruhan hasil analisa tersebut

perlu didokumentasikan. Ada beberapa teknik yang digunakan untuk pembuatan dokumentasi untuk kebutuhan dan sistem, yaitu “bottom-up” dan “top-down” [6].

2.6 Zachman Framework

Pada tahun 1987, John Zachman mendefinisikan *framework* sebagai sebuah struktur logik untuk pengklasifikasian dan pengorganisasian representasi yang deskriptif dari sebuah *enterprise*. *Framework* tersebut sangat mendapatkan perhatian yang signifikan dari manajemen *enterprise* tersebut, seperti halnya pengembangan sistem *enterprise*. *Zachman framework* merupakan sebuah skema klasifikasi dua dimensi yang digambarkan ke dalam matrix 6x6 seperti yang terlihat pada **Gambar 2.18**. Baris menunjukkan perpektif dari *player* yang berbeda dalam proses (*Planner, Owner, Designer, Sub-Contractor, System*). Kolom merepresentasikan aspek dari proses (*Data, Function, Network, People, Time, Motivation*) [26].

	DATA <i>What</i>	FUNCTION <i>How</i>	NETWORK <i>Where</i>	PEOPLE <i>Who</i>	TIME <i>When</i>	MOTIVATION <i>Why</i>	
SCOPE (CONTEXTUAL)	List of Things Important to the Business 	List of Processes the Business Performs 	List of Locations in which the Business Operates 	List of Organizations Important to the Business 	List of Events Significant to the Business 	List of Business Goals/Strat 	SCOPE (CONTEXTUAL)
<i>Planner</i>	ENTITY = Class of Business Thing	Function = Class of Business Process	Node = Major Business Location	People = Major Organizations	Time = Major Business Event	Ends/Mean = Major Bus. Goal/Critical Success Factor	<i>Planner</i>
ENTERPRISE MODEL (CONCEPTUAL)	e.g. Semantic Model 	e.g. Business Process Model 	e.g. Logistics Network 	e.g. Work Flow Model 	e.g. Master Schedule 	e.g. Business Plan 	ENTERPRISE MODEL (CONCEPTUAL)
<i>Owner</i>	Ent = Business Entity Rein = Business Relationship	Proc = Business Process IO = Business Resources	Node = Business Location Link = Business Linkage	People = Organization Unit Work = Work Product	Time = Business Event Cycle = Business Cycle	End = Business Objective Means = Business Strategy	<i>Owner</i>
SYSTEM MODEL (LOGICAL)	e.g. Logical Data Model 	e.g. "Application Architecture" 	e.g. "Distributed System Architecture" 	e.g. Human Interface Architecture 	e.g. Processing Structure 	e.g. Business Rule Model 	SYSTEM MODEL (LOGICAL)
<i>Designer</i>	Ent = Data Entity Rein = Data Relationship	Proc = Application Function IO = User Views	Node = IS Function (Processor/Storage) with Link = Line Characteristics	People = Role Work = Deliverable	Time = System Event Cycle = Processing Cycle	End = Structural Assertion Means = Action Assertion	<i>Designer</i>
TECHNOLOGY MODEL (PHYSICAL)	e.g. Physical Data Model 	e.g. "System Design" 	e.g. "System Architecture" 	e.g. Presentation Architecture 	e.g. Control Structure 	e.g. Rule Design 	TECHNOLOGY MODEL (PHYSICAL)
<i>Builder</i>	Ent = Segment/Table/etc. Rein = Pointer/Key/etc.	Proc = Computer Function IO = Screen/Device Formats	Node = Hardware/System Software Link = Line Specifications	People = User Work = Screen Format	Time = Execute Cycle = Component Cycle	End = Condition Means = Action	<i>Builder</i>
DETAILED REPRESENTATIONS (OUT-OF-CONTEXT)	e.g. Data Definition 	e.g. "Program" 	e.g. "Network Architecture" 	e.g. Security Architecture 	e.g. Timing Definition 	e.g. Rule Specification 	DETAILED REPRESENTATIONS (OUT-OF-CONTEXT)
<i>Sub-Contractor</i>	Ent = Field Rein = Address	Proc = Language Stmt IO = Control Block	Node = Addresses Link = Protocols	People = Identity Work = Job	Time = Interrupt Cycle - runtime Cycle	End = Sub-condition Means = Step	<i>Sub-Contractor</i>
FUNCTIONING ENTERPRISE	e.g. DATA	e.g. FUNCTION	e.g. NETWORK	e.g. ORGANIZATION	e.g. SCHEDULE	e.g. STRATEGY	FUNCTIONING ENTERPRISE

Gambar 2.18 Zachman Framework [26]

Kolom-kolom dalam matriks Zachman merujuk pada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terhadap suatu *enterprise*. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, situasi yang kompleks dan jawaban yang hilang dapat dideduksi tanpa menghilangkan detail dan kewaspadaan dari entitas yang *interlink* di dalam subjek yang sama. Jawaban-jawaban untuk pertanyaan tersebut sangat tergantung pada perspektif. Deskripsi dari kolom yang ada sebagai berikut [26] :

- *Data (what)*

Kolom ini menjawab pertanyaan *what* – apa yang membentuk sebuah *enterprise*. Termasuk sederet hal-hal yang menunjukkan komposisi material dari *enterprise* yang mempengaruhi arah dan tujuannya. Selain itu, kolom ini menjelaskan hubungan entitas yang terlibat dalam setiap perspektif dalam *enterprise*.

- *Function (how)*

Kolom ini menjawab pertanyaan *how* – bagaimana *enterprise* bekerja. Kolom ini menjelaskan bagaimana sebuah proses berubah dalam mencapai tujuan dari *enterprise* sebagai input yang berubah menjadi sebuah output.

- *Network (where)*

Setiap baris dari kolom ini menjelaskan tentang lokasi geografis, dan interkoneksi antar *node* dalam *enterprise*. *Node* dapat terdiri atas kantor-kantor bisnis, *service provider*, dan koneksi vendor.

- *People (who)*

Kolom ini menjelaskan *who* – siapa yang bertanggung jawab. Kolom ini menjelaskan otoritas, tanggung jawab atau *workflow* dari organisasi dan orang-orang yang terlibat dalam bisnis.

- *Time (when)*

Kolom ini menggambarkan hubungan-hubungan waktu dan *event* yang terjadi antara *enterprise*. Sumbu vertical dari infrastruktur adalah sumbu kontrol dan sumbu mendatar merupakan sumbu durasi. Kolom ini terfokus pada penjadwalan *event*, yang dipengaruhi oleh *trigger*.

- *Constraints (why)*

Kolom ini menjelaskan tentang *action*, yang membatasi *enterprise* dengan *external requirement* organisasi.

Baris-baris dalam *Zachman framework* merepresentasikan sebuah perspektif yang berbeda dan unik. Setiap perspektif mendefinisikan solusi, yang merujuk pada perspektif lainnya, dan mencegah perspektif tersebut ditambah beban kerjanya. Baris-baris menjelaskan sudut pandang *player* yang berbeda, antara lain [26] :

- *Scope (Ballpark view)*
Mendefinisikan tujuan dan sifat bisnis dari sudut pandang penggagas. *Scope* membuat daftar semua hal-hal penting yang mengatur dan mempengaruhi kebijakan bisnis dan pengeluarannya.
- *Business model (Owner's view)*
Mendefinisikan interaksi antara entitas dan proses bisnis. Pemilik menjelaskan hubungan yang diterjemahkan ke dalam kebutuhan pengguna.
- *System model (Architect's view)*
Arsitek menganalisa perspektif bisnis dan teknis dari *enterprise* dan menghasilkan sebuah desain untuk pengembang, dari spesifikasi yang dikembangkan oleh pemilik dan penggagas.
- *Technology model (Designer's view)*
Perancang menggunakan spesifikasi dari perspektif arsitek dan pemilik untuk mengimplementasikan teknologi untuk merujuk pemrosesan informasi.
- *Detailed representation (Builder's view)*
Model ini menghasilkan komponen dari gambaran dan desain arsitektur dalam tahap sebelumnya.
- *Functioning enterprise*
Model ini menggambarkan sistem operasi. Model ini merupakan hasil dari seluruh gagasan, rancangan, dan pengembangan yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Model ini menghasilkan hasil akhir dari perspektif pengguna.

2.6.1 Aturan-aturan *Zachman Framework*

Zachman framework dipengaruhi oleh prinsip-prinsip arsitektur klasik yang membentuk sebuah kosa kata umum dan sekumpulan perspektif untuk menjelaskan sistem *enterprise* yang kompleks ke dalam bahasa teknis yang mudah dipahami. Pengaruh ini direfleksikan ke dalam sekumpulan aturan-aturan

yang mengatur sekumpulan relasi yang terurut, seimbang, dan ortogonal. Dengan merancang sebuah sistem menurut aturan-aturan ini, arsitek dapat merasa yakin pada sebuah desain yang *clean*, mudah dimengerti, seimbang, dan lengkap di dalamnya. Dan pada akhirnya dengan memanfaatkan *Zachman framework* akan dihasilkan sebuah cetak biru, atau arsitektur untuk sebuah infrastruktur informasi sebuah organisasi. Aturan-aturan yang berlaku pada *framework* ini antara lain [26] :

- Kolom-kolom tidak memiliki urutan.
Urutan membuat makna kolom-kolom tersebut menjadi bias dan membentuk suatu prioritas. Beberapa *programmer* akan mengalami hal tersebut walaupun *programmer* lain berusaha untuk menggunakan acuan pada data dalam *framework* tersebut. Sehingga diwajibkan lebih baik tidak ada urutan tertentu dalam arsitektur tersebut. Pengurutan akan mempengaruhi strategi *enterprise* dan penilaian atas *enterprise*. Seluruh kolom sama pentingnya, sehingga untuk semuanya merupakan abstraksi dari *enterprise* yang sama.
- Tiap kolom memiliki model yang sederhana dan mendasar.
Abstraksi dari tiap kolom berhubungan entitas-entitas dasar yang diberikan oleh pertanyaan-pertanyaan yang ada. Sebagai tambahan, dalam hubungan ini yang penting adalah sebuah rancangan. Tiap kolom memiliki model dasar yang membentuk *metamodel* yang generik.
- Model dasar dari tiap kolom harus unik.
Tidak ada entitas atau konektor di dalam model pada kolom menjadi acuan (*template*) yang digunakan berulang-ulang dalam penamaan atau konsep. Kolom-kolom tersebut dapat dihubungkan sebagai abstraksi dari *enterprise* tetapi masing-masing harus terpisah dan unik.
- Tiap baris merepresentasikan sebuah perspektif yang berbeda dan unik.
Tiap baris dalam *framework* menjelaskan perspektif yang berbeda dari *owner*, *designer*, *builder*, dan lainnya. Definisi dari tiap entitas menunjukkan perspektif dari *constraint* yang berbeda.
- Tiap *cell* adalah unik.
Tiap *cell* dalam *framework* unik sebagaimana tiap kolom memiliki aspek yang unik dan tiap baris memiliki perspektif yang unik.

- Mengkombinasikan *cell* dalam sebuah baris membentuk sebuah deskripsi yang lengkap dari sudut pandang tertentu (*view*).

Makna penting dari aturan ini adalah pada saat penambahan kolom didefinisikan, tiap *cell* baru harus konsisten dengan perpektif dari baris di mana *cell* berada. Tiap *cell* tergantung pada *cell* di atasnya, di bawahnya, dan *cell* yang berada pada baris yang sama. Perubahan yang terjadi pada *cell*, akan menimbulkan efek pada *cell* lain yang tergantung pada *cell* tersebut.

2.6.2 Definisi Cell-cell Dalam Zachman Framework

John Zachman telah membangun sebuah *framework* yang telah banyak digunakan oleh berbagai industri TIK di seluruh dunia. Levent Ertaul dan Raadika Sudarsanam berusaha menerjemahkan isi dari *cell-cell* dalam *framework* tersebut dan telah berhasil mendefinisikannya. Definisi dari *cell-cell* dalam *Zachman framework* dapat dilihat pada **Tabel 2.13**.

Tabel 2.13 Definisi *Cell-cell* Dalam *Zachman Framework* [26] [65]

Kolom	Deskripsi	Komponen Yang Dirumuskan
Baris 1 – Scope (Contextual)		
<i>What / Data (List of Things Important to The Business)</i>	Merupakan sebuah daftar hal-hal (atau objek atau aset) yang membuat <i>enterprise</i> tertarik. Mendefinisikan <i>scope</i> , atau batasan dalam permodelan hal-hal pada baris 2 hingga 5 yang signifikan pada <i>enterprise</i> .	– Hal-hal yang mempengaruhi arah dan tujuan dari <i>enterprise</i>. – Misi, tujuan, dan strategi. – <i>Customer</i>, bisnis dan <i>employee</i>, data internal dan eksternal.
<i>How / Process (List of Process the Business Performs)</i>	Merupakan sebuah daftar proses (atau fungsi) yang dilakukan <i>enterprise</i> . Berhubungan dengan proses, transformasi dari input menjadi output <i>enterprise</i> . <i>Cell</i> ini mendefinisikan <i>scope</i> , atau batasan dalam permodelan proses pada baris 2 hingga 5 yang dilakukan <i>enterprise</i> .	– Proses operasional. – Proses perencanaan, pengembangan, dan riset. – Proses produksi, kualitas, pemasaran, penjualan. – Proses yang legal. – Proses yang <i>cross-functional</i>.
<i>Where / Network (List of Locations in)</i>	Merupakan sebuah daftar lokasi di mana <i>enterprise</i> berlokasi. Mendefinisikan	– Lokasi geografis dari kantor pusat, wilayah,

which the Business Operates)	<i>scope</i> , atau batasan dalam permodelan lokasi pada baris 2 hingga 5 di mana <i>enterprise</i> berlokasi dan ditemukan.	dan nasional dari <i>enterprise</i>. – <i>Service provider</i> dan <i>carrier</i>. – Koneksi vendor.
Who / People (List of Organizations Important to the Business)	Merupakan sebuah daftar organisasi di mana <i>enterprise</i> memberikan tanggung jawab untuk bekerja. Mendefinisikan <i>scope</i> , atau batasan dalam permodelan organisasi pada baris 2 hingga 5 di mana organisasi pada <i>enterprise</i> terlibat	– Kebijakan keamanan. – Otoritas dan tanggung jawab eksekutif, dan departemen (HR, penjualan, R & D, keuangan, dan lainnya). – Tata kelola korporat.
When / Time (List of Events Significant to the Business)	Merupakan sebuah daftar <i>event</i> di mana <i>enterprise</i> merespon. Mendefinisikan <i>scope</i> , atau batasan dalam permodelan waktu pada baris 2 hingga 5 yang direspon <i>enterprise</i> .	– Siklus proses perencanaan proses. – <i>Contingency plan (disaster recovery, software upgrade)</i>. – Fluktuasi pasar. – Perencanaan strategis (<i>outsourcing</i>).
Why / Motivation (List of Business Goals/Strategies)	Merupakan sebuah daftar tujuan bisnis yang utama (atau strategi atau <i>critical success factor</i>) yang penting bagi <i>enterprise</i> dan dihubungkan dengan motivasi. Mendefinisikan <i>scope</i> , atau batasan dalam permodelan tujuan pada baris 2 hingga 5 yang ingin dicapai <i>enterprise</i> .	– Rencana bisnis. – Regulasi keamanan dan privasi. – Kepatuhan terhadap regulasi (IEEE, ISO). – Larangan terhadap suatu teknologi. – Waktu. – Pendanaan.
Baris 2 – Business Model (Conceptual)		
What / Data (Semantic Model)	Merupakan sebuah model yang sebenarnya dari hal-hal yang ada pada <i>enterprise</i> (objek, aset) yang penting bagi <i>enterprise</i> . Biasanya direpresentasikan dengan model E/R dan akan ada pada sebuah level pendefinisian yang akan menunjukkan proses (keadaan dan	– Klasifikasi dari data menurut level keamanan. – Kerahasiaan data (Enkripsi, kata kunci, dan lainnya). – Integritas data (<i>backup, archive</i>).

	kenyataan) yang digunakan dalam tujuan / strategi bisnis yang kemudian diimplementasikan menjadi “ <i>Business rules</i> ”.	– Ketersediaan data (kecepatan, kinerja, dan lainnya). – Kontrol akses data (akses yang aman dan tidak aman). – Model pengauditan data (untuk melacak data yang diakses).
How / Process (The Business Process Model)	Merupakan sebuah model yang sebenarnya dari proses bisnis yang dijalankan <i>enterprise</i> , cukup <i>independent</i> terhadap sistem, implementasi, dan <i>organizational constraint</i> apapun. Biasanya direpresentasikan dengan model “ <i>structured method</i> ” yang menunjukkan transformasi bisnis (proses) dan input beserta outputnya.	– Klasifikasi dari proses. – Data-data input dan output. – Parameter-parameter control (<i>triggering event</i>, waktu).
Where / Network (The Business Logistics System)	Merupakan sebuah model dari lokasi <i>enterprise</i> beroperasi, yang berhubungan dengan suara, data, pos atau truk, kereta, kapal. Model ini termasuk identifikasi tipe fasilitas pada <i>node-node</i> seperti kantor cabang, kantor pusat, gudang, dan lainnya.	– Lokasi interkoneksi bisnis. – Suara dan keamanan suara. – Data dan keamanan data. – Keamanan jaringan logistik.
Who / People (Workflow Model)	Merupakan sebuah model dari alokasi <i>enterprise</i> terhadap tanggung jawab dan spesifikasi pekerjaan yang dihasilkan. Biasanya sebuah bagan struktur organisasi menjelaskan alokasi dari tanggung jawab dan dokumen-dokumen pendukung lainnya menjelaskan hasil dari pekerjaan. Supaya menjadi lengkap, bagan tersebut harus dilengkapi dengan hasil dari pekerjaan (pelaksanaan control, pelaksanaan koordinasi, pelaksanaan operasional) dan	– Bagan struktur organisasi. – Siapa melakukan apa? (<i>job desk</i>). – Otorisasi. – Tanggung jawab.

	identifikasi dari unit organisasi yang didirikan dan yang diterima.	
When / Time (Master Schedule)	Merupakan sebuah model dari siklus bisnis yang terdiri atas <i>event</i> inisiasi dan waktu pengerjaan / tempuh. Ada dua notasi yang biasanya digunakan untuk menggambarkan, yaitu diagram P.E.R.T. dan Senge, model “ <i>System Thinking</i> ”.	– Siklus bisnis (kalender korporat, <i>product life cycle</i>, siklus permintaan). – Anggaran. – Penjualan dan pemasaran.
Why / Motivation (Business Plan)	Merupakan sebuah model dari tujuan dan strategi bisnis <i>enterprise</i> yang merumuskan motivasi di balik kegiatan-kegiatan dan keputusan-keputusan <i>enterprise</i> . Walaupun telah ada focus terhadap teori manajemen dalam akademis, tidak ada notasi yang diterima secara khusus untuk konsep-konsep motivasi saat ini.	– Kebijakan pemerintah. – Etika korporat. – Analisa ancaman industri. – Hubungan-hubungan bisnis. – Pembuatan undang-undang yang tertunda. – Politik. – Standar (IEEE, ISO). – Aturan perdagangan internasional.
Baris 3 – System Model (Logical)		
What / Data (Logical Data Model)	Merupakan sebuah model representasi logik dari hal-hal yang ada pada <i>enterprise</i> yang menyimpan informasi (bentuk terotomasi atau tidak terotomasi). Direpresentasikan sebagai atribut, <i>primary key</i> , model E/R yang ternormalisasi yang merefleksikan tujuan dari “ <i>Semantic model</i> ”.	– Model verifikasi data. – Model <i>workflow</i> data. – <i>Data relationship model</i>. – <i>Data backup demand</i> (penjadwalan).
How / Process (Application Architecture)	Merupakan sebuah model representasi logik dari implementasi sistem yang mendukung proses-proses bisnis dan akan menjelaskan batasan antara manusia dan mesin. Model ini termasuk kontrol dan mekanisme, sama halnya seperti input dan output pada representasi sistem logik dari sebuah	– <i>Disaster recovery process</i>. – <i>Access control process</i>. – <i>Data archiving process</i>. – <i>Data auditing process</i>. – Proses kerahasiaan, ketersediaan, dan integrasi.

	fungsi / proses system.	– Kontrol proses internal dan eksternal.
Where / Network (The Distributed System Architecture)	Merupakan sebuah model logik dari implementasi sistem logistik bisnis, terdiri atas tipe fasilitas sistem, <i>controlling software</i> pada <i>node-node</i> dan <i>line</i> (<i>processor</i> / sistem operasi, alat penyimpanan / DBMS, <i>peripheral</i> / <i>driver</i> , <i>lines</i> / <i>line operation system</i> , dan lainnya).	– <i>Physical security</i>. – <i>Link type</i> : internet, satelit, nirkabel, telepon, <i>fiber link security</i> (VPN, SSL, enkripsi). – <i>Link quality of service</i>. – Keamanan <i>end-to-end</i>. – Keamanan <i>node</i>. – Keamanan logistik (pengakuan, transportasi).
Who / People (Human Interface Architecture)	Merupakan sebuah ekspresi sistem logik dari <i>workflow</i> termasuk spesifikasi dari <i>role</i> tanggung jawab yang terlibat (manajemen, administrasi, <i>knowledge-worker</i> , <i>engineering</i> , penjualan, dan lainnya), dan spesifikasi logik pengerjaan produk, seperti : suara, teks, grafik, video, dan lainnya	– Hirarki. – Pemisahan tugas. – <i>User access control</i>. – Metrik <i>deliverable</i>. – Pengauditan <i>user</i>.
When / Time (Processing Structure)	Merupakan spesifikasi sistem logik ke dalam satuan waktu (<i>system event</i>) dan lamanya waktu (<i>processing cycle</i>). Model ini menjelaskan <i>system event</i> yang memicu keadaan transisi dari sebuah <i>valis state</i> ke yang lainnya, dan dinamika dari <i>transition cycle</i> . Model ini direpresentasikan dalam notasi dari sebuah <i>entity life history diagram</i> atau notasi <i>Harel state chart</i> (dalam pendekatan <i>object oriented</i>). Petri Nets juga dapat digunakan dalam menjelaskan urutan waktu.	– <i>Software upgrade</i>. – <i>Test and detect tracking</i>. – <i>Real time alerts</i>. – <i>Reengineering</i>. – <i>Timeline</i>. – <i>Dependency</i>. – <i>Milestone</i>.
Why / Motivation (Business Rules)	Merupakan model logik dari <i>business rules</i> dari <i>enterprise</i> menurut keinginan (akhir) dan <i>constraint</i> (arti). Tidak ada notasi khususnya digunakan. Ada	– Isu-isu yurisdiksi. – Frekuensi ancaman. – Teknologi. – Pendanaan.

	beberapa notasi yang dapat digunakan : <i>Ron Ross's Business Rules Models</i> , <i>Terry Halpin's Object Rule Language</i> , dan <i>Bob Brown's Rule and Constraint Language</i>	– Analisa resiko aplikasi.
Baris 4 – Technology Model (Physical)		
What / Data (Physical Data Model)	Merupakan representasi fisik dan <i>technology constrained</i> dari hal-hal yang ada pada <i>enterprise</i> . Jenis representasi dari model ini tergantung pada teknologi yang dipilih. Jika memilih teknologi <i>relational</i> , akan berupa sebuah model dari tabel yang terstruktur yang dibutuhkan untuk mendukung <i>Logical Data Model</i> . Dalam notasi <i>object oriented</i> , akan menjadi model <i>class-hierarchy/association</i> .	– <i>Meta-data model</i> . – <i>Database schema</i> . – Manajemen penyimpanan. – Enkripsi data.
How / Process (System Design)	Merupakan sebuah desain di mana kita tidak dapat melihat <i>enterprise</i> . Hanya berupa <i>structure chart</i> dan <i>action diagram</i> yang menyatakan implementasi dari sistem secara logik. Dalam <i>object-oriented</i> , berupa <i>method</i> dan realisasinya.	– <i>Intrusion detection process</i> . – <i>Response of disaster recovery process</i> . – <i>Assesment management insurance policy</i> .
Where / Network (Technology Architecture)	Merupakan gambaran fisik dari <i>workflow</i> pada <i>enterprise</i> yang menunjukkan <i>hardware</i> dan <i>software</i> pada <i>node-node</i> dan <i>line</i> serta <i>system software</i> termasuk sistem operasi dan <i>middleware</i> .	– <i>Biometric identification</i> . – <i>Authentication server</i> . – <i>Link security</i> . – <i>Intrusion detection system</i> . – Sistem operasi.
Who / People (Presentation Architecture)	Merupakan gambaran fisik dari <i>workflow</i> pada <i>enterprise</i> termasuk individu spesifik dan kebutuhan kemudahan kerja mereka, dan format presentasi dari pengerjaan produk.	– <i>Workflow</i> . – Format presentasi. – <i>Client interface requirements</i> .
When / Time (Control Structure)	Merupakan gambaran fisik dari <i>system events</i> dan <i>physical processing cycle</i> yang ditunjukkan pada kontrol struktur,	– <i>Security awareness program</i> . – <i>Password management</i>

	<i>passing control</i> dari modul yang satu ke modul lainnya.	<i>policy.</i> – <i>Timely backup.</i> – <i>Information lifecycle management.</i> – <i>Risk mitigation analysis.</i> – <i>Key management.</i>
Why / Motivation (Rule Design)	Merupakan gambaran fisik dari <i>business rules</i> . Aturan tersebut dikenal sebagai <i>cardinality</i> dan <i>optionality</i> dalam <i>data model</i> (Kolom 1), sebagai <i>procedural code</i> (Kolom 2), atau sebagai spesifikasi kebijakan (Kolom 4). Berupa teknologi <i>inference-engine</i> yang menjelaskan aturan-aturan tersebut cukup <i>independent</i> dari data dan logik, dan perangkatnya.	– <i>Construction.</i> – <i>Technological.</i> – Sumber daya yang tersedia.
Baris 5 – Detailed Representation		
What / Data (Data Definition)	Merupakan definisi seluruh <i>data object</i> yang diambil dari <i>Physical Data Model</i> dan termasuk <i>data definition language</i> yang dibutuhkan untuk implementasi.	– <i>Database models.</i> – <i>Data definition language.</i> – <i>Firewall backups.</i> – <i>Due diligence.</i>
How / Process (Programs)	Merupakan program yang diturunkan dari <i>action diagram</i> . Dengan diberikannya desain pembuatannya, maka dapat berupa <i>pre-fabricated components</i> yang dapat di rangkai ke dalam lebih dari satu implementasi.	– <i>Single sign on process.</i> – <i>Backup devices.</i> – <i>Smart cards.</i> – <i>Programs.</i> – <i>Data encryption standard (DES, RSA, PKI BIOS).</i> – <i>Software inventory.</i>
Where / Network (Network Architecture)	Merupakan spesifikasi dari identifikasi alamat <i>node-node</i> dan <i>line</i> .	– <i>Security protocol (VPN, SNMP).</i> – <i>End security protocol.</i> – <i>Logistics hub management.</i> – <i>Authentication service product.</i>
Who / People	Merupakan identifikasi dari individu	– Manajemen identitas dan

(Security Architecture)	yang mengakses sistem dan spesifikasi pekerjaan, yang diotorisasi untuk melakukan inisiasi.	akses. – Manajemen otorisasi.
When / Time (Timing Definition)	Merupakan identifikasi dari <i>interrupts and machine cycle</i> .	– <i>Machine cycle</i> . – <i>Interrupt management</i> . – Rotasi tugas.
Why / Motivation (Rule Specification)	Merupakan spesifikasi dari <i>business rules</i> .	– Implementasi. – Integrasi.

2.7 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD merupakan salah satu notasi pemodelan data, yang berisikan entitas (*entity*), atribut (*attribute*), hubungan (*relationship*). Entitas merupakan representasi dari tempat di mana data akan disimpan dan dapat berupa wujud dari suatu benda. Atribut merupakan potongan informasi yang berhubungan dengan entitas. Dalam atribut, dikenal istilah *primary key*, yang merupakan sebuah *candidate key* yang unik dalam suatu entitas. *Relationship* merupakan hubungan antar entitas.

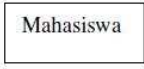
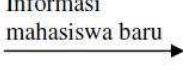
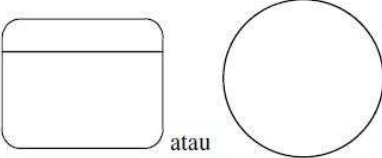
Dalam *relationship* dikenal istilah *cardinality* dan *foreign keys*. *Cardinality* adalah kompleksitas atau derajat dari suatu hubungan, yang dapat berupa : *one to many*, *many to one*, dan *many to many*. *Foreign keys* merupakan sebuah *primary key* dari suatu entitas yang terduplikasi pada suatu entitas sehingga terbentuk suatu *relationship*. Dengan adanya entitas, atribut, dan *relationship*, maka dapat digambarkan suatu pemodelan dengan mencantumkan *primary key*, *foreign key*, dan *cardinality* [7].

2.8 Context Diagram dan DFD (Data Flow Diagram)

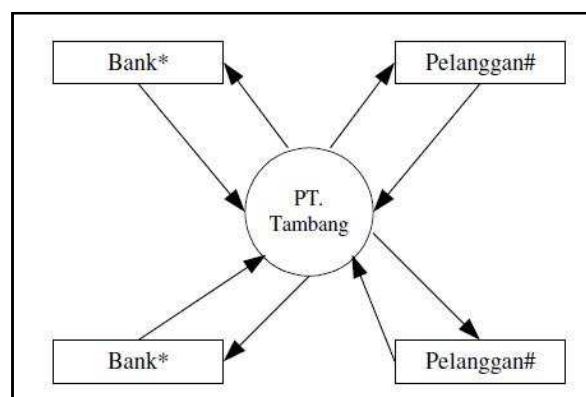
Context diagram merupakan diagram dalam level tertinggi pada diagram alir data (DFD) dan hanya memuat satu buah proses. Pada *context diagram*, seluruh entitas eksternal dan aliran dari dan ke sistem juga turut disertakan. *Context diagram* tidak mencantumkan tempat penyimpanan data. *Context diagram* dimulai dengan gambaran tentang entitas eksternal / terminator, aliran data, dan proses tunggal. Kemudian penamaan proses tunggal tersebut diberikan sebagai

gambaran sistem secara keseluruhan. Antar entitas tidak boleh kontak secara langsung, melainkan melalui sistem. Contoh *context diagram* dapat dilihat pada **Gambar 2.19**.

Data Flow Diagram (DFD) terdiri atas entitas eksternal, arus data, proses, dan tempat penyimpanan data. Yang termasuk dalam entitas eksternal adalah suatu kontor, departemen, divisi dalam perusahaan; orang / sekelompok orang di organisasi tetapi di luar sistem yang dikembangkan; suatu organisasi yang berada di luar sistem; sistem informasi lain yang berada di luar sistem; sumber asli dari suatu transaksi; dan penerima akhir dari suatu laporan yang dihasilkan oleh sistem. Lambang entitas eksternal, arus data, proses, dan tempat penyimpanan data dapat dilihat pada **Tabel 2.14** [1].

Simbol	Arti	Contoh
	Terminator	
	Aliran Data/ Data flow	
	Proses/Process	

Tabel 2.14 . Lambang Entitas Eksternal, Arus Data, Proses, dan Tempat Penyimpanan Data [1]



Gambar 2.19 Contoh *Context Diagram* [1]

2.9 *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan diagram yang menunjukkan sekumpulan *use case*, aktor, dan hubungannya. *Use case diagram* diterapkan dalam rangka pengaturan dan pemodelan perilaku dari sebuah sistem [8].

Use case adalah sebuah urutan perilaku sistem yang menghasilkan nilai atau output tertentu bagi aktor tertentu. Sedangkan aktor adalah orang atau sesuatu di luar sistem yang berinteraksi dengan sistem [46].

2.10 *Network Model / Network Diagram*

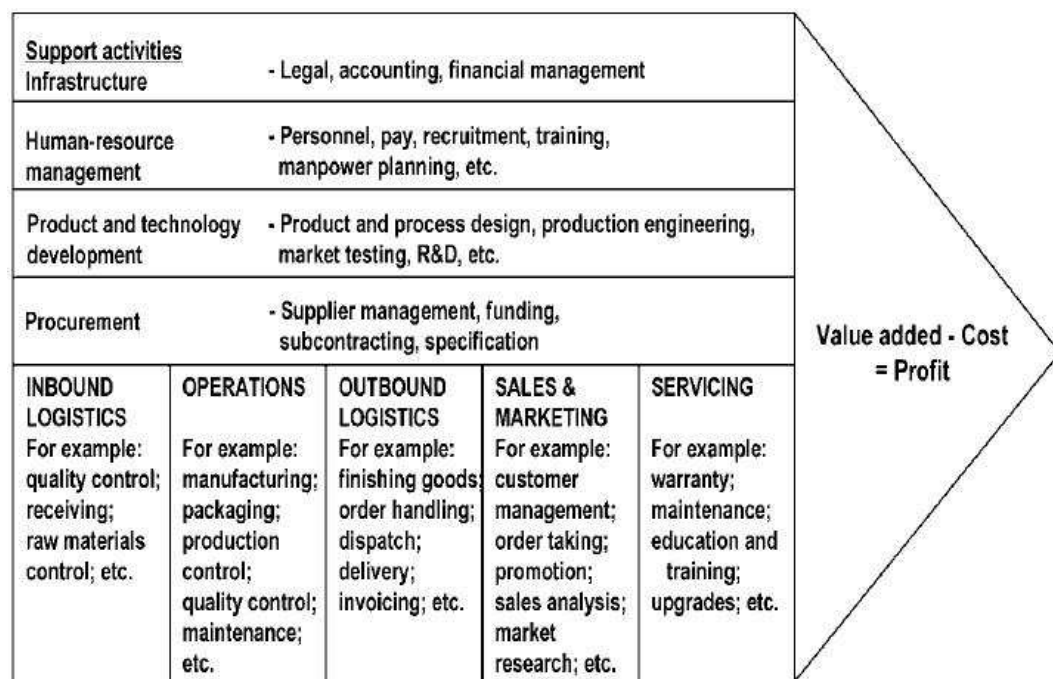
Network diagram adalah sebuah diagram yang merepresentasikan komponen-komponen utama pada sistem informasi (seperti : server, jalur komunikasi, *sub network*, *database*, *firewall*, *mainframe*) dan lokasi geografisnya dalam suatu organisasi tertentu. Tidak ada acuan tertentu dalam pembuatan *network diagram* karena dibutuhkan suatu pengalaman dalam analisa. Untuk pembuatan *network diagram*, *analist* dapat menggunakan Visio dan UML.

Tujuan dari pembuatan *network diagram* adalah untuk menunjukkan kompleksitas dari sebuah sistem, menunjukkan bagaimana *software* dari sistem yang ada dapat berjalan baik dan *compatible*. Selain itu, *network diagram* juga dapat membantu tim proyek untuk membangun spesifikasi *hardware* dan *software* [14].

2.11 *Value Chain Analysis*

Value chain analysis merupakan sebuah bentuk analisa untuk industri *high level* dan proses / aktivitas bisnis. Analisa menjelaskan sebuah industri sebagai jaringan yang menghubungkan beberapa komponen inti. *Value chain analysis* memiliki dua buah tipe aktivitas bisnis, yaitu *primary activities* dan *support activities*. *Primary activities* merupakan aktivitas yang mutlak harus ada bagi suatu organisasi di dalam menjalankan kegiatan bisnisnya dan berpengaruh langsung terhadap kinerjanya. Sedangkan *support activities* merupakan aktivitas yang dibutuhkan dan tidak memberikan efek secara langsung bagi suatu organisasi.

Michael Porter merumuskan *primary activities* terdiri atas *inbound logistics*, *operations*, *outbound logistics*, *sales and marketing*, dan *services*. *Inbound logistics* merupakan aktivitas memperoleh, menerima, menyimpan, dan menentukan syarat bagi input dan sumber daya dalam kualitas dan kuantitas yang sesuai dengan bisnis. *Operations* merupakan proses mengubah input menjadi produk atau layanan sesuai yang diharapkan konsumen. *Outbound logistics* merupakan aktivitas pendistribusian produk atau jasa kepada konsumen. *Sales and marketing* merupakan proses yang menghubungkan konsumen dengan pihak organisasi, memberikan kewaspadaan kepada konsumen atas barang dan jasa yang ada, serta bagaimana konsumen dapat mendapatkannya. *Services* merupakan proses pemberian suatu nilai lebih kepada konsumen agar dapat menggunakan produk tersebut dengan keuntungan maksimal. Gambaran tentang *value chain analysis* dapat dilihat pada **Gambar 2.20** [66].



Gambar 2.20 Value Chain Analysis [66]

2.12 Summary

Beberapa landasan teori yang telah dicantumkan akan digunakan dalam penelitian ini. Berbagai teori tentang budaya, kebudayaan, dan warisan budaya; ragam warisan budaya nasional; pelestarian; eCulture; repositori budaya akan dipetakan ke dalam matriks-matriks dalam *Zachman Framework*. Dalam

interpretasi ke dalam *Zachman framework* akan digunakan metode dan *tool*, seperti : ERD, DFD, *network diagram*, struktur organisasi, dan *value chain analysis*.

Dari berbagai landasan teori yang ada, yang termasuk dalam dasar pembentukan eCulture adalah budaya, kebudayaan, dan warisan budaya; ragam warisan budaya nasional; pelestarian budaya; eCulture; dan repositori budaya. Sedangkan landasan teori yang digunakan sebagai acuan perumusan *framework* adalah *Zachman framework*. Landasan teori yang digunakan sebagai *tool* untuk melakukan penelitian ini, antara lain : ERD, *context diagram*, DFD, *use case diagram*, *network diagram*, struktur organisasi, dan *value chain analysis*.

Dari berbagai landasan teori yang ada, yang termasuk dalam dasar pembentukan eCulture adalah tantangan dan perubahan yang terjadi atas berbagai aspek kehidupan. Sehingga timbul berbagai media komunikasi dan berbagai jenis bentuk presentasi suatu informasi dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Selain itu, elemen kapabilitas komunikasi (*elements of communication capability*) seperti : akses, kompetensi, dan motivasi turut berperan serta dalam pembentukan eCulture. Ketiga elemen tersebut membentuk *technology literacy*, *cultural literacy*, *collective creativity* yang merumuskan kebijakan, rekomendasi, dan pandangan inovasi sosial yang berguna sebagai bahan pertimbangan untuk penentuan arah perumusan kerangka eCulture.

Ada banyak metode perumusan *framework*, antar lain : *The Open Group Architecture Framework* (TOGAF), *Zachman framework*, dan *FDIC Enterprise Architecture Framework*. Peneliti memilih *Zachman framework* sebagai acuan perumus kerangka eCulture, karena *Zachman framework* memiliki komponen yang sesuai untuk perumusan, pengembangan, dan implementasi kerangka eCulture, seperti : *Data*, *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Selain itu *Zachman framework* juga dapat digunakan untuk merumuskan definisi komponen-komponen dari *layer* kontekstual, konseptual, hingga *layer* implementasi secara teknis, baik untuk pengembangan sebuah sistem atau perumusan sebuah kerangka arsitektur TIK.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka menyusun eCulture ini adalah melalui tahap pengumpulan data, serta analisis dan interpretasi data. Untuk acuan yang diambil dalam menyusun kerangka kerja eCulture, digunakan pendekatan dan *best practise* yang ada, yaitu *Zachman framework*.

3.1 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, akan dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber dengan menggunakan instrumen seperti : observasi, studi literatur, dan wawancara terhadap nara sumber yang akuntabel dari sudut pandang *planner* dan *owner*. Untuk tiap-tiap sudut pandang, harus didapatkan data berupa rumusan tentang :

- Data (*Data*)
Data yang dikumpulkan dapat berupa wujud ragam budaya dan karakteristik informasi yang dimiliki oleh ragam budaya tersebut.
- Proses / aktivitas (*Process*)
Setiap repositori budaya memiliki proses dan aktivitas yang berbeda-beda di dalam menjalankan kegiatan operasionalnya sehari-hari.
- Jaringan secara geografis (*Network*)
Tiap-tiap repositori budaya memiliki jaringan tersendiri yang tersebar di seluruh daerah, baik di lokal maupun internasional. Jaringan-jaringan tersebut dikontrol oleh institusi pusat dari institusi terkait.
- Pihak-pihak yang bertanggung jawab (*People*)
Pihak-pihak mana saja yang memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan suatu aktivitas yang berhubungan dengan budaya.
- Urutan proses-proses dalam implementasi eCulture (*Time*)
Proses-proses yang ada memiliki suatu urutan dari awal pembentukan eCulture hingga eCulture terbentuk.

– Motivasi (*Motivation*)

Motivasi yang dimiliki tiap-tiap repositori budaya dalam melaksanakan aktivitas budaya sangat bervariasi. Motivasi tersebut dapat berupa motivasi dari internal suatu institusi maupun dari eksternal institusi.

3.2 Analisis dan Interpretasi

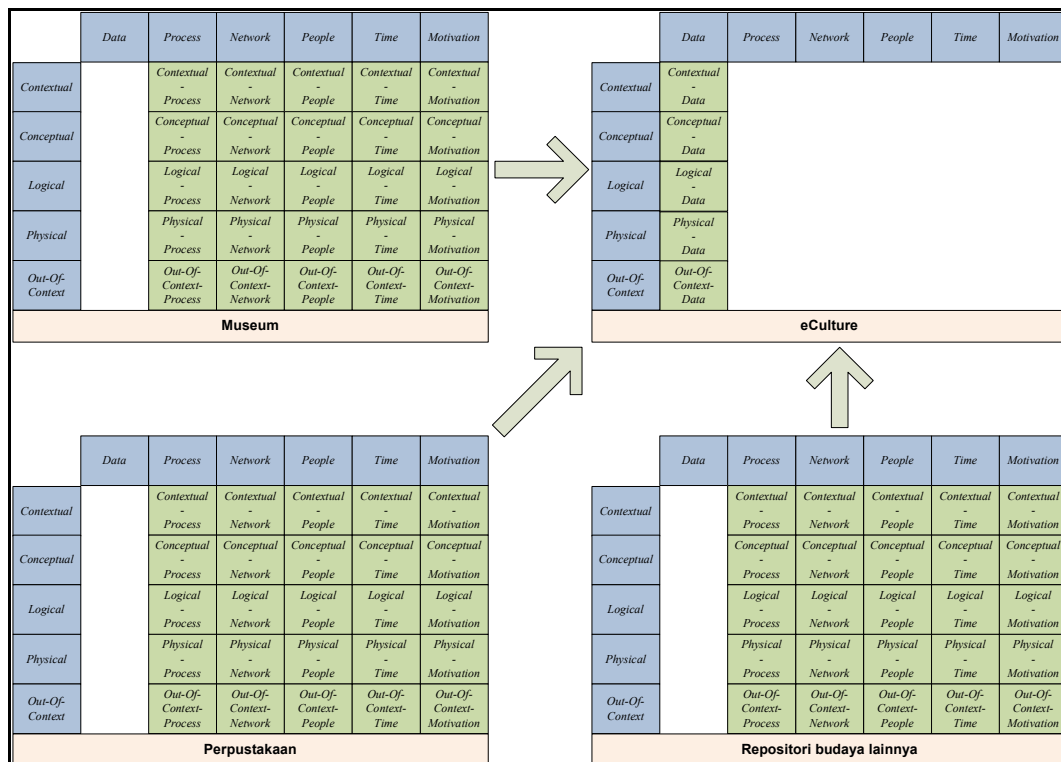
Pada tahap ini, dilakukan analisis dan interpretasi terhadap data yang telah dikumpulkan dengan cara *seamless integration* dan *stepwise*. Seluruh komponen yang dimiliki oleh masing-masing institusi akan diintegrasikan satu per satu ke dalam sebuah institusi dengan mengintegrasikan setiap komponen secara bertahap. Pada akhirnya masing-masing institusi hanya memiliki komponen-komponen yang telah terintegrasi pada suatu wadah / institusi terpusat, sehingga dapat dimanfaatkan bersama oleh seluruh institusi dan memungkinkan adanya *information sharing* dan pembelajaran. Proses integrasi masing-masing komponen akan dijelaskan secara detail sebagai berikut :

- 1) Sebelum dimulainya proses integrasi, tiap-tiap komponen (*Data, Process, Network, People, Time, dan Motivation*) masih dimiliki secara terpisah oleh masing-masing repositori budaya dan kerangka eCulture belum memiliki komponen apapun. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.1**.

	Data	Process	Network	People	Time	Motivation
Contextual	Contextual - Data	Contextual - Process	Contextual - Network	Contextual - People	Contextual - Time	Contextual - Motivation
Conceptual	Conceptual - Data	Conceptual - Process	Conceptual - Network	Conceptual - People	Conceptual - Time	Conceptual - Motivation
Logical	Logical - Data	Logical - Process	Logical - Network	Logical - People	Logical - Time	Logical - Motivation
Physical	Physical - Data	Physical - Process	Physical - Network	Physical - People	Physical - Time	Physical - Motivation
Out-Of-Context	Out-Of-Context-Data	Out-Of-Context-Process	Out-Of-Context-Network	Out-Of-Context-People	Out-Of-Context-Time	Out-Of-Context-Motivation
Museum						
	Data	Process	Network	People	Time	Motivation
Contextual	Contextual - Data	Contextual - Process	Contextual - Network	Contextual - People	Contextual - Time	Contextual - Motivation
Conceptual	Conceptual - Data	Conceptual - Process	Conceptual - Network	Conceptual - People	Conceptual - Time	Conceptual - Motivation
Logical	Logical - Data	Logical - Process	Logical - Network	Logical - People	Logical - Time	Logical - Motivation
Physical	Physical - Data	Physical - Process	Physical - Network	Physical - People	Physical - Time	Physical - Motivation
Out-Of-Context	Out-Of-Context-Data	Out-Of-Context-Process	Out-Of-Context-Network	Out-Of-Context-People	Out-Of-Context-Time	Out-Of-Context-Motivation
Perpustakaan						
	Data	Process	Network	People	Time	Motivation
Contextual	Contextual - Data	Contextual - Process	Contextual - Network	Contextual - People	Contextual - Time	Contextual - Motivation
Conceptual	Conceptual - Data	Conceptual - Process	Conceptual - Network	Conceptual - People	Conceptual - Time	Conceptual - Motivation
Logical	Logical - Data	Logical - Process	Logical - Network	Logical - People	Logical - Time	Logical - Motivation
Physical	Physical - Data	Physical - Process	Physical - Network	Physical - People	Physical - Time	Physical - Motivation
Out-Of-Context	Out-Of-Context-Data	Out-Of-Context-Process	Out-Of-Context-Network	Out-Of-Context-People	Out-Of-Context-Time	Out-Of-Context-Motivation
Repositori budaya lainnya						

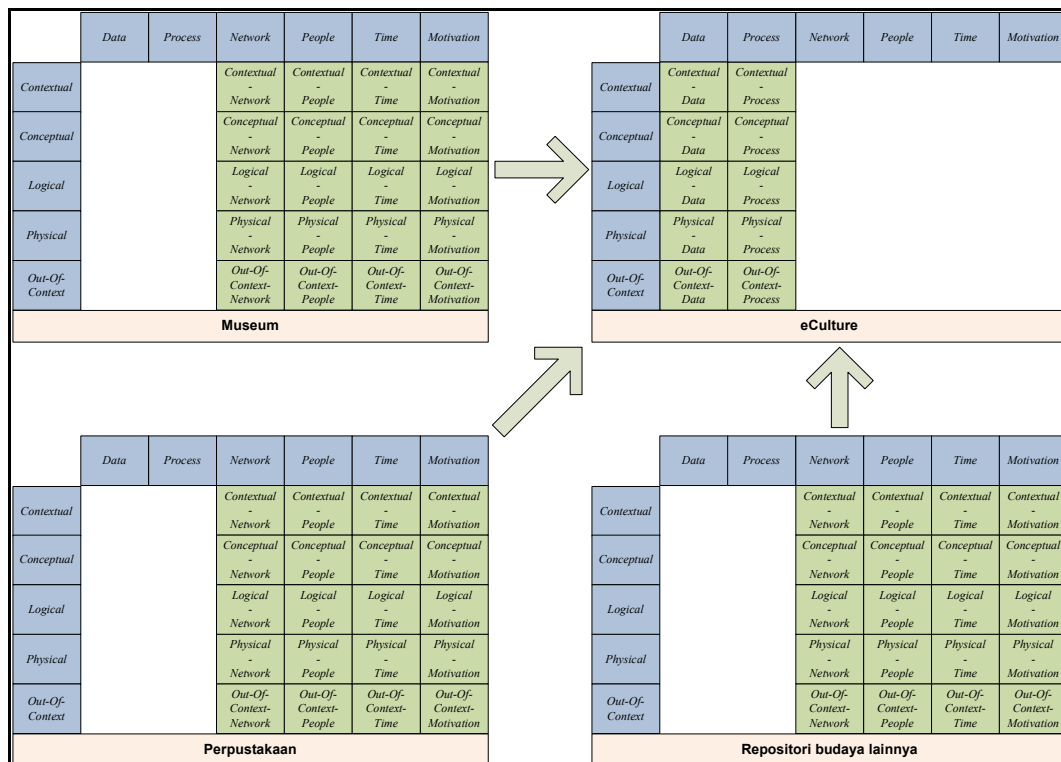
Gambar 3.1 Kondisi Awal Pada Setiap Repositori Budaya

- 2) Pada tahap pertama integrasi, komponen *Data* dari masing-masing repositori budaya akan diintegrasikan ke dalam kerangka eCulture, sehingga masing-masing repositori budaya hanya memiliki komponen *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.2**. Pada tahap integrasi komponen *Data* ke dalam kerangka eCulture, terdapat beberapa permasalahan, antara lain : bagaimana data-data yang ada dapat diintegrasikan sehubungan dengan kompleksitas data yang berbeda dan dimiliki oleh masing-masing repositori budaya, dan bagaimana pengelompokan data-data budaya dilakukan sehingga mudah diakses dan dikelola. Hasil dari tahapan integrasi *Data* berupa ERD.



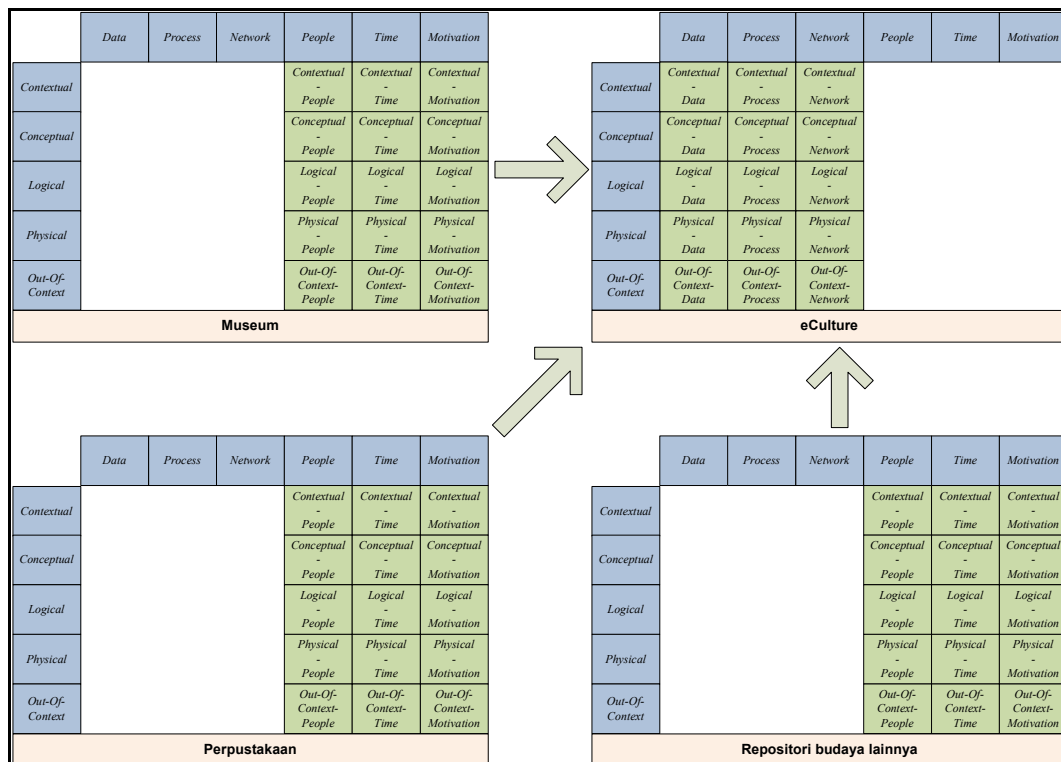
Gambar 3.2 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Data* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

3) Pada tahap kedua integrasi, komponen *Process* dari masing-masing repositori budaya akan diintegrasikan ke dalam kerangka eCulture, sehingga masing-masing repositori budaya hanya memiliki komponen *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data* dan *Process*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data* dan *Process*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.3**. Pada tahapan ini, akan dibahas berbagai permasalahan yang terdapat pada integrasi komponen *Process* dan bagaimana mengintegrasikan berbagai *Process* yang terdapat pada setiap repositori budaya ke dalam sebuah kerangka eCulture. Hasil dari tahapan integrasi *Process* berupa *context diagram*, DFD, dan Use Case.



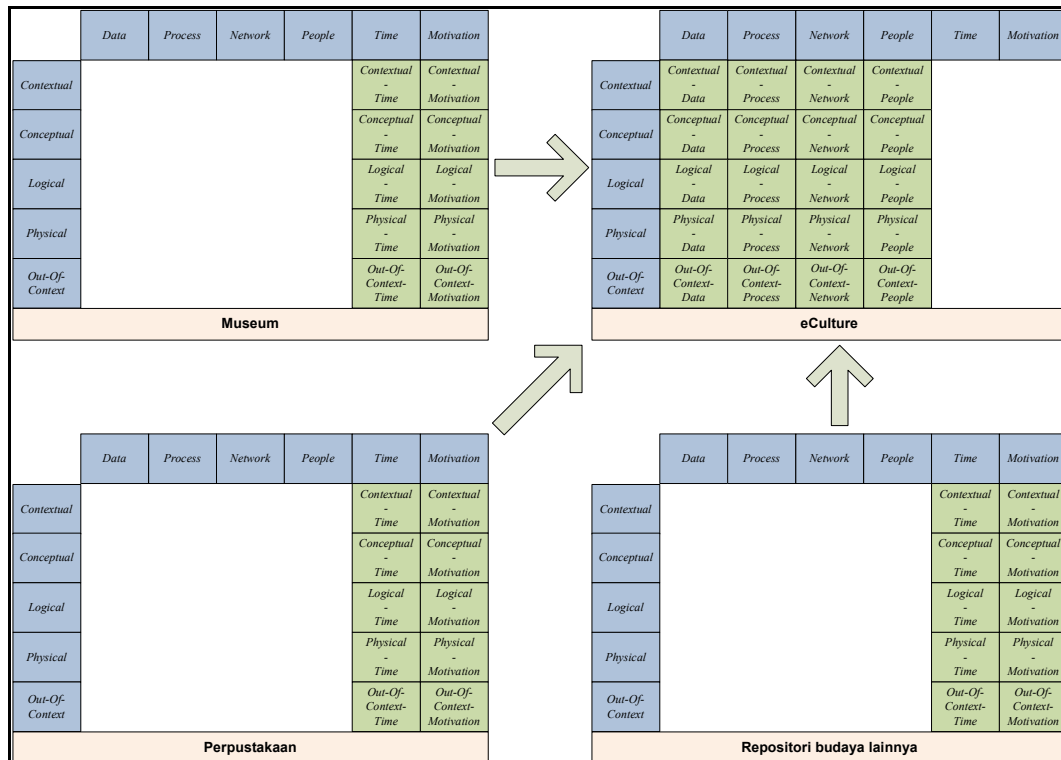
Gambar 3.3 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Process* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

- 4) Pada tahap ketiga integrasi, komponen *Network* dari masing-masing repositori budaya akan diintegrasikan ke dalam kerangka eCulture, sehingga masing-masing repositori budaya hanya memiliki komponen *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, dan *Network*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, dan *Network*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.4**. Pada tahapan ini, akan dibahas berbagai permasalahan yang terdapat pada integrasi komponen *Network* dan bagaimana mengintegrasikan dan menghubungkan berbagai komponen *Network* yang terdapat pada setiap repositori budaya dari tingkat pusat hingga daerah ke dalam sebuah kerangka eCulture. Hasil dari tahapan integrasi *Network* berupa *network diagram*.



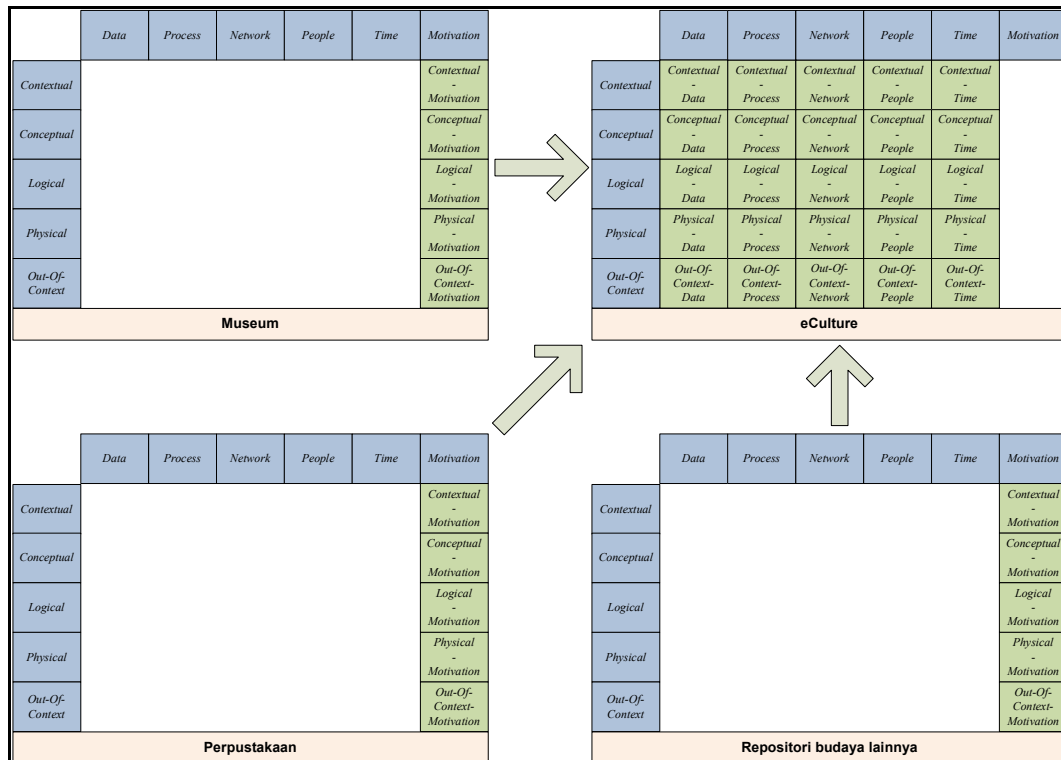
Gambar 3.4 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Network* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

- 5) Pada tahap keempat integrasi, komponen *People* dari masing-masing repositori budaya akan diintegrasikan ke dalam kerangka eCulture, sehingga masing-masing repositori budaya hanya memiliki komponen *Time* dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, *Network*, dan *People*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, *Network*, dan *People*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.5**. Pada tahapan ini, akan dibahas berbagai permasalahan yang terdapat pada integrasi komponen *People* dan bagaimana mengintegrasikan berbagai macam *People* yang terdapat pada setiap repositori budaya ke dalam sebuah kerangka eCulture. Hasil dari tahapan integrasi *Network* berupa struktur organisasi untuk mempermudah koordinasi antar pihak-pihak yang terlibat pada kerangka eCulture.



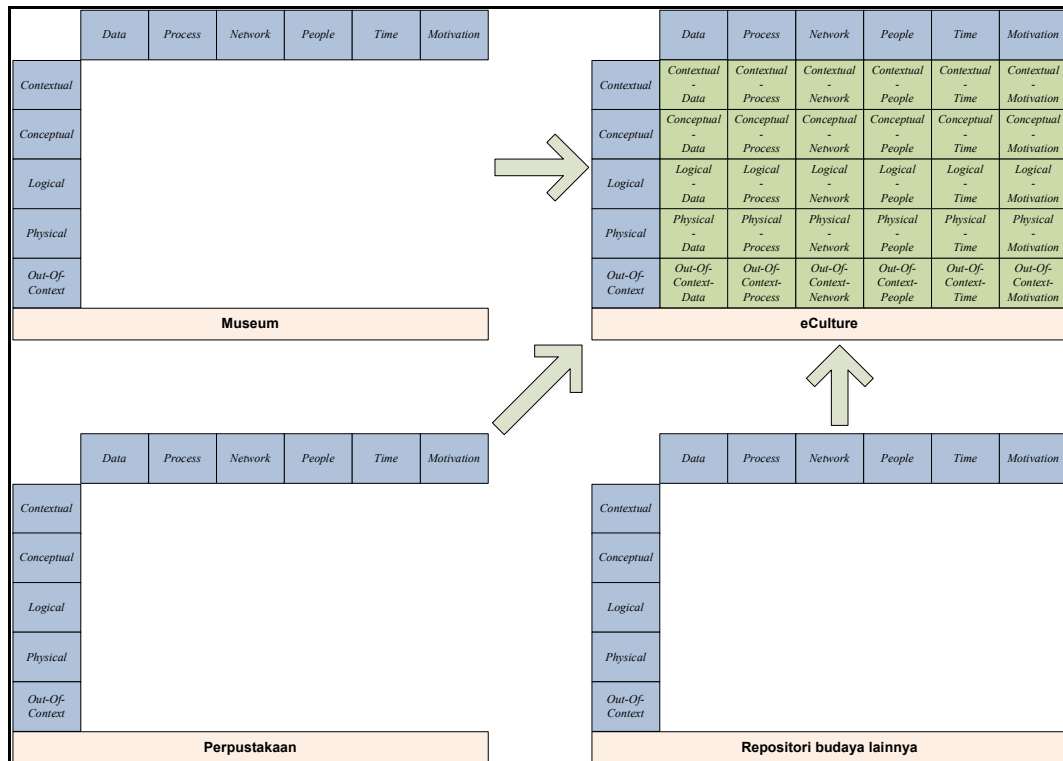
Gambar 3.5 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *People* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

- 6) Pada tahap kelima integrasi, komponen *Time* dari masing-masing repositori budaya akan diintegrasikan ke dalam kerangka eCulture, sehingga masing-masing repositori budaya hanya memiliki komponen *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, *Network*, *People*, dan *Time*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, *Network*, *People*, dan *Time*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.6**. Pada tahapan ini, akan dibahas berbagai permasalahan yang terdapat pada integrasi komponen *Time* dan bagaimana mengintegrasikan berbagai komponen *Time* yang terdapat pada setiap repositori budaya ke dalam sebuah kerangka eCulture. Hasil dari tahapan integrasi *Time* berupa *flow chart diagram* yang berisikan alur aktivitas dari keseluruhan proses-proses yang ada pada kerangka eCulture.



Gambar 3.6 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Time* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

- 7) Pada tahap akhir integrasi, komponen *Motivation* dari masing-masing repositori budaya akan diintegrasikan ke dalam kerangka eCulture, sehingga masing-masing repositori budaya tidak memiliki komponen yang tersisa. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Proses ini digambarkan pada **Gambar 3.7**. Pada tahapan ini, akan dibahas berbagai permasalahan yang terdapat pada integrasi komponen *Motivation* dan bagaimana mengintegrasikan berbagai macam *Motivation* yang terdapat pada setiap repositori budaya ke dalam sebuah kerangka eCulture menjadi sebuah *Motivation* dalam tingkat nasional. Hasil dari tahapan integrasi *Motivation* berupa gabungan dari motivasi yang ada karena berdasarkan *Zachman framework*, tidak ada *tool* yang dapat digunakan menghasilkan output pada tahap ini.



Gambar 3.7 Kondisi Setelah Integrasi Seluruh Komponen Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

Setelah seluruh komponen terintegrasi ke dalam kerangka eCulture, maka kerangka TIK untuk pelestarian kebudayaan nasional telah siap untuk diimplementasikan. Proses implementasi tidak hanya diterapkan institusi di pusat, akan tetapi juga turut diterapkan pada institusi di daerah-daerah.

BAB IV

PENGUMPULAN DATA

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil pengumpulan data dari observasi dan studi literatur. Data yang dikumpulkan berasal dari beberapa repositori budaya dan terdiri atas komponen *data*, *process*, *network*, *people*, *time*, dan *motivation*. Menurut laporan resmi dari Departemen Kebudayaan dan Pariwisata [LampiranV, LampiranVI], Indonesia memiliki 80 buah museum resmi dan 33 buah perpustakaan resmi. Sedangkan untuk jumlah institusi budaya dan individu yang mengoleksi dan memiliki informasi budaya, sampai saat ini belum diketahui jumlah yang pasti. Observasi dilakukan pada Depbudpar untuk mengambil data tentang agenda kegiatan kebudayaan dan pariwisata, struktur organisasi, dan renstra.

4.1 Data

Masing-masing repositori budaya (*institution*) memiliki informasi tentang *data* yang sangat beraneka ragam. Hal tersebut disebabkan karena masing-masing repositori budaya memiliki karakteristik *motivation* dan *process* yang berbeda-beda. Keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh masing-masing repositori budaya dapat dilihat pada **Tabel 4.1**.

Tabel 4.1 Repositori Budaya dan Ragam Budaya Yang Dimiliki

Repositori Budaya (<i>Institution</i>)	Ragam Budaya
Masyarakat	Suku bangsa, norma-norma, tarian, ritual, cerita rakyat, seni pertunjukan, musik dan lagu, motif kain, makanan dan minuman, produk arsitektur, pakaian tradisional, senjata dan alat perang, cerita rakyat, dan manuskrip.
Individu	Ornamen, dan arca.
Museum	Tarian, ritual, seni pertunjukan, cerita rakyat, musik dan lagu, ornamen, motif kain, alat musik, produk arsitektur, pakaian tradisional, senjata dan alat perang, manuskrip, dan arca.

Perpustakaan	Suku bangsa, tarian, ritual, seni pertunjukan, cerita rakyat, musik dan lagu, dan manuskrip.
Taman budaya	Tarian, ritual, seni pertunjukan, cerita rakyat, musik dan lagu, ornamen, motif kain, alat musik, makanan dan minuman, produk arsitektur, pakaian tradisional, serta senjata dan alat perang.
Institusi budaya	Tarian, ritual, seni pertunjukan, cerita rakyat, musik dan lagu, ornamen, motif kain, alat musik, makanan dan minuman, produk arsitektur, pakaian tradisional, serta senjata dan alat perang.
Sanggar tari	Tarian, musik dan lagu.
Rumah makan	Makanan dan minuman.
Situs budaya	Candi, arca, dan bangunan-bangunan bersejarah (istana, petirtaan, masjid, pura).

Ragam budaya yang ada dapat dikelompokkan berdasarkan wujud kebudayaan menurut J.J. Hoenigman. Hasil pengelompokkan tersebut dapat dilihat pada **Tabel 4.2**.

Tabel 4.2 Pengelompokkan Ragam Budaya Berdasarkan Wujud Budaya Menurut J.J. Hoenigman

Wujud Budaya	Ragam Budaya
Gagasan	Norma-norma
	Cerita rakyat
	Suku bangsa
Aktivitas	Tarian
	Ritual
	Seni pertunjukan
	Musik dan lagu
Artifak	Ornamen
	Motif kain
	Alat musik
	Makanan dan minuman
	Produk arsitektur
	Pakaian tradisional
	Senjata dan alat perang
	Naskah kuno / manuskrip

	Prasasti
	Candi
	Arsip
	Arca
	Bangunan-bangunan bersejarah (istana, petirtaan, masjid, pura)

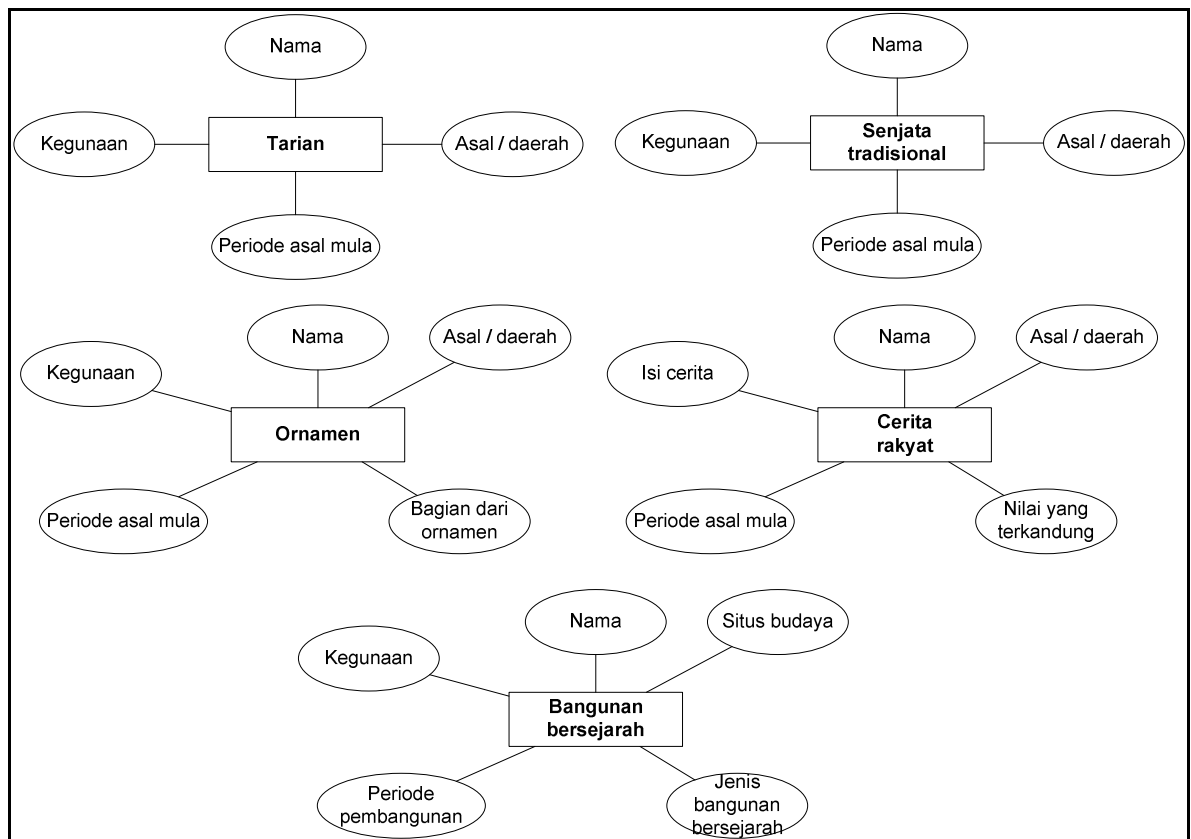
Sedangkan bentuk penyajian ragam budaya sangat bervariasi, seperti melalui bentuk audio, visual, dan audio-visual. Untuk mendukung penyajian tersebut dibutuhkan standarisasi format data. Hubungan ragam budaya, bentuk penyajian, dan format data yang dianjurkan tertera pada **Tabel 4.3**.

Tabel 4.3 Ragam Budaya, Bentuk Penyajian, dan Format Data

Wujud Budaya	Ragam Budaya	Bentuk Penyajian	Format Data
Gagasan	Norma-norma	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Suku bangsa	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Cerita rakyat	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Audio-visual	.mpg, .mp4
Aktivitas	Tarian	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Ritual	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Seni pertunjukan	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Musik dan lagu	Audio	.wav, .midi, .mp3
Artifak	Ornamen	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Motif kain	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4

	Alat musik	Audio	.wav, .midi, .mp3
		Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Makanan dan minuman	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Produk arsitektur	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Pakaian tradisional	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Senjata dan alat perang	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Prasasti	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Candi	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Manuskrip	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Arca	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4
	Bangunan-bangunan bersejarah	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
		Audio-visual	.mpg, .mp4

Selain itu tiap ragam budaya memiliki informasi yang berbeda-beda satu dengan lainnya. Keragaman informasi tersebut mencerminkan ciri khas dari suatu ragam budaya. Contoh keragaman informasi tersebut dapat dilihat pada **Gambar 4.1**.



Gambar 4.1 Contoh Keragaman Informasi Pada Ragam Budaya

Sedangkan dari contoh berbagai situs eCulture yang ada pada **BAB II**, telah didapatkan berbagai informasi budaya. Informasi budaya yang terdapat pada situs-situs budaya tersebut dapat dilihat pada **Tabel 4.4**.

Tabel 4.4 Informasi Budaya Yang Terdapat Pada Situs-situs Budaya

Situs Budaya	Informasi Budaya
Universitas Kutztown, Pennsylvania, Jerman	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>), berita dan publikasi
JCIC	Objek budaya, struktur organisasi, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>)
Universitas Ritsumeikan, Jepang	Objek budaya, struktur organisasi, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>), tujuan riset, <i>event</i> budaya
Cultural Heritage India	Objek budaya
CHI	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>), teknologi yang

	digunakan, berita dan publikasi
Croatian Cultural Heritage	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>)
DEN	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>)
Europeana	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>) , berita dan publikasi
MDCH	Objek budaya
MICHAEL	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>) , berita dan publikasi
CHF	Objek budaya, <i>event</i> budaya, repositori budaya yang terlibat (<i>Institution</i>) , berita dan publikasi

Setiap tahun, Depbudpar merencanakan agenda pariwisata. Agenda pariwisata tersebut memiliki tujuan / destinasi pariwisata. Agenda kegiatan kebudayaan dan pariwisata nasional tahun 2009 dapat dilihat pada **Lampiran VII**. Kegiatan tersebut memberikan informasi budaya berupa *event*.

4.2 *Process*

Elemen kapabilitas informasi tersebut perlu diintegrasikan dalam pembentukan kerangka eCulture. Elemen tersebut berhubungan dengan sumber informasi, tujuan informasi, serta jenis / hak akses. Sumber informasi yang dimaksud adalah repositori budaya yang memiliki berbagai informasi tentang ragam budaya dan memiliki proses tertentu dalam menjalankan kegiatan operasionalnya. Sedangkan tujuan informasi tersebut adalah untuk masyarakat atau publik. Jenis / hak akses atas informasi budaya akan diatur melalui suatu kebijakan dan ketetapan dari instansi tertinggi yaitu sebuah *coordinating agency*. Proses / aktivitas yang dilakukan oleh tiap-tiap repositori budaya dapat dilihat pada **Tabel 4.5**.

Tabel 4.5 Proses / Aktivitas Dalam Repositori Budaya

Repositori Budaya (<i>Institution</i>)	Proses / Aktivitas
Masyarakat	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Merekam (<i>recording</i>)

	– Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Individu	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Museum	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Melakukan otentikasi (<i>authenticating</i>) – Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Perpustakaan	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Melakukan otentikasi (<i>authenticating</i>) – Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Taman budaya	– Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Institusi budaya	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Melakukan otentikasi (<i>authenticating</i>) – Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>)

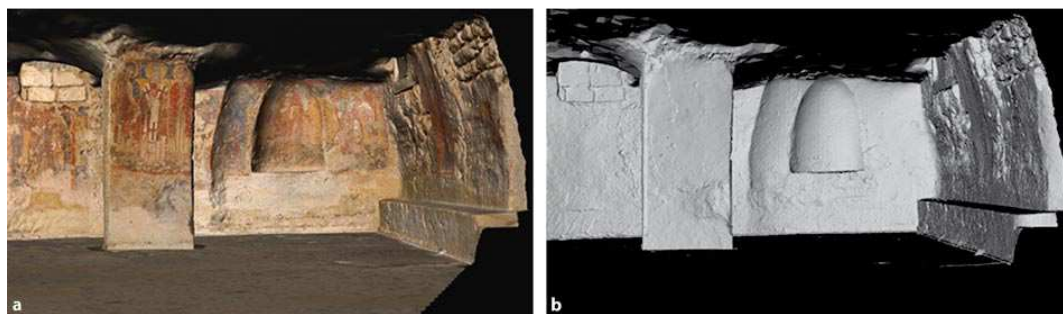
	– Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Sanggar tari	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Rumah makan	– Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
Situs budaya	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>) – Melakukan otentikasi (<i>authenticating</i>) – Merekam (<i>recording</i>) – Melestarikan (<i>preserving</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)

Untuk proses merekam (*recording*), melestarikan (*preserving*), dan mendokumentasikan (*documenting*) termasuk dalam proses alih media (*digitalization*). Tujuan dari proses alih media (*digitalization*), antara lain : melakukan konversi berbagai warisan budaya, baik yang berupa benda, maupun yang bukan benda ke dalam bentuk digital; mengintegrasikan warisan budaya yang berupa: teks, gambar, video, audio, ke dalam bentuk multimedia warisan budaya; dan menyebarkan dan memanfaatkan warisan budaya digital untuk pembelajaran dalam rangka pembentukan jati diri bangsa. Proses ini harus diintegrasikan ke dalam sistem informasi manajemen koleksi. Proses *digitalization* membutuhkan peralatan, seperti : image scanner, sound and voice recorder, camcorder, 3-D solid, scanner, dan lainnya. Dalam proses *digitalization*

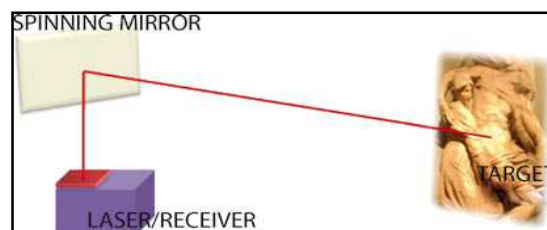
terdapat 3 tahapan yaitu : *sampling*, *measuring*, *recording*. Contoh proses *digitalization* pada berbagai objek dapat dilihat pada **Tabel 4.6**.

Tabel 4.6 Contoh Proses *Digitalization* Pada Berbagai Bentuk Objek

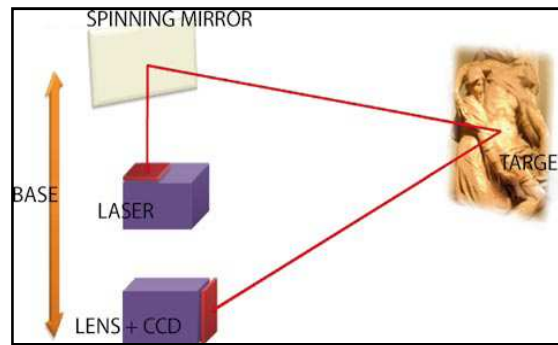
Bentuk	Keterangan proses
Cetakan kuno	Hasil berupa transkripsi huruf dan <i>space</i> yang ada, transkripsi yang menggambarkan bentuk tekstual dari cetakan tersebut (paragraf dan <i>heading</i>), informasi inferensial (<i>keyword</i> dan <i>metadata</i>).
Suara, ritme, musik	Dikonversi ke dalam format MIDI. Gelombang suara harus melalui <i>sampling</i> , <i>measuring</i> , <i>recording</i> .
Model 3D	Dilakukan dengan teknik : <i>laser scanning</i> (Gambar 4.2), <i>time of flight scanner</i> (Gambar 4.3), <i>triangulation scanner</i> (Gambar 4.4), <i>Processing 3-D clouds of points</i> , <i>laser scanner</i> , <i>VASARI scanner</i> , <i>cyberware 3-D Scanner</i> .



Gambar 4.2 Contoh Teknik *Laser Scanning*



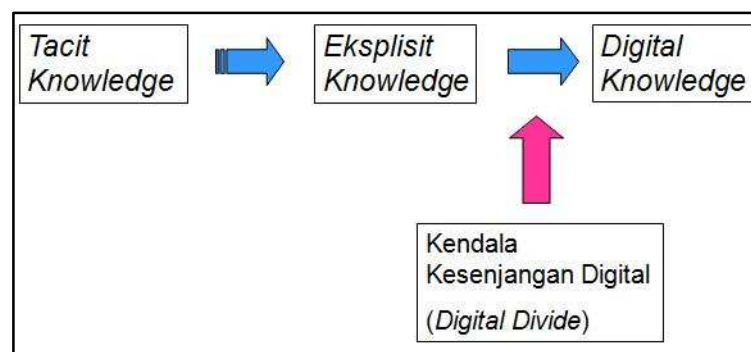
Gambar 4.3 Contoh Teknik *Time of Flight Scanner*



Gambar 4.4 Contoh Teknik *Triangulation Scanner*

Setelah proses *digitalization* selesai dilakukan, maka data tersebut telah berubah menjadi informasi budaya yang dapat diakses oleh siapa saja dan dari berbagai tempat melalui sebuah *portal* budaya dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan (*capitalizing*). Proses tersebut disebut sebagai melakukan penyebaran (*disseminating*). Informasi budaya dan objek budaya yang ada harus dilindungi agar tidak rusak dan hilang sehingga dibutuhkan proses perlindungan (*protection*). Khusus untuk objek budaya dibutuhkan suatu kepemilikan (*ownership*) yang jelas beserta riwayat kepemilikannya.

Selain itu, ragam (warisan) budaya dapat dikelompokkan menjadi eksplisit (warisan budaya yang tampak) dan *tacit* (warisan budaya yang tidak tampak). Ragam budaya eksplisit meliputi : tarian, pakaian tradisional, senjata, makanan dan minuman, dan lainnya. Ragam budaya *tacit* meliputi : norma-norma, kebiasaan adat istiadat, ritual, dan lainnya. Dalam proses merekam (*recording*) ragam budaya *tacit*, ditemukan suatu kendala yaitu kesenjangan digital (*digital divide*) yang terlihat pada **Gambar 4.5**. Kesenjangan tersebut timbul karena sulitnya merekam ragam budaya *tacit* menjadi format data digital.



Gambar 4.5 Kendala Kesenjangan Digital

Di luar proses-proses yang tertera pada **Tabel 4.5**, terdapat beberapa proses / aktivitas yang bersifat teknis seperti : perumusan kebijakan eCulture; perumusan kerangka TIK eCulture; pengesahan kerangka TIK eCulture; pengkajian *sustainability* dan *economic models*; penyesuaian dengan standar dan *best practise* (*compliance*); penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya; pengadaan infrastruktur (*hardware*) dan *software*; pengembangan dan implementasi *semantic web*; pembuatan dan produksi *content*; dan pemeliharaan infrastruktur (*hardware*) dan *software*.

Selain melibatkan repositori budaya, proses / aktivitas yang berkaitan dengan budaya juga dilakukan oleh Departemen Kebudayaan dan Pariwisata selaku perumus kebijakan dan agenda kerja tahunan di bidang kebudayaan dan pariwisata, serta mengawasi seluruh proses pada tiap-tiap repositori budaya dari tingkat pusat hingga daerah. Agenda kerja tahunan Depbudpar pada tahun 2009 dapat dilihat pada **Lampiran VII**.

Sedangkan dari contoh berbagai situs eCulture yang ada pada **BAB II**, telah didapatkan berbagai proses / aktivitas budaya. Proses / aktivitas budaya yang terdapat pada situs-situs budaya tersebut dapat dilihat pada **Tabel 4.7**.

Tabel 4.7 Proses / Aktivitas Budaya Yang Terdapat Pada Situs-situs Budaya

Situs Budaya	Proses / Aktivitas Budaya
Universitas Kutztown, Pennsylvania, Jerman	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
JCIC	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep

	perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
Universitas Ritsumeikan, Jepang	– Pengkajian <i>sustainability</i> dan <i>economic models</i> – Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
Cultural Heritage India	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan

	<i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
CHI	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
Croatian Cultural Heritage	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
DEN	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic</i>

	<i>web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
Europeana	– Pengkajian <i>sustainability</i> dan <i>economic models</i> – Penyesuaian dengan standar dan <i>best practise</i> (<i>compliance</i>) – Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>) – Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
MDCH	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>)

	– Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
MICHAEL	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
CHF	– Penerapan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya – Pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i> – Pembuatan dan produksi <i>content</i> – Pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i> – Merekam (<i>recording</i>) – Mendokumentasikan (<i>documenting</i>) – Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)

Selain itu, ada beberapa sistem informasi yang dibutuhkan agar seluruh proses / aktivitas dalam kerangka eCulture untuk setiap repositori budaya agar dapat berjalan dan dikelola dengan baik. Sistem informasi tersebut antara lain : *personnel management, financial management, space management, contracts management, publication management, exhibits management, dan collections management.*

4.3 *Network*

Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur, institusi yang dapat dimasukkan dalam kategori repositori budaya di Indonesia antara lain museum, museum arsip, perpustakaan, institusi budaya (yayasan), sanggar tari, taman budaya, dan situs budaya. Institusi-institusi tersebut telah tersebar pada 33 propinsi di Indonesia.

Pada tahun 2006, Depbudpar telah merumuskan berbagai kebijakan terkait usaha pelestarian budaya, pembentukan identitas bangsa, pemantapan budaya nasional, perbaikan manajemen pembangunan kebudayaan dan pariwisata, dan pengadaan sistem informasi kebudayaan dan pariwisata melalui **RENCANA KERJA DAN ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA NEGARA (APBN) DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2006** [50]. Sehingga kebijakan tersebut harus diimplementasikan oleh berbagai instansi terkait, baik di pusat maupun di tingkat daerah. Sedangkan untuk mendukung kebijakan tersebut, telah disahkan beberapa peraturan, seperti :

- INSTRUKSI PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 16 TAHUN 2005, tentang kebijakan pembangunan kebudayaan dan pariwisata.
- PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 2 TAHUN 2005, tentang konsultan hak kekayaan intelektual.
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 17 TAHUN 2007, tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional tahun 2005-2025.
- PERATURAN MENTERI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA NOMOR : PM.37/UM.001/MKP/07, yang mengatur tentang kriteria dan penetapan destinasi pariwisata unggulan.
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2008, tentang keterbukaan informasi publik.
- PERATURAN MENTERI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA NOMOR : PM.47/HK.001/MKP/2008, yang mengatur tentang penetapan indikator kinerja utama di lingkungan Depbudpar.

- PERATURAN MENTERI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
NOMOR : PM.19/UM.101/MKP/2009, yang mengatur tentang pengamanan objek vital nasional di bidang kebudayaan dan pariwisata.

Sebagai tindak lanjut usaha pelestarian budaya nasional, Direktorat Purbakala, Ditjen Sejarah dan Purbakala melakukan inventarisasi terhadap cagar budaya di Indonesia. Pada tahun 2008, Depbudpar secara resmi telah merilis laporan tentang jumlah inventarisasi, penetapan, pemeliharaan, dan jumlah juru pelihara atas situs / benda cagar budaya tidak bergerak [55]. Selain itu, Depbudpar juga telah mencanangkan agenda kegiatan budaya dan pariwisata seperti yang terlampir pada **LampiranVII**.

Usaha pelestarian budaya nasional dan implementasi terhadap kebijakan yang ada, juga dilakukan oleh museum dan perpustakaan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah kunjungan pada museum dan perpustakaan. Daftar museum yang diakui oleh Depbupar di Indonesia dapat dilihat pada **LampiranV**. Daftar perpustakaan yang diakui oleh Depbupar di Indonesia dapat dilihat pada **LampiranVI** [56][57].

Sehingga dapat didapatkan data bahwa saat ini jaringan yang terbentuk masih dalam ruang lingkup lokal / nasional dan belum ada institusi budaya internasional (selain UNESCO) yang bertindak selaku repositori budaya di Indonesia. Kondisi letak geografis dari tiap-tiap repositori budaya dapat dilihat pada **Tabel 4.8**.

Tabel 4.8 Kondisi Letak Geografis Dari Repositori Budaya

Repositori Budaya (Institution)	Kondisi Letak Geografis
Masyarakat	Tersebar dari Sabang hingga Merauke.
Individu	Tersebar dari Sabang hingga Merauke.
Museum	Tersebar di 33 propinsi dan berjumlah 80 museum. [Lampiran V]
Perpustakaan	Tersebar di 33 propinsi dan berjumlah 33 perpustakaan. [LampiranVI]
Taman budaya	Tersebar dari Sabang hingga Merauke dan belum dapat dipastikan berapa jumlahnya.
Institusi budaya	Tersebar dari Sabang hingga Merauke dan

	belum dapat dipastikan berapa jumlahnya (resmi dan tidak resmi).
Sanggar tari	Tersebar dari Sabang hingga Merauke dan belum dapat dipastikan berapa jumlahnya.
Rumah makan	Tersebar dari Sabang hingga Merauke dan belum dapat dipastikan berapa jumlahnya.
Situs budaya	Tersebar dari Sabang hingga Merauke.

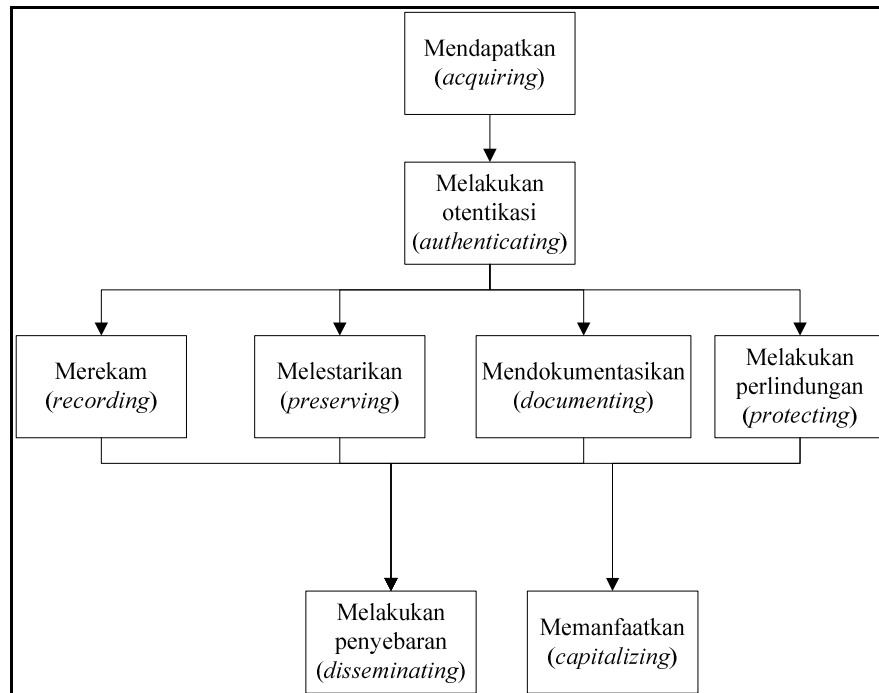
4.4 *People*

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan komponen *people* atau pihak-pihak yang terlibat, antara lain : masyarakat, individu, museum, perpustakaan, taman budaya, institusi budaya, sanggar tari, rumah makan, situs budaya. Dan sebagai koordinator dari institusi-institusi tersebut diperlukan sebuah *coordinating agency*, sebagai contoh : Depbudpar.

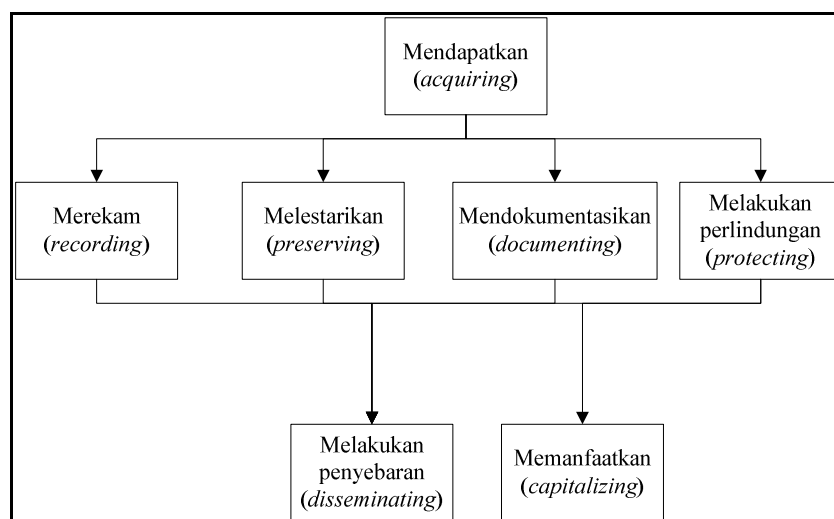
Dalam masyarakat terdapat terdapat beberapa golongan yang memiliki informasi budaya dan berperan serta dalam pelestarian budaya, seperti : tetua adat, pemuka agama, dan lainnya. Sedangkan warga hanya bertindak sebagai pelaksana dan penerus suatu warisan budaya yang ada pada masyarakat tersebut dengan diawasi oleh tetua adat atau pemuka agama.

4.5 *Time*

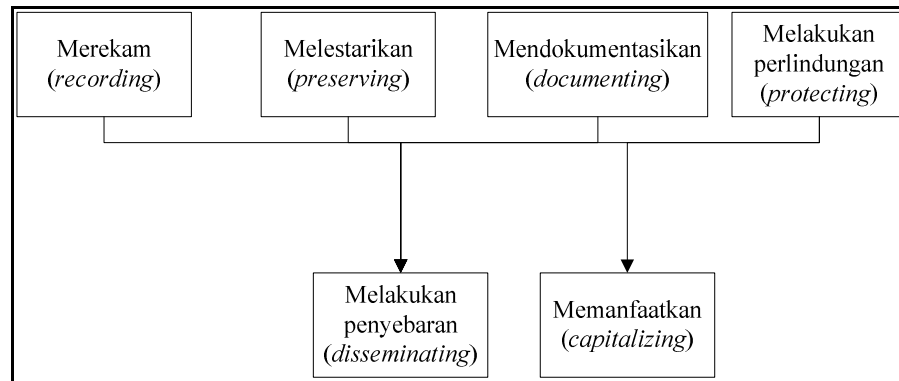
Beberapa repositori budaya memiliki proses yang beragam. Sehingga menghasilkan suatu urutan proses yang beragam. Berdasarkan proses yang tertera pada subbab 4.2, maka proses-proses tersebut dipetakan ke dalam alur proses seperti pada **Gambar 4.6**, **Gambar 4.7**, **Gambar 4.8**, dan **Gambar 4.9**.



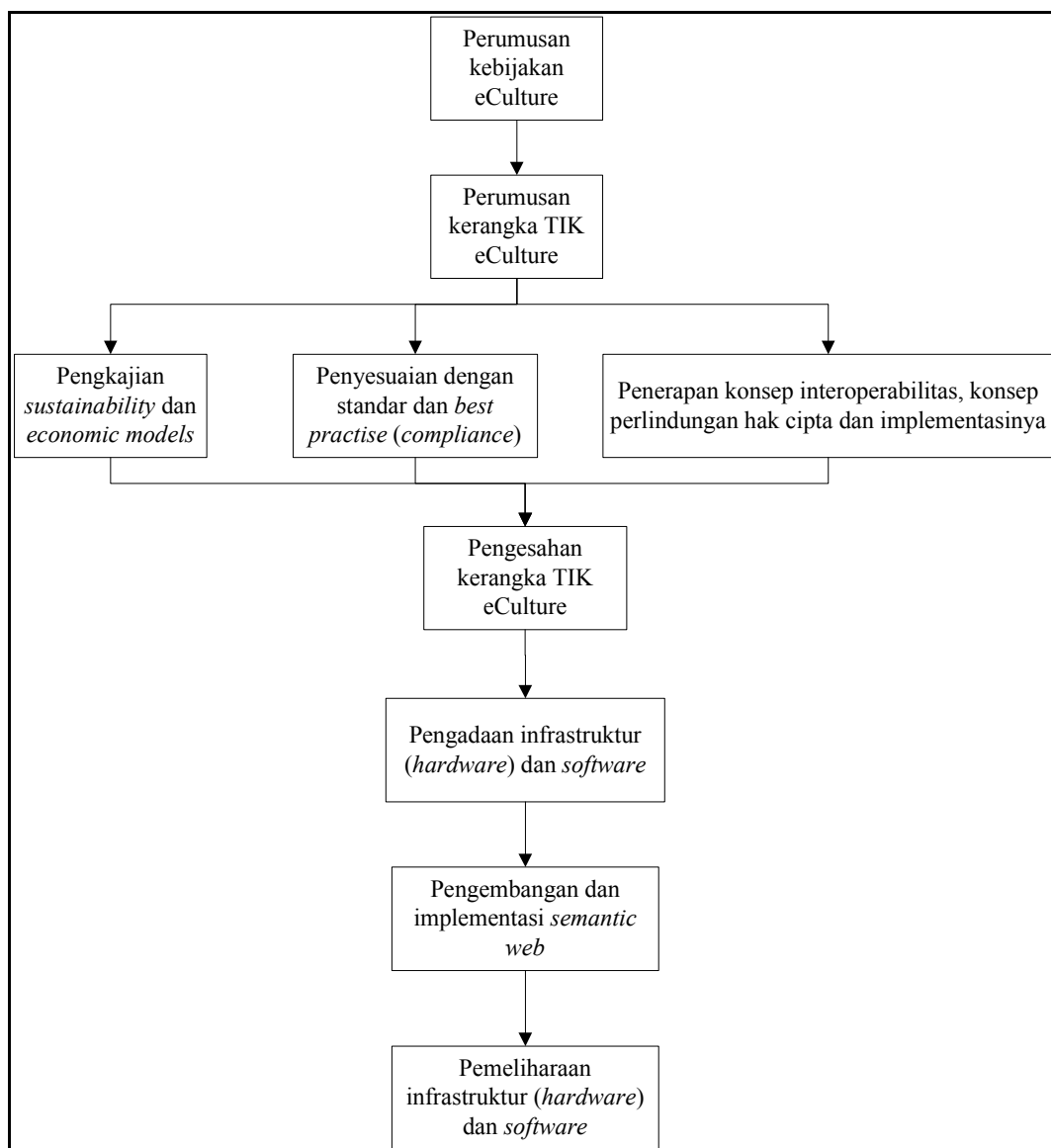
Gambar 4.6 Alur Proses / Aktivitas Pada Museum, Perpustakaan, Institusi Budaya, dan Situs Budaya



Gambar 4.7 Alur Proses / Aktivitas Pada Masyarakat, Individu, dan Sanggar Tari



Gambar 4.8 Alur Proses / Aktivitas Pada Taman Budaya, dan Rumah Makan



Gambar 4.9 Alur Proses / Aktivitas Pada Coordinating Agency

Berdasarkan pemetaan alur proses pada **Gambar 4.9**, didapatkan dua buah proses penting, yaitu : perumusan kerangka TIK eCulture, serta pengembangan dan implementasi *semantic web*. Proses pengembangan dan implementasi *semantic web* menjadi penting karena akan menjadi prasyarat bagi terlaksananya sistem informasi manajemen koleksi.

4.6 Motivation

Setiap repositori budaya memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam melakukan aktivitas budayanya. Motivasi tersebut ada yang bersifat komersil dan non-komersil. Berbagai motivasi repositori budaya dalam kerang eCulture dapat dilihat pada **Tabel 4.9**.

Tabel 4.9 Motivasi Repositori Budaya Dalam Kerangka eCulture

Repositori Budaya (Institution)	Motivasi
Masyarakat	– Melestarikan kebudayaan daerah masing-masing. – Mempelajari kebudayaan daerah lain. – Menggunakan kebudayaan daerah sebagai penyaring budaya lain yang bersifat negatif. – Menjadikan kebudayaan daerah sebagai simbol (identitas, cirri khas) dan kebanggaan daerah.
Individu	– Melestarikan kebudayaan daerah masing-masing. – Mempelajari kebudayaan daerah lain. – Menjadikan objek budaya sebagai koleksi pribadi demi kepuasan pribadi.
Museum	– Melestarikan kebudayaan daerah dan nasional. – Sebagai destinasi / objek pariwisata. – Menghimpun ragam budaya fisik dan <i>tacid</i> dari untuk dipelajari dan dipublikasikan. – Mengikuti ketentuan dan anjuran dari UNESCO dan <i>best practice</i>.

Perpustakaan	– Melestarikan kebudayaan daerah dan nasional. – Menghimpun ragam budaya fisik dan <i>tacit</i> untuk dipelajari dan diakses. – Memperkaya jenis dan ragam koleksi . – Memberikan kemudahan akses informasi budaya (<i>information sharing</i>) bagi masyarakat di dalam dan luar negeri. – Mengikuti ketentuan dan anjuran dari UNESCO dan <i>best practice</i>.
Taman budaya	– Sebagai destinasi / objek pariwisata. – Melestarikan kebudayaan daerah. – Memberikan hiburan kepada masyarakat.
Institusi budaya	– Melestarikan kebudayaan daerah dan nasional. – Menghimpun ragam budaya fisik dan <i>tacit</i> dari untuk dipelajari dan diakses. – Memperkaya jenis dan ragam koleksi . – Memberikan kemudahan akses informasi budaya (<i>information sharing</i>) bagi masyarakat di dalam dan luar negeri. – Membantu pemerintah dalam usaha pelestarian kebudayaan nasional.
Sanggar tari	– Sebagai destinasi / objek pariwisata. – Melestarikan kebudayaan daerah. – Memberikan hiburan kepada masyarakat. – Sebagai tempat pembelajaran
Rumah makan	– Melestarikan kebudayaan daerah. – Memberikan kepuasan bagi pelanggan. – Meningkatkan <i>profit</i>.
Situs budaya	– Menghimpun ragam budaya fisik untuk dipelajari dan dipublikasikan. – Sebagai tempat eksplorasi budaya dan pembelajaran. – Memperkaya pengetahuan tentang kehidupan dan kejayaan di masa lampau.

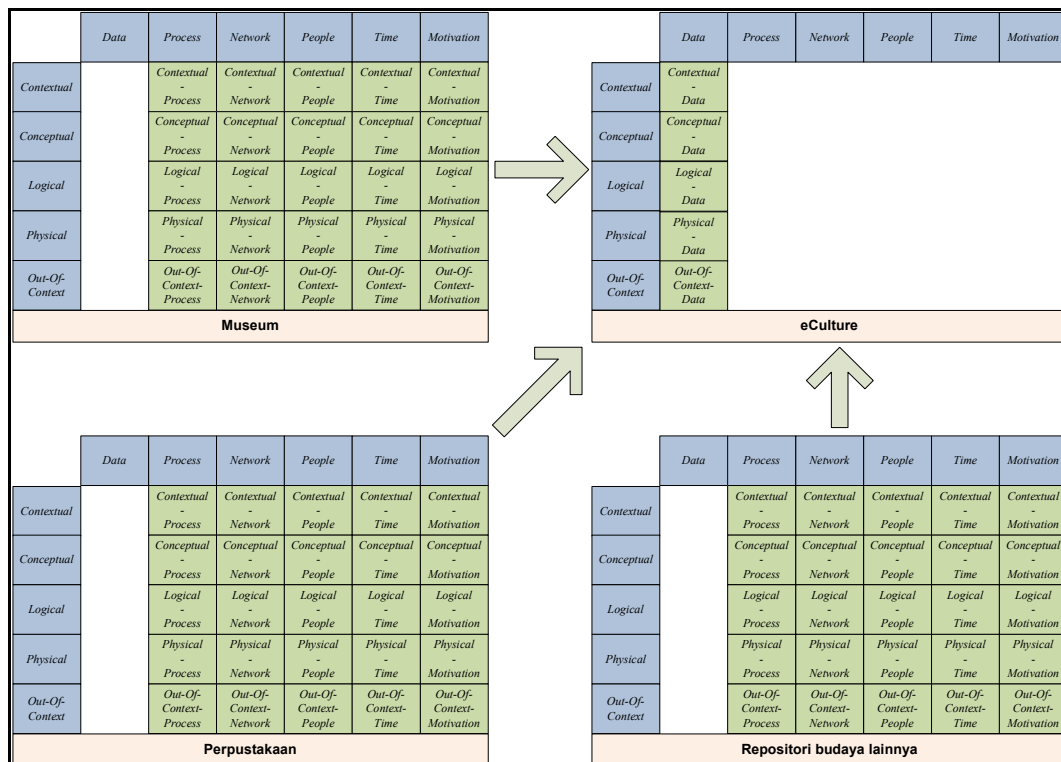
BAB V

ANALISIS DAN INTERPRETASI

Pada bab ini akan dilakukan proses analisis dan interpretasi terhadap data yang diperoleh sesuai dengan cara *seamless integration* dan *stepwise* terhadap komponen pada *Zachman framework*. Untuk setiap tahap integrasi akan menghasilkan *output* yang akan membentuk kerangka TIK eCulture secara utuh meliputi komponen *Data*, *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka tersebut bersifat nasional dan dapat diimplementasikan untuk masing-masing daerah.

5.1 Integrasi *Data*

Pada tahap integrasi komponen *Data*, seluruh informasi yang berhubungan dengan *Data* pada setiap repositori budaya akan dipindahkan dan diintegrasikan ke dalam suatu kerangka TIK nasional seperti yang terlihat pada **Gambar 5.1**.



Gambar 5.1 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Data* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

Setelah proses integrasi komponen *Data* ke dalam kerangka eCulture, setiap repositori budaya hanya memiliki komponen *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Komponen *Data* yang terdapat pada kerangka eCulture merupakan gabungan dari komponen *Data* dari setiap repositori budaya dan memiliki sudut pandang untuk skala nasional. Komponen *Data* yang telah terintegrasi dalam kerangka eCulture dapat dilihat pada **Gambar 5.2**.

Kerangka eCulture	Ragam Budaya	
	Suku bangsa, norma-norma, tarian, ritual, cerita rakyat, seni pertunjukan, musik dan lagu, motif kain, makanan dan minuman, produk arsitektur, pakaian tradisional, senjata dan alat perang, manuskrip, ornamen, cerita rakyat, arca, dan bangunan-bangunan bersejarah.	
	Bentuk Penyajian	Format Data
	Audio	.wav, .midi, .mp3
	Visual	.jpg, .jpeg, .gif
	Audio-visual	.mpg, .mp4

Gambar 5.2 Ragam Budaya, Bentuk Penyajian, dan Format Data Yang Terdapat Pada Kerangka eCulture

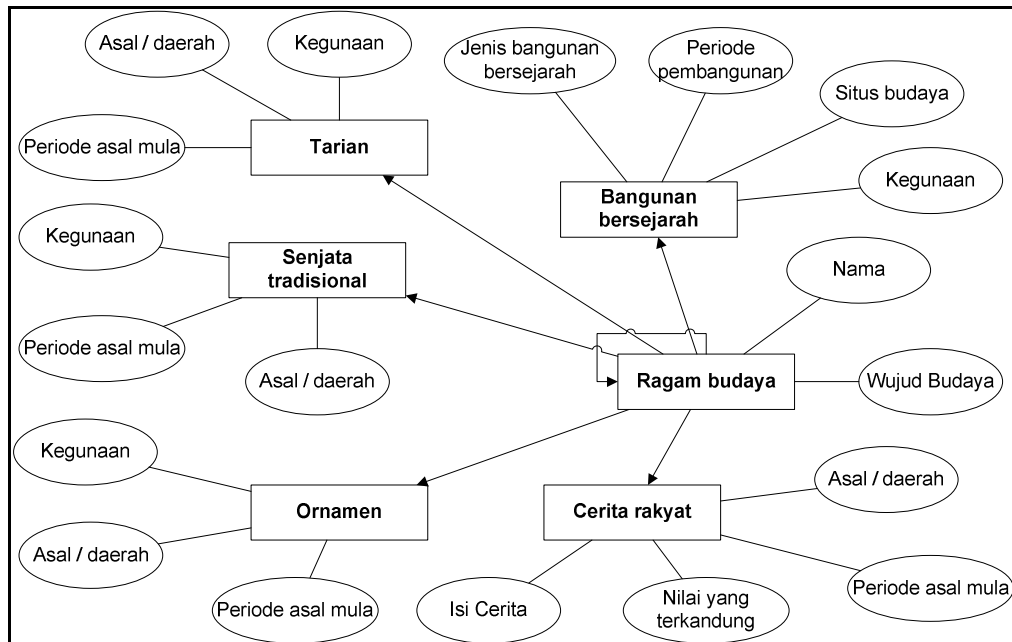
Setiap repositori budaya memiliki keragaman tersendiri dalam hal wujud budaya yang dimiliki. Keragaman tersebut dapat dilihat pada **Tabel 5.1**. Keragaman wujud budaya dan keragaman budaya tersebut akan membentuk suatu jati diri bangsa karena informasi yang dimiliki oleh suatu ragam budaya sangat unik dan berbeda dengan ragam budaya lainnya.

Tabel 5.1 Keragaman Wujud Budaya Yang Dimiliki Oleh Repositori Budaya

Repositori Budaya (<i>Institution</i>)	Keragaman Wujud Budaya
Masyarakat	Gagasan, aktivitas, artifak
Individu	Artifak
Museum	Aktivitas, artifak
Perpustakaan	Gagasan, aktivitas, artifak
Taman budaya	Aktivitas, artifak
Institusi budaya	Gagasan, aktivitas, artifak
Sanggar tari	Aktivitas
Rumah makan	Artifak
Situs budaya	Artifak

Berdasarkan hasil pengumpulan data tentang jenis informasi pada ragam budaya (**Gambar 4.1**) dan hasil analisa pada **Tabel 5.1**, dapat digambarkan sebuah analogi tentang hasil integrasi informasi pada ragam budaya. Hasil tersebut dapat dilihat pada **Gambar 5.3**. Ragam budaya digeneralisasikan menjadi contoh jenis ragam budaya, seperti : tarian, senjata tradisional, ornamen,

cerita rakyat, dan bangunan bersejarah. Ragam budaya memiliki informasi yang umumnya dimiliki oleh setiap jenis ragam budaya, yaitu “Nama” dan “Wujud budaya”. Kemudian masing-masing jenis ragam budaya memiliki ciri khas yaitu informasi (atribut) yang unik.



Gambar 5.3 Contoh Integrasi Infomasi Ragam Budaya

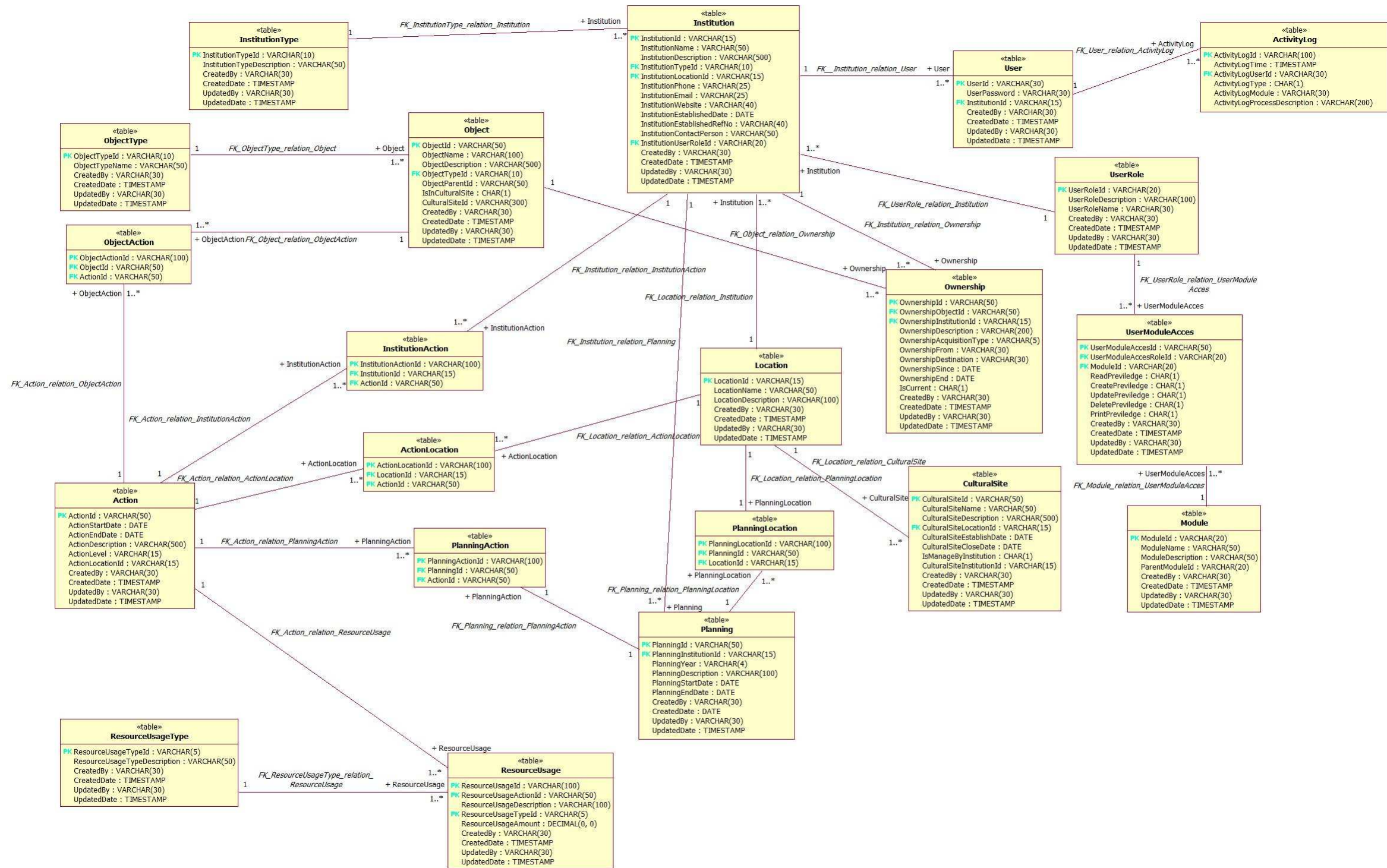
Dalam pembentukan kerangka eCulture berdasarkan komponen *Data*, perlu dirumuskan entitas apa saja yang terlibat dalam kerangka tersebut. Entitas-entitas tersebut mencakup ragam budaya yang ada beserta wujud budaya. Entitas-entitas yang terlibat pada kerangka eCulture dapat dilihat pada **Tabel 5.2**. Hubungan antar entitas dapat dilihat melalui ERD pada **Gambar 5.4**.

Tabel 5.2 Entitas-entitas Yang Terlibat Dalam eCulture

Entitas	Deskripsi
Objek (<i>Object</i>)	Menggambarkan tentang ragam budaya. Dapat generalisasi menurut jenis ragam budaya menjadi <i>child entity</i> . <i>Child entity</i> setiap jenis ragam budaya memiliki atribut yang berbeda-beda untuk keperluan penyimpanan dan publikasi.
SitusBudaya (<i>CulturalSite</i>)	Menggambarkan tentang lokasi dari objek (SitusBudaya), apakah terdapat pada Institusi atau tidak.
Institusi (<i>Institution</i>)	Menggambarkan tentang pihak yang memiliki Objek tersebut, seperti masyarakat, individu, institusi budaya, pengelola situs budaya, taman budaya, sanggar tari, museum, dan museum arsip.

	Selain itu Institusi juga bertindak sebagai pihak yang melakukan Tindakan atas Objek, yang dikelompokkan menjadi <i>shipper, insurer, exhibit designer, contractor, appraiser, donor, supporter, dealer, broker, manufacturer</i> , dan <i>owner</i> .
Kepemilikan (<i>Ownership</i>)	Menggambarkan tentang cara institusi memperoleh suatu objek secara legal, baik dengan cara jual-beli, lelang, dan hibah.
Perencanaan (<i>Planning</i>)	Menggambarkan tentang perencanaan yang telah dilakukan oleh Institusi dalam 1 tahun yang akan datang beserta penentuan tempat dan waktu pelaksanaannya.
Tindakan (<i>Action</i>)	Menggambarkan tentang aktivitas yang dilakukan oleh Agen dalam rangka melakukan / mengadakan <i>event</i> budaya, seperti : pameran, festival seni budaya, seminar, penelitian, pertunjukan, publikasi, tur, dan lainnya.
PenggunaanSumberDaya (<i>ResourceUsage</i>)	Menggambarkan tentang penggunaan sumber daya yang dibutuhkan untuk suatu Tindakan, seperti : staf / personil, dana, ruang, waktu, dan properti.
Pengguna (<i>User</i>)	Menggambarkan tentang Pengguna yang berasal dari Institusi.
LogAktivitas (<i>ActivityLog</i>)	Menggambarkan tentang <i>log</i> aktivitas perubahan data.
PerananPengguna (<i>UserRole</i>)	Menggambarkan tentang pengelompokan Pengguna berdasarkan peranan dari suatu Institusi.
Modul (<i>Module</i>)	Menggambarkan tentang modul-modul yang terdapat pada sistem manajemen koleksi.
AksesModulPengguna (<i>UserModuleAccess</i>)	Menggambarkan tentang pengaturan hak-hak akses berdasarkan PerananPengguna dengan pengaturan untuk keperluan <i>Read, Create, Update, Delete</i> , dan <i>Print</i> .

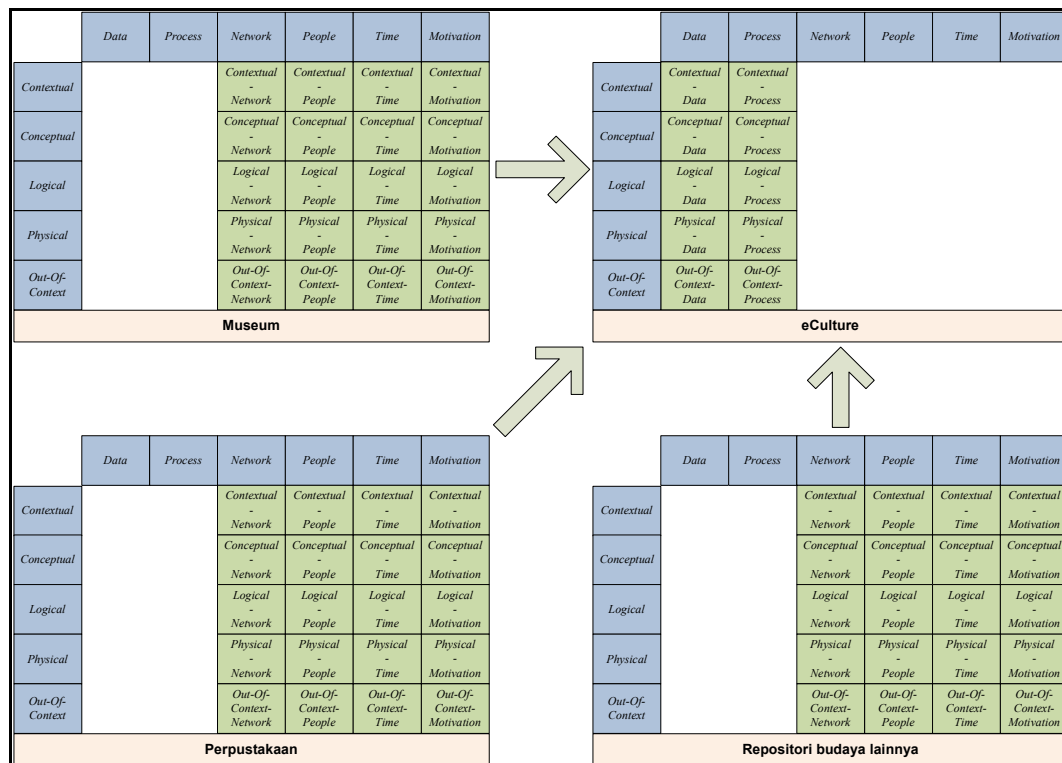
Pada saat melakukan integrasi komponen *Data*, terdapat berbagai isu dan permasalahan yang perlu diperhatikan. Isu dan permasalahan tersebut antara lain : standarisasi tipe dan format data, atribut-atribut dari tiap-tiap ragam budaya harus terpetakan dengan baik dalam entitas dan *child entity* dari ragam budaya, dan ketentuan pelaksanaan migrasi data (jika repositori budaya telah memiliki basis data tersendiri untuk diintegrasikan ke dalam basis data terintegrasi).



Gambar 5.4 ERD Kerangka eCulture

5.2 Integrasi Process

Pada tahap integrasi komponen *Process*, seluruh informasi yang berhubungan dengan *Process* pada setiap repositori budaya akan dipindahkan dan diintegrasikan ke dalam suatu kerangka TIK nasional seperti yang terlihat pada **Gambar 5.5**.



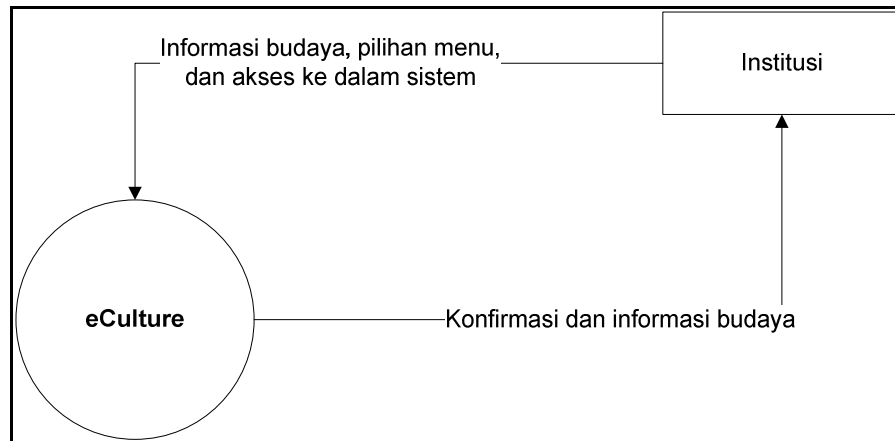
Gambar 5.5 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Process* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka *eCulture*

Setelah proses integrasi komponen *Process* ke dalam kerangka *eCulture*, setiap repositori budaya hanya memiliki komponen *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka *eCulture* telah memiliki komponen *Data* dan *Process*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data* dan *Process*, dapat mengakses melalui kerangka *eCulture*. Komponen *Process* yang terdapat pada kerangka *eCulture* merupakan gabungan dari komponen *Process* dari setiap repositori budaya dan memiliki sudut pandang untuk skala nasional. Komponen *Process* yang telah terintegrasi dalam kerangka *eCulture* dapat dilihat pada **Gambar 5.6**.

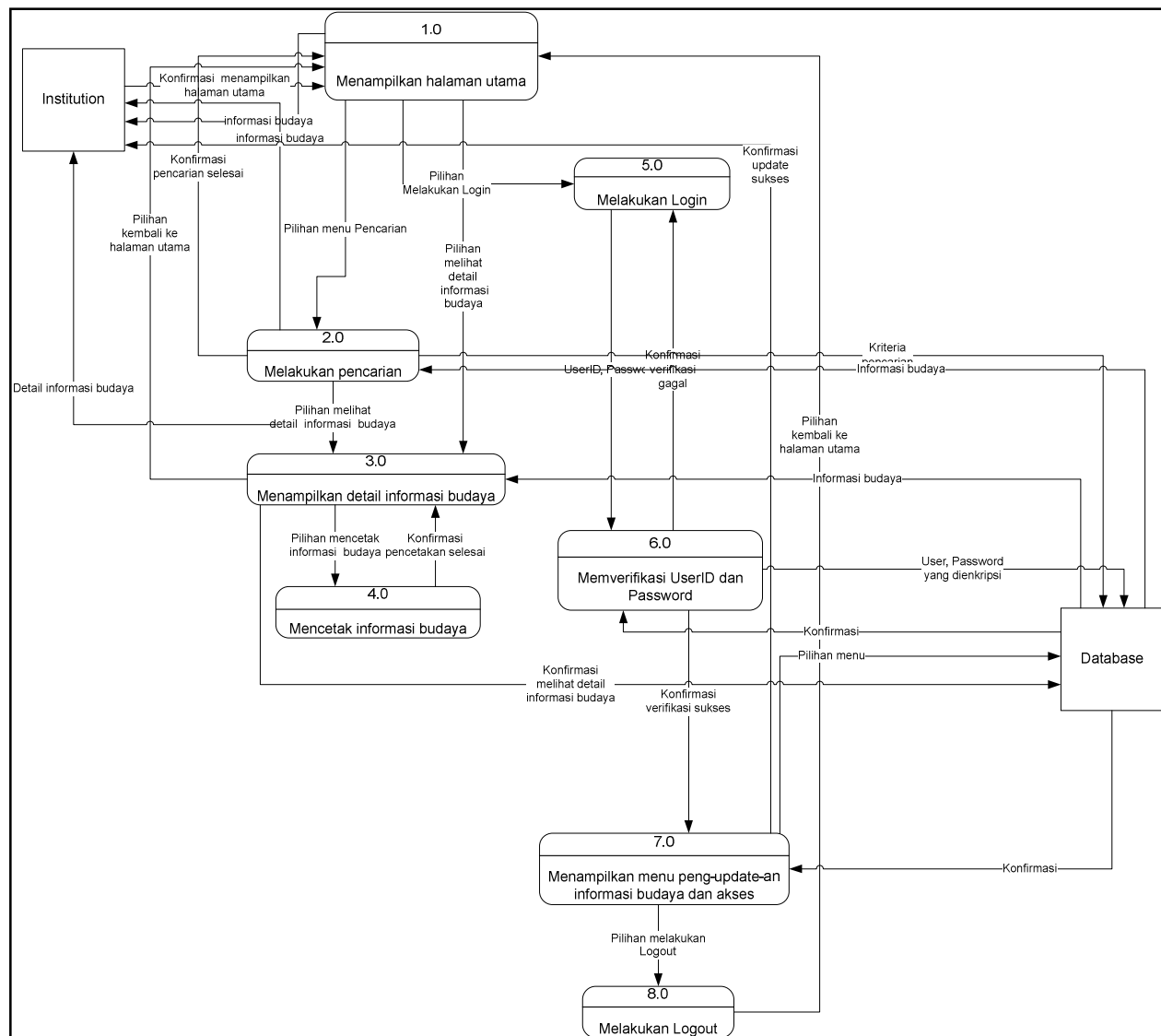
	Proses / Aktivitas
Kerangka eCulture	– Merumuskan kebijakan eCulture, perumusan kerangka TIK eCulture
	– Merumuskan kerangka TIK eCulture
	– Mengesahkan kerangka TIK eCulture
	– Mengkaji <i>sustainability</i> dan <i>economic models</i>
	– Menyesuaikan dengan standar dan <i>best practise (compliance)</i>
	– Menerapkan konsep interoperabilitas, konsep perlindungan hak cipta dan implementasinya
	– Melakukan pengadaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i>
	– Melakukan pengembangan dan implementasi <i>semantic web</i>
	– Melaksanakan pembuatan dan produksi <i>content</i>
	– Mendapatkan (<i>acquiring</i>)
	– Melakukan otentikasi (<i>authenticating</i>)
	– Merekam (<i>recording</i>)
	– Melestarikan (<i>preserving</i>)
	– Mendokumentasikan (<i>documenting</i>)
	– Melakukan perlindungan (<i>protecting</i>)
	– Melakukan penyebaran (<i>disseminating</i>)
	– Memanfaatkan (<i>capitalizing</i>)
	– Melakukan pemeliharaan infrastruktur (<i>hardware</i>) dan <i>software</i>

Gambar 5.6 Proses / Aktivitas Dalam Kerangka eCulture

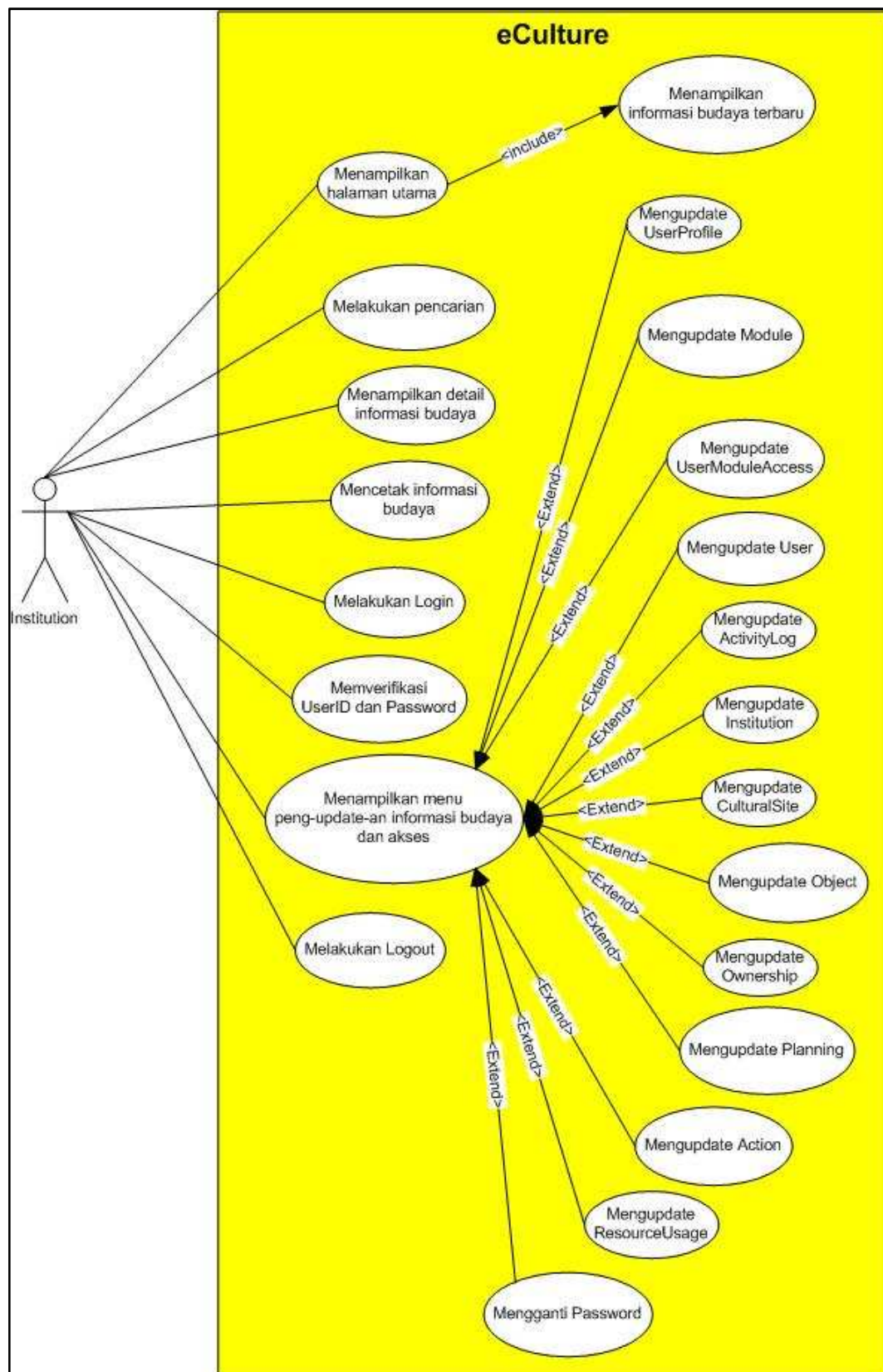
Dalam perumusan kerangka eCulture untuk komponen *Process*, dibutuhkan analisa dan desain sistem dengan menggunakan *context diagram*, DFD, dan *use case diagram*. *Context diagram* untuk kerangka eCulture dapat dilihat pada **Gambar 5.7**. DFD level 1 untuk kerangka eCulture dapat dilihat pada **Gambar 5.8**. *Use case diagram* untuk kerangka eCulture dapat dilihat pada **Gambar 5.9**.



Gambar 5.7 Context Diagram Dalam Kerangka eCulture



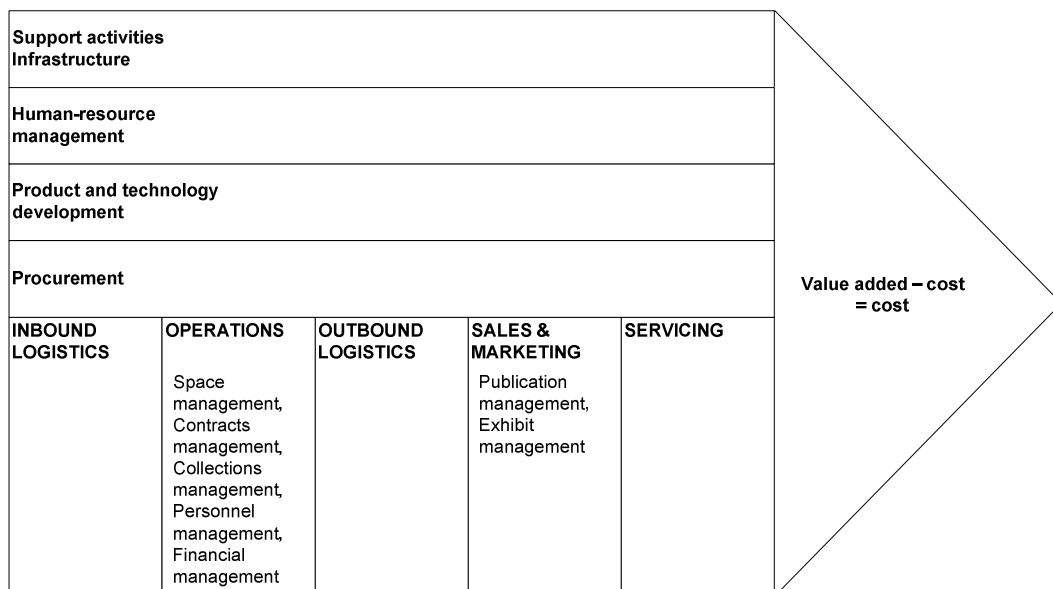
Gambar 5.8 DFD Level 1 Dalam Kerangka eCulture



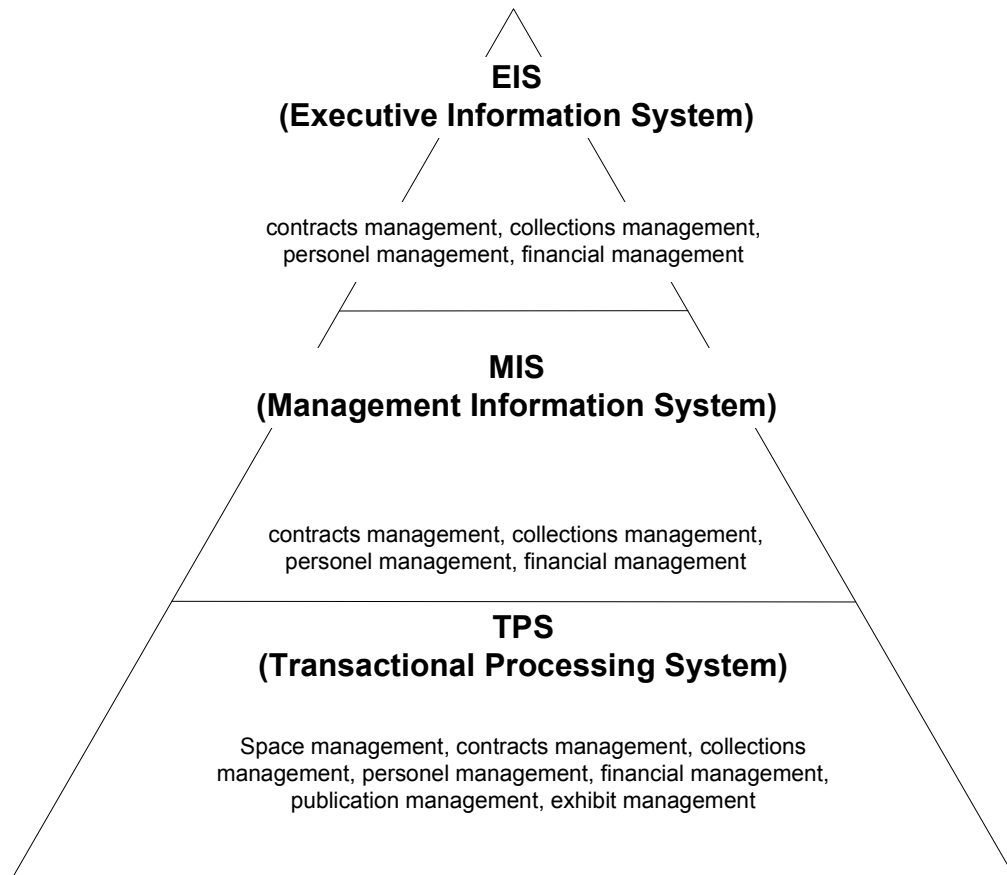
Gambar 5.9 Use Case Diagram Dalam Kerangka eCulture

Dalam proses integrasi komponen *Process* ke dalam kerangka eCulture, terdapat berbagai masalah yang perlu diperhatikan, baik dari sisi teknis maupun non teknis. Masalah-masalah tersebut antara lain : akses dan kewenangan untuk mengeksekusi sebuah proses, dan perubahan kebijakan budaya (*cultural policy*) yang dapat mempengaruhi kelangsungan kerangka eCulture dan implementasinya. Jika dihubungkan dengan elemen kapabilitas komunikasi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan mengenai keamanan eksekusi suatu proses (secara sistem), perkembangan teknologi, dukungan operasional, dan penggunaan produk-produk *open source*.

Menurut data yang dikumpulkan pada **BAB IV**, kerangka eCulture membutuhkan beberapa sistem informasi agar seluruh proses / aktivitas dalam kerangka eCulture untuk setiap repositori budaya agar dapat berjalan dan dikelola dengan baik. Sistem informasi tersebut antara lain : *personnel management*, *financial management*, *space management*, *contracts management*, *publication management*, *exhibits management*, dan *collections management*. Pemetaan sistem informasi tersebut ke dalam *value chain analysis* dapat dilihat pada **Gambar 5.10**. Sedangkan untuk klasifikasi sistem informasi dalam organisasi berdasarkan fungsinya dapat dilihat pada **Gambar 5.11**.



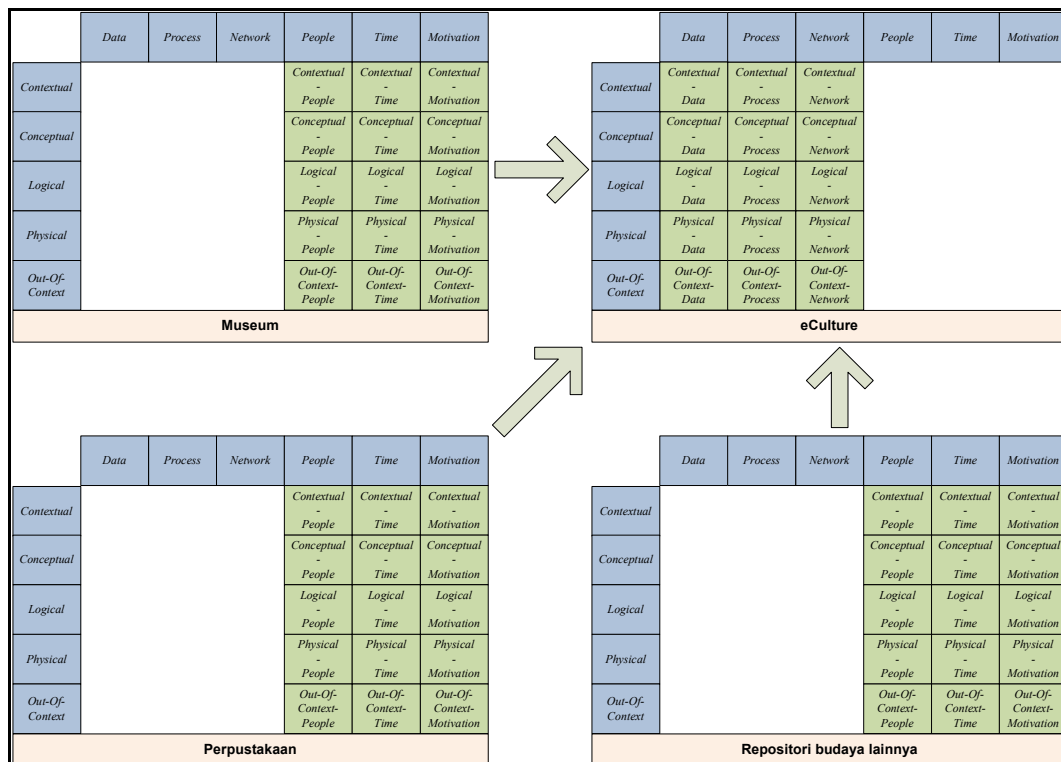
Gambar 5.10 *Value Chain Analysis*



Gambar 5.11 Klasifikasi Sistem Informasi Berdasarkan Fungsi

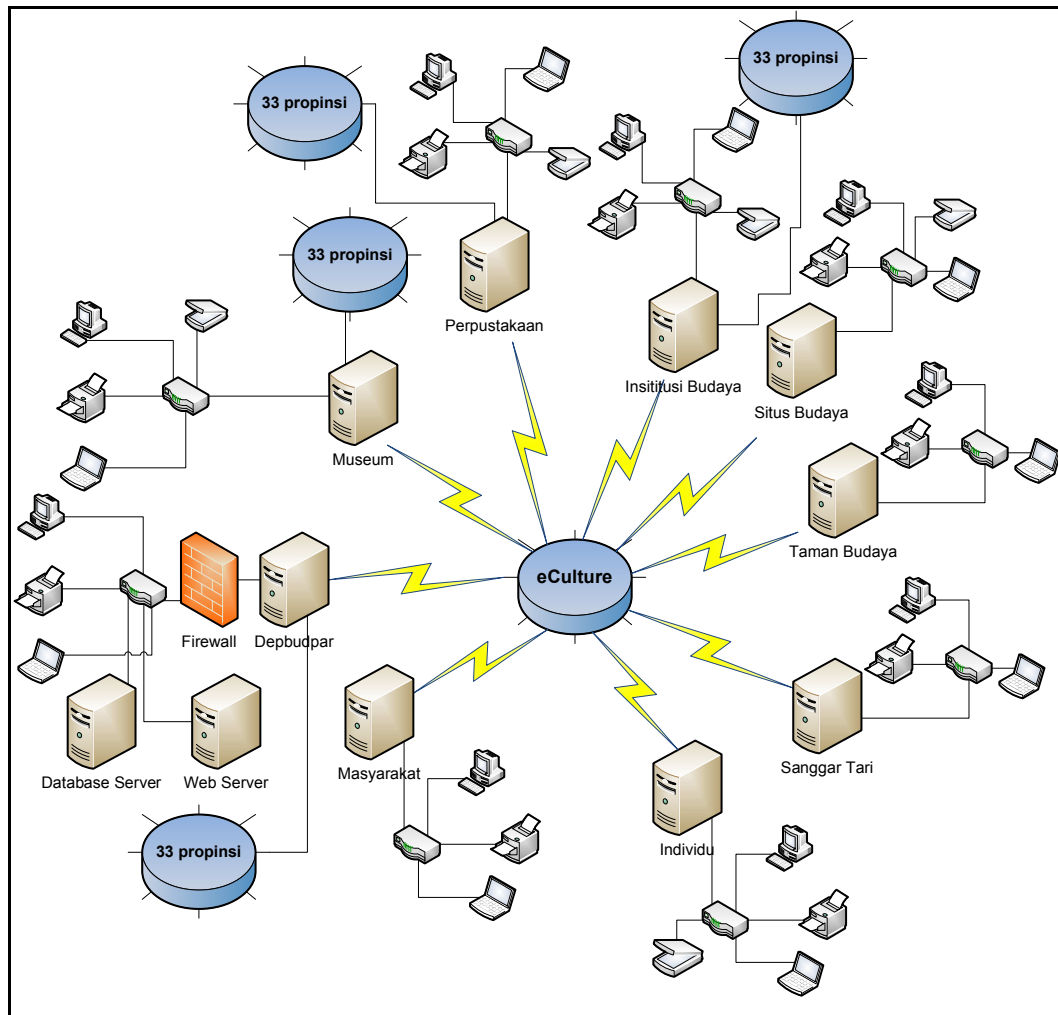
5.3 Integrasi *Network*

Pada tahap integrasi komponen *Network*, seluruh informasi yang berhubungan dengan *Network* pada setiap repositori budaya akan dipindahkan dan diintegrasikan ke dalam suatu kerangka TIK nasional seperti yang terlihat pada **Gambar 5.12**.



Gambar 5.12 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Network* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

Setelah proses integrasi komponen *Network* ke dalam kerangka eCulture, setiap repositori budaya hanya memiliki komponen *People*, *Time*, dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, dan *Network*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, dan *Network*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Komponen *Network* yang terdapat pada kerangka eCulture merupakan gabungan dari komponen *Network* dari setiap repositori budaya dan memiliki sudut pandang untuk skala nasional. Komponen *Network* yang telah terintegrasi dalam kerangka eCulture dapat dilihat melalui *network diagram* pada **Gambar 5.13**.

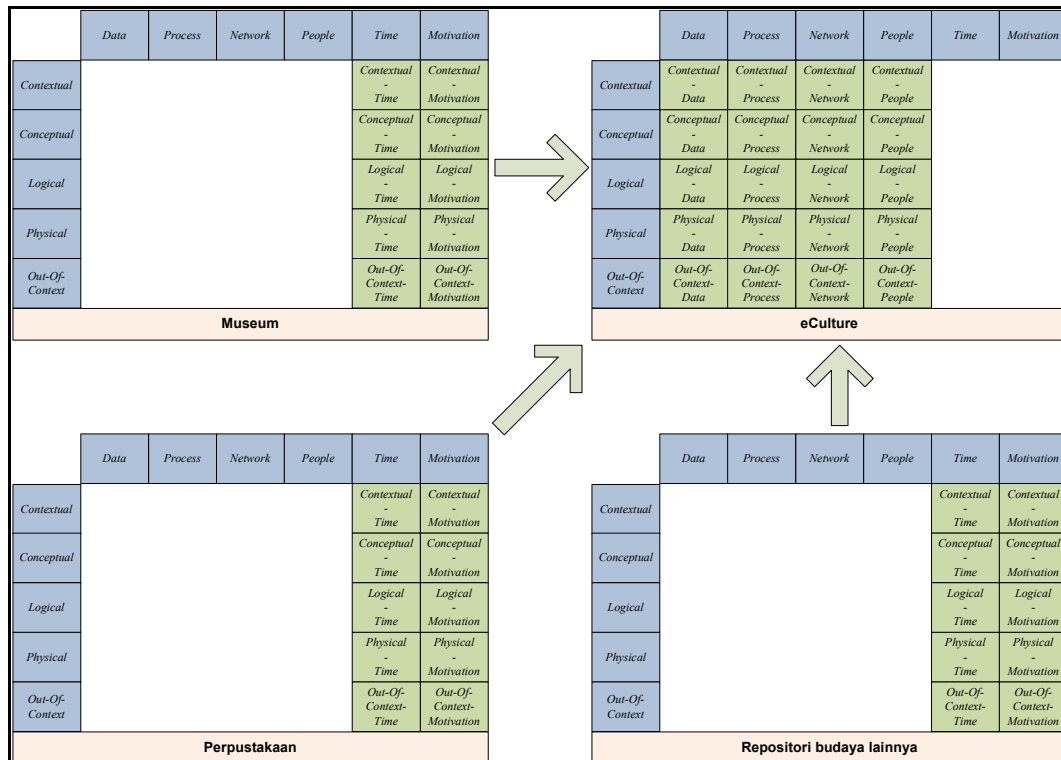


Gambar 5.13 *Network Diagram Dalam Kerangka eCulture*

Dalam integrasi komponen *Network*, terdapat beberapa isu yang perlu dibahas lebih lanjut dan berhubungan dengan elemen kapabilitas komunikasi. Isu-isu tersebut antara lain adalah : Keamanan jaringan, pengadaan jaringan (internet) kepada publik, serta kebijakan dalam tata kelola jaringan secara nasional yang dapat diimplementasikan juga dalam tingkat daerah.

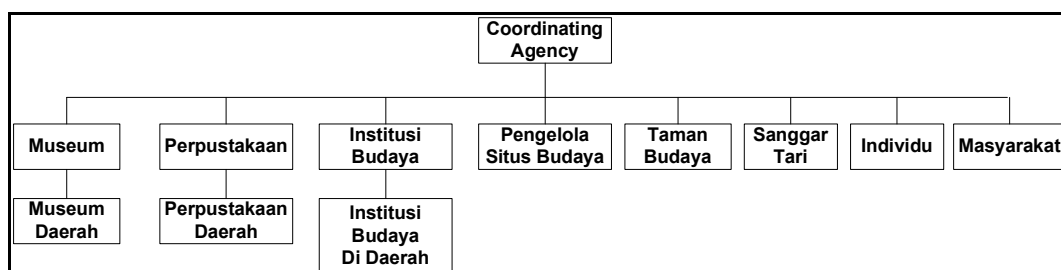
5.4 Integrasi *People*

Pada tahap integrasi komponen *People*, seluruh informasi yang berhubungan dengan *People* pada setiap repositori budaya akan dipindahkan dan diintegrasikan ke dalam suatu kerangka TIK nasional seperti yang terlihat pada **Gambar 5.14**.



Gambar 5.14 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *People* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

Setelah proses integrasi komponen *People* ke dalam kerangka eCulture, setiap repositori budaya hanya memiliki komponen *Time*, dan *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, *Network*, dan *People*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, *Network*, dan *People*, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Komponen *People* yang terdapat pada kerangka eCulture merupakan gabungan dari komponen *People* dari setiap repositori budaya dan memiliki sudut pandang untuk skala nasional. Komponen *People* yang telah terintegrasi dalam kerangka eCulture dapat digambarkan melalui struktur organisasi untuk mempermudah koordinasi seperti yang tertera pada **Gambar 5.15**.

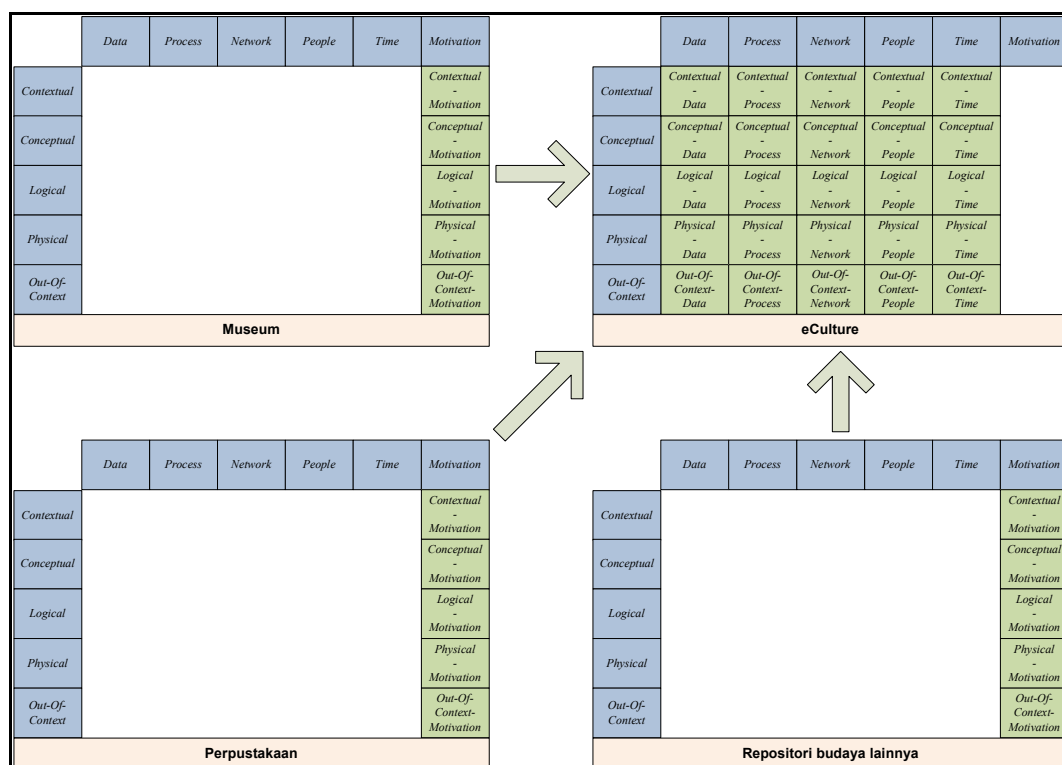


Gambar 5.15 Struktur Organisasi Dalam Kerangka eCulture

Pada tahap integrasi komponen *People*, terdapat berbagai isu yang perlu dibahas. Isu-isu tersebut antara lain berhubungan dengan penunjukan pihak yang bertanggung jawab pada tiap-tiap institusi (repositori budaya) untuk meng-*update* informasi budaya agar selalu *up-to-date*, dan bagaimana mengembangkan jalur komunikasi yang baik dan aman antara pihak-pihak yang terlibat baik dari pusat maupun hingga ke daerah-daerah.

5.5 Integrasi Time

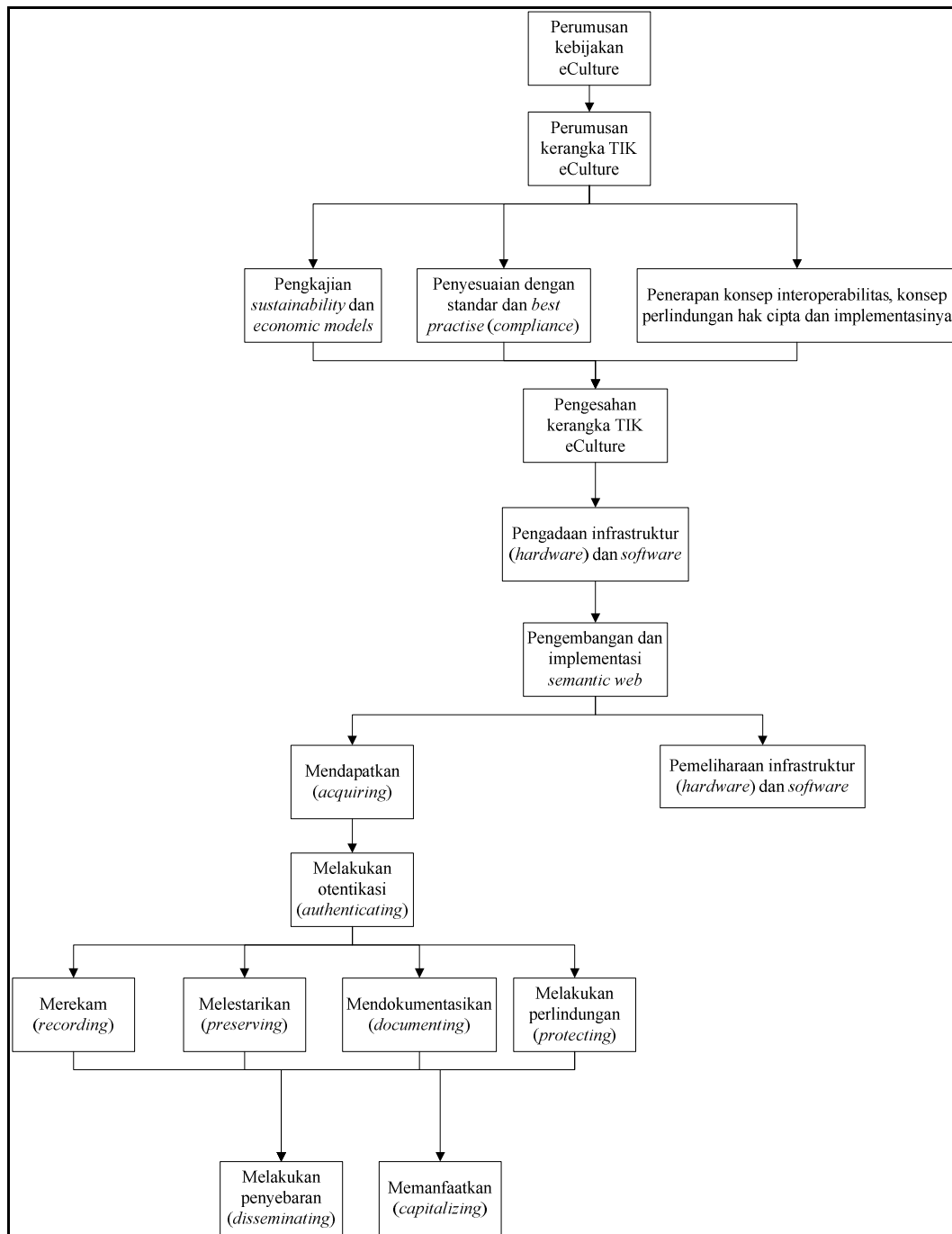
Pada tahap integrasi komponen *Time*, seluruh informasi yang berhubungan dengan *Time* pada setiap repositori budaya akan dipindahkan dan diintegrasikan ke dalam suatu kerangka TIK nasional seperti yang terlihat pada **Gambar 5.16**.



Gambar 5.16 Kondisi Setelah Integrasi Komponen *Time* Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka eCulture

Setelah proses integrasi komponen *Time* ke dalam kerangka eCulture, setiap repositori budaya hanya memiliki komponen *Motivation*. Kerangka eCulture telah memiliki komponen *Data*, *Process*, *Network*, *People*, dan *Time*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, *Network*, *People*, dan

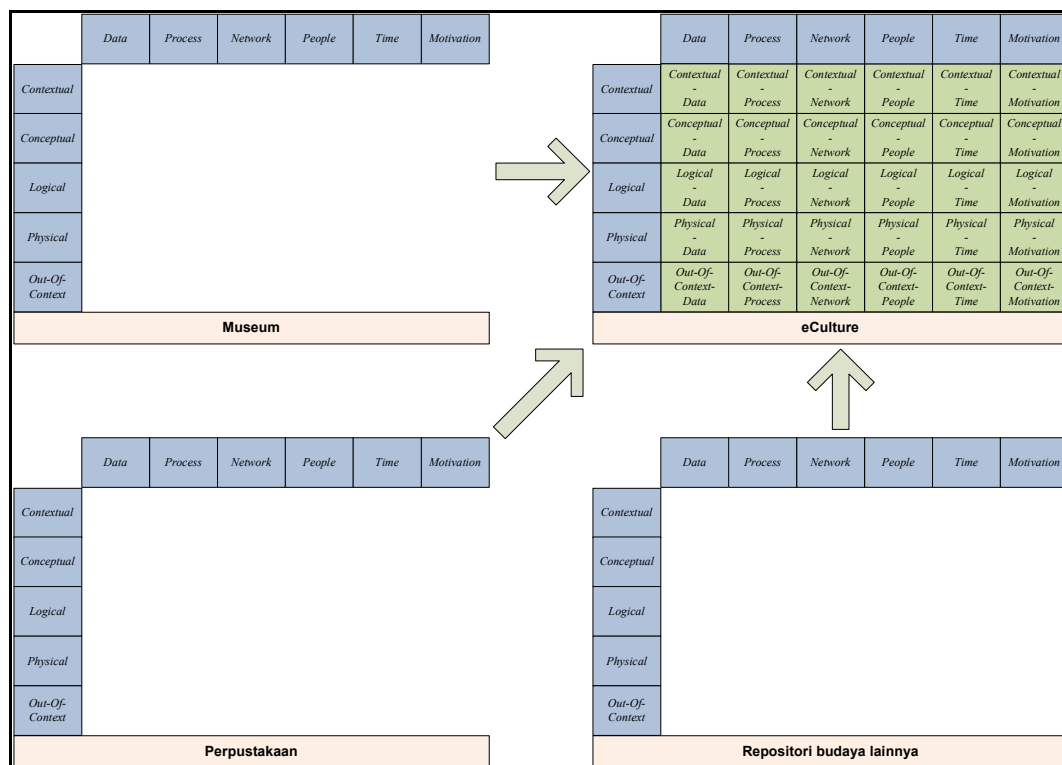
Time, dapat mengakses melalui kerangka eCulture. Komponen *Time* yang terdapat pada kerangka eCulture merupakan gabungan dari komponen *Time* dari setiap repositori budaya dan memiliki sudut pandang untuk skala nasional. Komponen *Time* yang telah terintegrasi dalam kerangka eCulture dapat digambarkan melalui *flowchart* seperti yang dapat dilihat pada **Gambar 5.17**.



Gambar 5.17 Flowchart Seluruh Proses Dalam Kerangka eCulture

5.6 Integrasi *Motivation*

Pada tahap integrasi komponen *Motivation*, seluruh informasi yang berhubungan dengan *Motivation* pada setiap repositori budaya akan dipindahkan dan diintegrasikan ke dalam suatu kerangka TIK nasional seperti yang terlihat pada **Gambar 5.18**.



Gambar 5.18 Kondisi Setelah Integrasi Seluruh Komponen Dari Seluruh Repositori Budaya Ke Dalam Kerangka *eCulture*

Setelah proses integrasi komponen *Motivation* ke dalam kerangka *eCulture*, setiap repositori budaya tidak memiliki komponen yang tersisa. Kerangka *eCulture* telah memiliki komponen *Data*, *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*. Seluruh institusi yang ingin mengakses informasi tentang *Data*, *Process*, *Network*, *People*, *Time*, dan *Motivation*, dapat mengakses melalui kerangka *eCulture*. Komponen *Motivation* yang terdapat pada kerangka *eCulture* merupakan gabungan dari komponen *Motivation* dari setiap repositori budaya dan memiliki sudut pandang untuk skala nasional. Komponen *Motivation* yang telah terintegrasi dalam kerangka *eCulture* dapat dilihat pada **Gambar 5.19**.

Kerangka eCulture	Motivasi
	– Melestarikan kebudayaan daerah masing-masing. – Mempelajari kebudayaan daerah lain. – Menggunakan kebudayaan daerah sebagai penyaring budaya lain yang bersifat negatif. – Menjadikan kebudayaan daerah sebagai simbol (identitas, cirri khas) dan kebanggaan daerah. – Menjadikan objek budaya sebagai koleksi pribadi demi kepuasan pribadi. – Sebagai destinasi / objek pariwisata. – Menghimpun ragam budaya fisik dan <i>tacit</i> dari untuk dipelajari dan dipublikasikan. – Mengikuti ketentuan dan anjuran dari UNESCO dan <i>best practice</i>. – Memperkaya jenis dan ragam koleksi . – Memberikan kemudahan akses informasi budaya (<i>information sharing</i>) bagi masyarakat di dalam dan luar negeri. – Memberikan hiburan kepada masyarakat. – Membantu pemerintah dalam usaha pelestarian kebudayaan nasional. – Sebagai tempat pembelajaran. – Memberikan kepuasan bagi pelanggan. – Meningkatkan <i>profit</i>. – Sebagai tempat eksplorasi budaya dan pembelajaran. – Memperkaya pengetahuan tentang kehidupan dan kejayaan di masa lampau.

Gambar 5.19 *Motivation* Dalam Kerangka eCulture

5.7 Kerangka TIK eCulture

Setelah seluruh komponen dalam *Zachman framework* (*Data, Process, Network, People, Time, dan Motivation*) telah dirumuskan pada kerangka eCulture, maka kerangka TIK untuk pelestarian kebudayaan nasional telah selesai dirumuskan. Selanjutnya dapat diadakan penelitian lebih lanjut mengenai implementasi kerangka tersebut.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut ini akan dijabarkan kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan kepada proses penelitian dan juga kepada beberapa instansi tempat penelitian.

6.1 Kesimpulan

Berikut ini akan dijabarkan kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dalam merumuskan kerangka TIK untuk pelestarian kebudayaan nasional yaitu eCulture. Kesimpulan-kesimpulan tersebut antara lain :

- Kerangka TIK eCulture dapat dijadikan sebagai wadah dan fasilitas bagi seluruh informasi budaya yang ada, sehingga informasi budaya tidak tersimpan secara terpisah dan menjadi terpusat.
- Kerangka TIK eCulture dapat membantu merumuskan basis data terpusat yang berisikan informasi warisan budaya di seluruh Indonesia.
- Perumusan kerangka eCulture dapat membantu kesulitan pengaksesan informasi tentang ragam budaya di seluruh Indonesia. Dengan adanya eCulture, maka dimungkinkan terjadinya *information sharing* karena adanya integrasi informasi dan kemudahan akses dalam memperoleh informasi budaya.
- Dengan adanya perumusan kerangka eCulture, maka budaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan yang bermanfaat bagi seluruh masyarakat, terutama yang mengandung nilai etika, nilai ajaran, nilai sosial, nilai agama, nilai kebenaran, dan nilai kearifan.
- Kerangka TIK eCulture dapat membantu penggunaan informasi-informasi budaya dalam untuk pembangunan karakter bangsa. Informasi-informasi budaya yang terdapat dalam eCulture dapat mencerminkan warisan budaya

nasional, yang menjadi ciri khas bangsa, sehingga dapat mendorong generasi penerus bangsa untuk melestarikan kebudayaan nasional.

- Informasi-informasi budaya pada eCulture dapat digunakan untuk pengembangan pariwisata, khususnya untuk penentuan destinasi pariwisata, serta penentuan agenda dan realisasi suatu *event* budaya.
- Dengan menggunakan *Zachman framework* yang diintegrasikan dengan berbagai landasan teori yang berhubungan dengan kebudayaan, terutama eCulture, dapat dirumuskan suatu kerangka TIK untuk pelestarian kebudayaan nasional.

6.2 Saran

Berikut ini akan dijabarkan saran-saran yang dapat diberikan sebagai masukan baik untuk proses dan hasil penelitian yang dilakukan dalam skala nasional. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

- Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk merumuskan cara pengimplementasian kerangka eCulture.
- Perlu dilakukan penelitian tentang kesesuaian kerangka eCulture dengan rencana strategis Depbudpar dan institusi-institusi terkait, serta implementasinya agar kerangka yang telah dirumuskan dapat diimplementasikan dengan baik dan benar.
- Depbudpar dan institusi terkait harus merumuskan, mengesahkan, dan menjalankan suatu kebijakan dan peraturan yang terkait pada proses-proses yang terdapat dalam eCulture.

DAFTAR AKRONIM

CCITT - *Comit Consultatif International Tlphonique et Tlgraphique*

chi - *Cultural Heritage Imaging*

CPU – *Central Processing Unit*

DEN - *Digitaal Erfgoed Nederland*

Depbudpar – Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

DES - *Data Encryption Standard*

Detiknas – Dewan TIK Nasional

DFD - *Data Flow Diagram*

E/R – *Entity/Relationship*

ERD – *Entity Relationship Diagram*

GAID - *Global Alliance for ICT and Development*

IACI - *Indonesian Archipelago Culture Initiatives*

ICOMOS - *International Council on Monuments and Sites*

IEEE - *Institute of Electrical and Electronics Engineers*

IPR - *Intellectual Property Rights*

ISO - *International Organization for Standardization*

I/O – *Input/Output*

JCIC - *Japanese Consortium for International Cooperation in Cultural Heritage*

JPEG - *Joint Photographic Experts Group*

MDCH - *Marryland Digital Cultural Heritage*

MICHAEL - *Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe*

MIDI - *Musical Instrument Digital Interface*

MPEG - *Moving Picture Experts Group*

PKI BIOS – *Public Key Infrastructure Basic Input/Output System*

RDF - *Resource Description Framework*

ROI – *Reurn of Investment*

RPJM - *Rencana Pembangunan Jangka Menengah*

RSA - *Rivest, Shamir, and Adleman*

SNMP - *Simple Network Management Protocol*

TIK – *Teknologi Informasi dan Komunikasi*

UNESCO – *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*

URI - *Uniform Resource Identifiers*

VPN – *Virtual Private Network*

W3C - *World Wide Web Consortium*

WAV - *Waveform Audio File Format*

WSIS - *World Summit on the Information Society*

WWW - *World Wide Web*

XML - *Extensible Markup Language*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *BAB 6 PEMODELAN SISTEM (CONTEXT DIAGRAM, DATA FLOW DIAGRAM)*.
<<http://dhamidin.files.wordpress.com/2008/01/handout-6.pdf>>.
- [2] *Macro Level Matrix*. e-culture net.
<<http://www.eculturenet.org/data/FP5/macromatrix.htm>>.
- [3] *Micro Level Matrix*. e-culture net.
<<http://www.eculturenet.org/data/FP5/micromatrix.htm>>.
- [4] *Research Matrices of the Knowledge Life Cycle*. e-culture net.
<<http://www.eculturenet.org/data/FP5/matrix.htm>>.
- [5] Accademia nazionale dei Lincei. *Trusted Repositories for Preserving Cultural Heritage*. Italy : Rome. 2003.
<<http://www.erpanet.org/events/2003/rome/RomeFinalReport.pdf>>.
- [6] Bearman, David. *Functional Requirements For Collections Management Systems*. Pittsburgh, PA : Archives & Museum Informatics, 1987. *Part 2 of Archival Informatics Newsletter & Technical Report Volume 1,#3 Fall, 1987*.
- [7] Bentley, Lonnie D., and Jeffrey L. Whitten. *Systems Analysis & Design for The Global Enterprise*. Edisi ke-7. New York : McGraw Hill. 2007.
- [8] Booch, Grady, James Rumbaugh, and Ivar Jacobson. *The Unified Modelling Language User Guide*. Reading, Massachusetts : Addison Wesley-Longman, Inc. 1999.
- [9] CHF. *Korean Cultural Image Foundation*. Korea Selatan.
<<http://www.chf.or.kr/chf/eng/index.jsp>>.
- [10] Croatian Cultural Heritage. *Croatian Cultural Heritage*. Kroasia.
< <http://www.kultura.hr/eng>>.
- [11] Cultural Heritage Imaging. *Digital Technologies*. USA : California, San Fransisco. <<http://www.c-h-i.org>>.

- [12] Cultural Heritage India . *CULTURAL and HERITAGE INDIA*. India.
<www.cultural-heritage-india.com>.
- [13] Damen, L. *Culture Learning : The Fifth Dimension on the Language Classroom*. Reading, MA : Addison-Wesley. 1987.
- [14] Dennis, Alan, Barbara Haley Wixom, and David Tegarden. *Systems Analysis and Design with UML Version 2.0*. Edisi ke-2. USA : John Wiley & Sons, Inc.. 2005.
- [15] Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *AGENDA*.
<<http://www.budpar.go.id/page.php?ic=561>>.
- [16] Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *JUMLAH PENGUNJUNG MUSEUM TAHUN 2006-2008*.
<http://www.budpar.go.id/filedata/1947_1412-museum0608.pdf>
- [17] Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *JUMLAH PENGUNJUNG PERPUSTAKAAN TAHUN 2006-2008*.
<http://www.budpar.go.id/filedata/3296_1413-perpustakaan0608.pdf>
- [18] Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *RENCANA KERJA DAN ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA NEGARA (APBN) DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2006*. Desember 2005.
<http://www.budpar.go.id/filedata/438_1253-43872RencanaKerjaDepbudpar2006.pdf>
- [19] Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. *RENCANA STRATEGIS DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA 2005-2009*. Oleh Ir. Jero Wacik, SE.. Februari 2006.
<http://www.budpar.go.id/filedata/439_1036-RENSTRABUDPAR20052009.pdf>.
- [20] Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-4. Jakarta. 2008.
- [21] Dharmaraty, Ashri Prawesthi. *Masyarakat Cina Di Kelurahan Roa Malaka Dan Upaya Pelestarian Bangunan-Bangunan Bersejarahnya*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. 2004.

- [22] Digitaal Erfgoed Nederland. *Digitaal Erfgoed Nederland (DEN)*. Belanda.
< <http://www.den.nl>>.
- [23] Direktorat Purbakala, Ditjen Sejarah dan Purbakala. *SITUS / BENDA CAGAR BUDAYA TIDAK BERGERAK, BCB/SITUS DIPELIHARA DAN JURU PELIHARA SELURUH INDONESIA, TAHUN 2008*. Depbudpar. 2008.
<http://www.budpar.go.id/filedata/751_1386-situs2008.pdf>.
- [24] Dragojević, Sanjin, Diane Dodd, dan Biserka Cvjetičanin. *eCulture : The European Perspective - Cultural Policy, Creative Industries, Information Lag*. Croatia : Culturelink. 2003.
<<http://www.culturelink.org/publics/joint/eculture01/eCultureProceedings.pdf>>.
- [25] Enoch Pratt Free Library. *Maryland Digital Cultural Heritage*. USA.
< <http://www.mdch.org>>.
- [26] Ertaul, Levent, Raadika Sudarsanam. *Security Planning Using Zachman Framework for Enterprise*. Departement of Mathematics and Computer Science, California State University, Hayward. Hayward, CA, USA.
<http://www.mgovernment.org/resurces/euromgov2005/PDF/16_S039EL-S13.pdf>.
- [27] Europeana. *Europeana pensar la cultura*. Eropa.
<<http://www.europeana.eu/portal/>>.
- [28] IACI. *Alat Musik*. 24 Juli 2008.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Alat_Musik>.
- [29] IACI. *Cerita Rakyat*. 13 Juli 2008.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Cerita_Rakyat>.
- [30] IACI. *Daftar Makanan dan Minuman*. 5 September 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Daftar_Makanan_Minuman>.
- [31] IACI. *Daftar Musik dan Lagu*. 27 Februari 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Daftar_Musik_dan_Lagu>.
- [32] IACI. *Daftar Ornamen*. 6 September 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Daftar_Ornamen>.

- [33] IACI. *Daftar Ritual*. 31 Agustus 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Daftar_Ritual>.
- [34] IACI. *Daftar Seni Pertunjukan*. 22 Mei 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Daftar_Seni_Pertunjukan>.
- [35] IACI. *Daftar Tarian*. 26 Maret 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Daftar_Tarian>.
- [36] IACI. *Data Naskah Kuno dan Prasasti*. 5 April 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Data_Naskah_Kuno_dan_Prasasti>.
- [37] IACI. *Galeri Pakaian Nasional*. 19 Januari 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Galeri_Pakaian_Tradisional>.
- [38] IACI. *Galeri Produk Arsitektur*. 19 Juli 2008.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Galeri_Produk_Arsitektur>.
- [39] IACI. *Galeri Senjata dan Alat Perang*. 27 Agustus 2009.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Galeri_Senjata_dan_Alat_Perang>.
- [40] IACI. *Motif Kain*. 29 Agustus 2008.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Motif_Kain>.
- [41] IACI. *Selamat Datang di Situs Budaya Indonesia*.
<http://budaya-indonesia.org/iaci/Halaman_Utama>.
- [42] Information Society Division. *GUIDELINES FOR THE PRESERVATION OF DIGITAL HERITAGE*. UNESCO. Maret 2003.
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001300/130071e.pdf>>.
- [43] Japanese Consortium for International Cooperation in Cultural Heritage. *JCIC-Heritage*. Jepang. <<http://www.jcic-heritage.jp/en/top.html>>.
- [44] Japanese Consortium for International Cooperation in Cultural Heritage. *Organization*. Jepang.
<<http://www.jcic-heritage.jp/en/organization.html>>.
- [45] Kami, Taholo. *Internet Overview : Internet For Development*. UNESCO.
<<http://webworld.unesco.org/publications/it/Getting%20Started/overv2.ppt>>.
- [46] Kructhten, Philippe. *The Rational Unified Process An Introdcuction*. Edisi ke-3. US : Pearson Education, Inc.. 2004.

- [47] Kutztown University. *Pennsylvania German Cultural Heritage Centre at Kutztown University*. Jerman.
<<http://www.kutztown.edu/community/pgchc/index1.htm>>.
- [48] MICHAEL. *Multilingual Inventory of Cultural Heritage in Europe*. Eropa.
<<http://www.michael-culture.eu>>.
- [49] Netherlands Council for Culture. *From ICT to E-Culture*. The Hague. August 2004.
<http://www.cultuur.nl/files/pdf/adviezen/E-cultuur_engels.pdf>.
- [50] Onto Web Consortium. *State of the art in Content Standards*. November 2001.
<<http://www.sti-innsbruck.at/fileadmin/documents/deliverables/Ontoweb/D3.1.pdf>>.
- [51] Perpustakaan Nasional RI. *KOLEKSI MANUSKRIP*. 21 April 2008.
<<http://digilib.pnri.go.id/in/dlKolManu.aspx>>.
- [52] Perpustakaan Nasional RI. *Nilai Kearifan Di Dalam Babad Tanah Jawi*.
<<http://digilib.pnri.go.id/in/dlIndeksArtikel.aspx>>.
- [53] Pusat Kajian Humaniora. *Laporan Penelitian DIK-MAK UI 1999/2000 Arca-Arca Prehistorik Koleksi Museum Nasional : Kajian Teknologi Aditif Dan Substraktif*. Fakultas Sastra Universitas Indonesia. 2000.
- [54] Razak, Muhammadin. *Pelestarian Manuskrip Nusantara Di Perpustakaan Nasional RI*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. 2004.
- [55] Riawan, Indra. *Pelestarian Bangunan Cagar Budaya Di Wilayah DKI Jakarta : Tinjauan Kritis Atas Kriteria Penilaian Pencagarbudayaan*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. 2004.
- [56] Ritsumeikan University. *Disaster Mitigation of Cultural Heritage and Historic Cities*. <<http://www.rits-dmuch.jp/en/g-coe.html>>.
- [57] Ritsumeikan University. *Research Center for Disaster Mitigation of Urban Cultural Heritage, Ritsumeikan University (Rits-DMUCH)*.
<<http://www.rits-dmuch.jp/en/index.html>>.
- [58] Ronchi, Alfredo M.. *eCulture – Cultural Content in the Digital Age*. Germany : Springer. 2009.

- [59] Setiadi, Dra. Elly M., M.Si, Drs. H. Kama A. Hakim, M.Pd, dan Drs. Ridwan Effendi, M.Ed.. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Edisi ke-2. Jakarta : Prenada Media Group. 2006.
- [60] Siagian, Renville. *Indonesian art & culture Heritage*. Yogyakarta : Yayasan Cempaka Kencana. 2002.
- [61] Susilaningih, Endang, Linda S. Limbong. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta : PT. Galaxy Puspa Mega. 2007.
- [62] Suwarnigdyah, Nur, Gati Andoko, Nasruddin, Damardjati Kun M, dan Budiana Setiawan. *Pelestarian Tinggalan Kebudayaan : Kesenian*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, Badan Pengembangan Sumber Daya Kebudayaan dan Pariwisata, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. http://www.budpar.go.id/filedata/5202_1446-13.TINGGALANBUDAYAOKE.pdf.
- [63] Thayeb H.M.S, M., Sunarto, Arsyad Umar, M. Said, Nana Suparna, dan M. Said H. Ahmad. *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 2007.
- [64] UNESCO Bangkok. *HOI AN PROTOCOLS FOR BEST CONSERVATION PRACTICE IN ASIA*. UNESCO. 2009.
<<http://www2.unescobkk.org/elib/publications/242/HoiAnProtocol.pdf>>.
- [65] Zachman, John A.. *The Framework for Enterprise Architecture Cell Definitions*. ZIFA.
<<http://apps.adcom.uci.edu/EnterpriseArch/Zachman/ZIFA03.pdf>>.
- [66] Ward, John, dan Joe Peppard. *Strategic Planning for Information Systems*. Edisi ke-3. Inggris : John Wiley & Sons Ltd. 2002.
- [67] Widodo, Bambang Parjono. *Analisis Kebijakan Penyelamatan Arsip Sebagai Bukti Otentik Dalam Perpektif Ketahanan Budaya*. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. 2002.

Lampiran I Ragam Warisan Budaya Nasional – Tarian, Ornamen, Motif Kain, Alat Musik, dan Cerita Rakyat

[63][61][35][32][40][28][29]

Propinsi	Tarian	Ornamen	Motif Kain	Alat Musik	Cerita Rakyat
Nangroe Darussalam	Aceh	– Tari Saman – Tari Seudati – Tari Ranup Lam Puan – Tari Meuseukat – Tari Kipah Sikarang Aceh – Tari Aceh Gempar – Tari Mulia Ratep Aceh – Tari Rapai Geleng Aceh – Tari Turun Kuaih Aunen Aceh – Tari Bungong Seulanga Aceh – Tari Seudati Ratoh Aceh – Tari Nayak Padi	– Sangai (tudung saji) – Hiasan pelaminan aceh dengan sulam kasab timbul – Tas wanita dengan ragam hias Gayo-Alas – Ornamen Aceh – Kipas hias Aceh – Keureusang (Kerosang / Kerongsang / Bros) – Subang Aceh – Patam Dhoe – Peuniti – Simplah – Taloe Jeuem – Perhiasan motif Pinto Aceh	– Dompot wanita bercorak manik-manik arguci – Sarung bantal dengan ragam hias sulur dan dedaunan – Kain Sulam Sigli Aceh – Hiasan Pelaminan Perkawinan di Aceh – Sulaman Kasab Timbul dari Aceh – Ragam hias sulam kasab dengan efek timbul – Sarung sulam kasab timbul – Sarung bantal sulam	– Raja Parakeet – Kolang-Kaling – Geugasi dan Geugasa – Hikayat Cabe Rawit – Putri Bungsu – Manusia Kodok – Si Itik Buruk Rupa – Sahudin Cempanir – Asal Usul Tari Guel – Banta Seudang

	Aceh – Tari Saman Jaton Aceh – Tari Kipah Sitangke Aceh – Tari Dodaiddi Aceh – Tari Likok Puloe Aceh – Tari Didong Gayo Aceh – Tari Tarek Pukat Aceh – Tari Aceh Ek U Gle – Tari Aceh Dara Meukipah – Tari Aceh Top Pade	– Culok Ok – Subang Bungo Mata Uroe – Tlah Takoe – Boh Dogma – Gleueng Jaroe – Gleueng Gaki – Cerana – Sudahan – Ceureupa – Keurandam – Cubek – Rampago – Pelaminan Aceh – Boneka Adat Aceh – Kerajinan Batok Kelapa – Aneka Perhiasan Emas Aceh – Perhiasan Motif Aceh – Peci Aceh – Batu Aceh	kasab – Kain sulam gayo – Ragam hias tetumbuhan diatas kain beludru		– Beungong Meulu dan Beungong Peukeun – Mentiko Betuah – Putra Mahkota Amat Mude – Si Kepar – Tujuh Anak Lelaki
--	---	---	---	--	---

		– Kain Sulam Aceh Dengan Motif Pintu Aceh – Macam-macam Kerajinan Tangan Aceh – Tape-Kerajinan Tangan Tradisional Gayo – Ukiran – Interior Ruang Rapat – Dekorasi Tempat Tidur Cut Nyak Dien – Tas Motif Aceh			
Sumatra Utara	– Tari Tor Tor – Tari Terang Bulan (Karo) – Tari Maena (Nias) – Tari Pesta Gembira Sumatera Utara – Tari Karo Lima Serangkai Sumatera	– Ornamen Arsitektural – Wadah Bahan Gaib – Kepala Wayang (Si Gale-gale) – Tungkot Malehat – Naga Morsarang – Tunggal Panaluan – Bros Karo	– Ulos Jugia – Ulos Ragidup – Ulos Ragi Hotang – Ulos Sadum – Ulos Runjat – Ulos Sibolang – Ulos Suri-Suri Ganjang		– Legenda Danau Toba – Batu Gantung-Parapat – Hikayat Boru Napuan – Itor itor Galot

	Utara – Tari Kuala Deli Tanjung Katung Medan – Tari Dembas Simenguda Tapanuli – Tari Kemuliaan Man Dibata Karo – Tari Bolo-Bolo Karo – Tari Begu Deleng Sumatera Utara – Tari Ngari-ngari Karo – Tari Serampang – Tari Baluse – Tari Manduda	– Padung-padung (perhiasan wanita karo) – Asbak Pengantin Batak Karo – Kain ulos – Pelaminan Pesisir Tapteng-Sibolga – Topeng Batak – Ukiran ayam jago Batak – Tunggal Punaluan – Tempat Senapan bola Kuno Batak – Hacapi – Tempat Penyimpanan Obat Kuno Batak – Tempat Penyimpanan Berbentuk Badan Batak – Tempat Senapan bola Kuno Batak	– Ulos Mangiring – Ulos Bintang Maratur – Ulos Sitoluntuho – Ulos Jungkit – Ulos Lain-lain – UIS		– Raja Raja Biak – Sampuraga – Boru Saroding Pandiangan – Asal Mula Danau Si Losung Dan Si Pinggan – Silinduat/ Kembar – Simardan, Anak Durhaka – Legenda Sipiso SomalimTunggal Panaluan – Turi-Turin Beru Ginting Sope Mbeli – Legenda Lau Kawar
--	--	---	---	--	--

		– Papan Rumah Batak – Pustaha Batak – Pagar Jimat Dukun Batak – Papan Rumah-Danau Toba Batak – Patung Berbentuk Badan Suku Masyarakat Batak – Tulang Dukun Peramal Batak – Tempat Obat Dukun Batak – Cincin Batak – Cincin Batak Perak – Singa Naga – Instrumen Musik Batak – Kalender Bambu Batak – Hiasan Rumah Batak – Patung-patung			– Legenda Tuak – Gundala-gundala
--	--	--	--	--	---

		Leluhur Nias – Menhir – Perhiasan Emas Gadis Nias – Batu-Batu Megalit – Ornamen Rumah Di Nias – Seragam prajurit perang Nias – Hiasan Kepala Perang Nias – Pahatan Pancuran Nias – Peti mati orang Nias – Interior Rumah Nias – Interior Gereja Nias			
Sumatera Barat	– Tari Piring – Tari Baralek Gadang – Tari Indang Minangkabau – Tari Rantak Minangkabau	– Kain dengan teknik renda bangku – Aneka produk kain rendah bengku – Ornamen selendang Rendah Bangku	– Kain Teknik sulam Kapalo Samek – Renda Bangku – Ragam Hias Sulam Terawang – Proses Sulam Tangan		Malin Kundang

	– Tari Galombang Minangkabau – Tari Piring Kubu Durian Padang – Tari Pasambahan Minang – Tari Indang Badinding – Tari Sabalah Sumatera Barat – Tari Payuang Padang – Tari Alang Babega Minangkabau – Tari Ambek Ambek Koto Anau Sumatera Barat – Tari Lilin Sumatera Barat – Tari Kain Pasisia Salatan – Tari Selendang Minangkabau	– Pelaminan Minang Tanduk – Pelaminan Untuk Pesta Rumah – Gerbang pelaminan dengan bantal gadang – Ornamentasi jendela Istana Pagaruyung – Sandal Khas Padang – Interior Bangunan – Souvenir Bengkuang Padang – Tas Tikar Minang – Karya Seni Minangkabau	- Gaya Naras – Taplak Meja teknik tusuk silang – Tapis – Hiasan Dinding dengan Tema Rumah Gadang – Sulaman Naras – Kain sulaman dengan metode Suji Cair – Kain dengan teknik sulam Samak atau kepala peniti – Kain sulaman dengan metode kepala samak – Motif kain dengan teknik Rangkai Timbul – Kain beludru dengan motif flora dan fauna dalam teknik sulaman benang emas		
--	---	---	---	--	--

	– Tari Barabah Minangkabau – Tari Galombang Pasambahan – Tari Panen Sumatera Barat – Tari Rancak Minangkabau – Tari Tudung Saji Minangkabau – Tari Rancak Di Nan Jombang Sumatera Barat – Tari Payung Duo Minang – Tari Sinar Riau – Tari Tabuik		– Kain satin dengan teknik sulaman emas – Motif kain sulam – Kain bermotif gabungan – Hiasan bagian dada baju kuruang buatan Naras		
Riau	– Tari Pembubung – Tari Lenggang Melayu Riau – Tari Zapin Sekampung Riau	– Ornamenasi Makam Sultan Syarif Kassim di Siak – Kerajinan Kayu Pekanbaru			

	– Tari Zapin Riau – Tari Zapin Kampung Melayu Pekan Baru Riau – Tari Rihut Tambourine Riau – Tari Joget Lambak – Tari Tajak	– Kerajinan Tangan Pekanbaru – Motif Melayu Untuk Kerajinan Kayu dan Kain			
Kepulauan Riau	– Tari Persembahan – Tari Madah Gurindam Tanjung Pinang – Tari Tabal Gempita Riau – Tarian Gamelan Riau	– Motif Palak Paku – Motif Kembang Kacang – Motif Bunga Telpuk – Ornamen Kesultanan Riau – Perhiasan Cincin Riau – Aksesoris Kristal – Batu Kristal Kepulauan Riau – Perhiasan Kalung Batam – Perhiasan Bros Batam – Dekorasi Gazebo			

		Batam			
Jambi	– Tari Rentak Besapih – Tari Kipas Keprak – Tari Tauh Jambi – Tari Selaras Pinang – Masak Jambi – Tari Selendang Mak Inang Jambi – Tarian Magis Gadis Jambi – Tari Rangkung – Tari Sekapur Sirih	– Pelaminan Jambi – Bros sisik ikan Jambi – Kalung Ponds	– Tagapo – Motif dua angsa bertaut – Galo-galo – Kembang Kangkung (klasik) – Motif riang-riang dan bunga atlas (klasik) – Encung Kerinci – Kapal Sangat – Merak ngeram – Motif Batik duren pecah bunga merantai – Motif Batik Intan Bunga Merantai – Motif Batik Intan – Motif Batik Kapal Sangat Burung Angsa – Motif Batik Kapal Sangat Burung		

			Merak – Motif Batik Kembang Pau Kembang Melati – Motif Batik Kembang Pecah Piring – Motif Batik Duren Pecah Bunga Pau – Motif Batik Motif Durian – Motif Batik Kapal Sanggat Kombinasi (inovasi)		
Sumatera Selatan	– Tari Kelindan Sumbay – Tari Kipas Linggau – Tarian Pagar Pengantin Palembang – Tari Gending Sriwijaya – Tari Tanggai – Tari Tajak	– Lemari Pajangan Persegi Panjang Ukiran Khas Palembang – Lemari Pajangan Oval Memanjang Ukiran Khas Palembang – Meja Ukiran Khas Palembang	– Selimut beludru dengan hiasan sulaman emas dan muteimute – Renda Palembang – Kain Plangi – Kain Songket – Kain pelangi – Kain dengan motif cap kayu		

		– Ornamentasi Pelaminan Palembang memanjang – Ornamentasi Pelaminan Palembang Tampak Depan – Perhiasan Dinding Songket Palembang – Kerajinan Tangan Palembang – Ornamen selendang Rendah Bangku – Sulaman benang merah dengan latar kain beludru	– Kain dengan motif cap kayu – Sulaman mute Palembang – Kain hasil paduan metode sulam bordir dan metode ikat pelang – Songket Lepus Bintang Berante – Songket Bungo Pacik – Songket Lepus Limar Bekandang – Songket Cantik Manis Berlimar – Songket Cantik Manis – Songket Lepus Naga Besaung – Songket Lepus Bintang – Songket Rumpak – Songket Lepus		
--	--	---	--	--	--

			Bintang Perak – Songket Berante	Nampan Lepus		
Bangka Belitung	– Tari Tincak Gambus Bangka Belitung – Tari Taluput Bangka Belitung	– Kopiah Dari Batang Resam – Bebatuan Khas Bangka Belitung – Kerajinan Perak Bangka Belitung				
Bengkulu	– Tari Ganau – Tari Adum – Tari Bidadari	– Pelaminan Bengkulu – Ornamen Pelaminan Bengkulu – Ragam Hias Rumah Lama di Desa Cawang – Tabot Kerajinan Tangan Bengkulu – Kerajinan Kulit Kerang Bengkulu – Kerajinan Kayu Bengkulu				Ular n'Daung

		– Kerajinan Perak Bengkulu – Ukiran Rumah Lama di Desa Cawang Lama – Hiasan Kepala Pria Enggano – Hiasan Pinggang Wanita Enggano – Tutup Kepala Pria Yang Di Bawakan Anggota Keluarga Enggano Setelah 3 Bulan – Kalung Wanita Enggano – Hiasan Lengan – Tali Pinggang Wanita Enggano – Gelang Lengan Enggano – Kalung Wanita			
--	--	---	--	--	--

		Enggano – Anting Anting Wanita Enggano – Aksesories Wanita Enggano – Kalung Wanita Enggano – Hiasan Leher Wanita Enggano – Hiasan Kepala Pria Enggano – Aksesories Pinggang Wanita Enggano (dipakai seperti rok) – Aksesories Kepala Wanita Di Pakai Pada Acara Tertentu – Aksesories Kepala Pria Enggano, Dipakai Sehari-Hari Agar Rambut Yang Panjang Nampak			
--	--	--	--	--	--

		Rapi – Aksesoris Pria Enggano Dipakai Sehari-Hari – Aksesoris Kepala Pria Enggano Dipakai Beraktivitas Sehari-Hari – Aksesoris Wanita Enggano Sering Di Pakai Saat Pesta Panen Besar – Aksesoris wanita Enggano Dipakai Hanya Pada Acara Tertentu, Seperti Festival Pesta Panen – Teleng – Sauk – Kotak peyimpan Buah Pinang Rejang – Tutup kepala marga			
--	--	--	--	--	--

		di Rejang tanah – Lukisan Etnis Rumah Adat Muara aman – Ornamen Rumah Desa Lebong – Ukiran Rumah Tua Di Kota Donok – Cakik – Ti is Niyoa – Krotong – Tikong – Alat-Alat Upacara Adat Rejang – Keramik Jaman Dinasti Ming – Alat Pebelah pinang – Tusuk Konde Kuno – Tempayan Kubur Rejang – Ketuk Besar Rejang – Ketuk Kecil Rejang – Bokoa Iben Rejang			
--	--	--	--	--	--

		– Monumen Bengkulu – Pas Bunga – Selepai – Lesung Dan Alu – Kerutung			
Lampung	– Tari Ngelajau – Tari Sembah Lampung – Tari Bedana Lampung – Tari Melinting	– Kria arguci mute – Mahkota bersulam arguci dan mute – Pelaminan Lampung – Manik Lampung – <i>Purple Bangle</i> – <i>Necklace</i> – <i>Pearl Shell Ring</i> – <i>Another Silver Set Bangle</i> – Cincin Emas – <i>Wave Bangle</i> – Bros – Bros perak – <i>Pendant</i> – <i>Black Rose Ring</i> – <i>Simply Bangle</i>	– Ragam kria seni sulaman usu – Sulaman tangan tapis – Dekorasi pelaminan adat lampung – Kain penutup hidangan – Tirai Penghiasan Pelaminan Adat Lampung – Batik Lampung		Kesaktian Sultan Domas

		– <i>Chunky "Fushia" Ring</i> – <i>Shellfish Bracelet</i> – <i>Ocean Garden Brooch</i> – <i>Purple Wave Ring</i> – <i>Another Silver Set ring</i> – Kerajinan Kotak Lampung – Kain Tapis – Kerajinan Tangan Lampung			
DKI Jakarta	– Tari Topeng Puteri – Tari Cokek Jakarta – Tari Betawi – Tari Silat Betawi – Tari Ondel Ondel Betawi – Tari Kembang Kemor Betawi – Tari Meong DKI	– Kursi Teras Betawi – Dekorasi Rumah Tradisional Betawi – Sofa Betawi – Lampu Gantung – Kursi Betawi Lenong 2 Dudukan – Rumah Adat Betawi – Kerajinan Emas dan		– Gambang – Gendang Betawi – Kecrek Betawi – Kempul & Gong – Kromong – Tehyan	

	jakarta – Tari Gado Gado DKI Jakarta – Tari Kukila DKI Jakarta – Tari Renggong Manis Jakarta – Tari Lenggang Nyai Jakarta – Tari Topeng Gong Betawi – Tari Serondeng	Perak – Kerajinan kaligrafi – Kerajinan Hias Rotan – Kerajinan Lampu Petromak – Kerajinan Jakarta Eyang Keramik – Kubah – Nampan 4 set Matahari – Kerajinan Kulit – Aksesoris dari Manik-Manik – Kursi makan / kuris banteng – Kerajinan Ondel-ondel			
Banten	– Tari Prajurit – Tari Rampak Bedug Banten	– Dekorasi Kubah Mesjid – Kerajinan Tangan Banten – Tempat Lilin Balok			

		– Kerajinan kerang – Gerabah Banten – Kerajinan Batu Fosil – Kerajinan Gerabah – Jam Diding Pasir Laut – Aneka Tas Wanita – Kerajinan Batu Alam – Kerajinan Batu Alam – Kerajinan Sangkar Burung – Cincin dan Gantungan Kunci Dari Biji Besi – Gelang dan Tempat Korek Dari Biji Besi – Peci Dari Biji Besi – Tas Tabung Dari Biji Besi – Kerajinan Dari bahan Kertas – Kerajinan Tangan			
--	--	--	--	--	--

		Kertas Daur Ulang – Kerajinan Tangan Rotan – Kerajinan Tas-Tangan – Pigura – Kerajinan <i>Tortoise & Duck</i> – Sandal Kulit – Kerajinan Huruf Kayu – Rumah adat Masyarakat Baduy – Kerajinan Akar Wangi – Kerajinan Lampu Hias Sangkar Burung – Kerajinan Tas Masyarakat Baduy – Artefak Masyarakat Baduy – Kerajinan Tenun			
--	--	--	--	--	--

		Masyarakat Baduy			
Jawa Barat	– Tari Topeng – Tari Jaipong – Tari Dewi – Tari Ratu Graeni – Tari Yapong – Tari Topeng Tumenggung Priangan Bandung – Tari Topeng Kelana Udheng Indramayu – Tari Kandagan Jawa Barat – Tari Topeng Klana Cirebon – Tari Sunda Jawa Barat – Tari Lutung Kasarung Jawa Barat – Tari Dogdog Lojor Jawa Barat – Tari Topeng Losari		– Kembang Jekeng – Kerang-kerangan – Jati Tumbang – Manuk Cuwiri – Sa Sirangan – Srempang Bambu – Sekar Niem – Liris sente – Gelatik Mas – Bunga Setaman – Saangan – Bulu ayam – Liong – Kapal Karem – Siled – Sawat Layangan – Banji Kiok – Banji Kunci Penyu – Angin-angin Rante – Gentong kosong – Banji Ceplok	Angklung	– Legenda Sangkuriang – Talaga Warna – Leungli – Tangkuban Perahu – Lutung Kasarung

	Jawa Barat – Tari Jaipongan - Kembang Tanjung – Tari Pancasari Jawa Barat – Tari Rampak - Gendang Jawa Barat – Tari Merak Jawa Barat – Tari Patilaras		– Mega Guntur – Teratai – Burung Funiks dan Merak – Kembang teratai dan kupu-kupu – Mahkota burung funiks – Kembang gempol – Merak kipas – Banji gulden – Burung sriti kecil – Burung funiks – Kawung sogok – Banji tulen – Tambal sewu dahlia – Sawat tapak kebo – Banji kunci – Kembang jati – Asean – PBB – Slompret		
--	--	--	---	--	--

			– Karang anggrek – Blenggi gapura – Blorong – Kentang – Karang laut berantai – Srikrit mendung – Kembang asem – Buketan kombinasi – Kapal sangat – Kembang duwet – Pintu raja – Ganggeng pentil – Manuk blibis – Ling ling tangkai – Banji buket – Pucuk danas – Srintil ayam – Tumpal pasung – Tumpal mainang – Tumpal pasung gerigi – Tumpal dlorong - klebet		
--	--	--	--	--	--

			– Tumpal rucuk – Banji kunci polos – Puyong ukel – Tapak dara – Juana – Jeruk mun		
Jawa Tengah	– Tari Merak Jawa Tengah – Tari Gambyong – Tari Sintren – Tari Gambir Anom Jawa Tengah – Tari Jawa Mangkunegaraan dari Jawa Tengah – Tari Bondan Payung Jawa Tengah – Tari Golek Tirta Kencono Solo – Tari "dolanan" Jawa Tengah – Tari Anoman Indrajit		– Limaran – Bangau – Buketan – Teratai dengan Latar Galar – Batik China Jawa – Teratai dengan Latar Galar – Kipas dengan Latar Gringsing – Semen – Lung-lungan dengan Latar Gallar – Sembagen – Motif Nitik – Motif Batik Lung-		Bawang Putih dan Bawang Merah

	Jawa Tengah – Tari Midhat-midhut Jawa Tengah – Tari Angsa Jawa Tengah – Tari Puspitoretno Surakarta – Tari Ayun-Ayun Jawa Tengah – Tari Tari Sekar Rinonce Jawa Tengah – Tari Golek Sri sedjati Jawa Tengah – Tari Girang-Girang Jawa Tengah – Tari Bondan Tani Jawa Tengah – Tari Bugis Kembar Inovasi Jawa Tengahan – Tari Blambangan Cakil		lungan Burung – Motif Batik Ceplok – Motif Batik Tambal – Motif Parang Buketan – Motif Lokcan Phoenix – Motif Batik Genggeng Buket – Motif Sarung Batik Merak – Motif Sarung Batik Buketan – Motif Batik Kapal Api dan Manusia – Si Kerudung Merah – Putri Salju 166 – Hanzell and Gretell – Dewi Hsi-Wang Mu – Wayang – Sirkus – Merak Cohung – Buketan		
--	---	--	--	--	--

	– Tari Enggot-Enggot – Tari Bedaya – Tari Beksan		– Teratai dengan Latar Blanggreng – Batik Truntum – Parang Rusak barong – Modang Cemukiran – Udan Liris – Parang Gendreh – Parang Barong – Parang Curiga – Parang Sarpa – Ceplok Burba – Ceplok Lung Kustlap – Candi Luhur – Srikaton – Bondhet – Alas-alasan Surakarta – Buket Pakis – Sapanti Nata – Ole-ole – Wahyu tumurun – Parang Kesit Barong – Parang Sondher		
--	--	--	---	--	--

			– Parang Gapit Glebag Seruni – Liris cemeng – Alas-alasan Mangkunegaran – Parang soner – Candi Baruna		
DI Yogyakarta	– Tari Serimpi – Tari Rara Ngigel – Tari Kumbang Yogyakarta – Tari Klono Rojo Yogyakarta – Tari Golek Ayun-Ayun Yogyakarta – Tari Satrio Watang Yogyakarta – Tari Golek Sulung Dayung Yogyakarta – Tari Langen Asmoro Yogyakarta – Tari Topeng Walang		– Batik Arjuna Kresna – Sudarawerti – Kaung Bouraq – Parang Kesit Gurdha – Sembagen Huk – Ceplok Blah Kedhaton – Kawung – Tambal Nitik – Ceplok Nagaraja – Tambal – Parang Kesit Tumaruntun – Parang Plenik Gurdha – Parang Barong		Legenda Candi Prambanan

	Kekek Yogyakarta – Tari Putri Panggung Yogyakarta – Tari Blambangan Cakil – Tari Enggot-Enggot – Tari Bedaya – Tari Beksan		Bintang Leider – Parang seling Huk – Kapal Api – Alas-alasan Yogyakarta – Parang Gendreh seling Nitik – Winarnan – Buketan Kawung dan Parang – Batiknya Ferdi – Batik Bantulan		
Jawa Timur	– Tari Jejer Gandrung – Tari Reog Ponorogo – Tari Gandrung Dor – Tari Ngremo – Tari Merak Jawa Timur – Tari Sri Panganti-Lamongan – Tari Cemeti Jawa Timur		– Busana Pengantin Yogyakarta – Selendang Buatan Kerek – Lereng – Limar Buket – Ganggeng – Tluki (Celuki) – Guntingan – Ceplokan		– Jaka Tarub – Asal Muasal Kambing

	– Tari Tak Tok Jawa Timur – Tari Soyong Jawa Timur – Tari Boranan Jawa Timur – Tari Puteri Ledang Jawa Timur – Tari Kuda lumping Jawa Timur – Tari Gedog Srampat Banyuwangi – Tari Gandrung Jawa Timur – Tari Beskalan Putri Jawa Timur – Tari Goyang-Goyang Jawa Timur – Tari Jaran Ucul Banyuwangi – Tarian Karonsih Jawa Timur		– Lung-lungan Merak – Batik tulis khas Madura		
--	---	--	--	--	--

	– Tari Incling Jangget Surabaya – Tari Rampak Kencak				
Kalimantan Barat	– Tari Radap Rahayu – Tari Dayak Kalimantan Barat – Tari Tandak Sambas – Tari Zapin Tembung		– Ragam Hias King Tatak – Motif Hiasan Kain Tenun "Sungkit" – Motif Hiasan Kain Tenun Tradisional – Motif Hiasan Tenun Ikat – Motif Hiasan Tenun Ikat "Lungsi" – Motif Hiasan Kain Tradisional "Kalengkang" – Motif Hiasan Kain Tradisional "Kalengkang" – Motif Hiasan Kain Tradisional Melayu – Motif Tenun	Senggayung	Tupai dan Ikan Gabus

			Tradisional Songket		
Kalimantan Tengah	– Tari Mandau, Dayak Ngaju – Tari Giring Giring kalimantan Tengah – Tari Bolean Dadas – Tari Tambun		Baju Dayak Ngaju		Kutukan Raja Pulau Mintin
Kalimantan Selatan	– Tari Radap Rahayu – Tari Baksa Kembang		– Hiasan pelaminan Banjar – Tapis pengantin wanita Banjar – Kulapai – Sulaman Corak Lipas dan Mawar – Kain Sasirangan – Tapas Bahaki dari Martapura	Gamelan Banjar	Puteri Junjung Buih
Kalimantan Timur	– Tari Gong Mandau – Tari Palagan Pahlawan – Tari Kayau Kalimantan Timur		– Kain tari Dayak Benuaq – Kain Manik Garot – Baju tari suku Dayak Kenyah		Asal Usul Danau Lipan

	– Tari Belian Sentiu Kalimantan Timur – Tari Gantar Belian Kalimantan Timur – Tari Giring Giring Kalimantan Timur – Tari Hudog				
Sulawesi Utara	– Tari Maengket – Tari Tumatenden – Tari Katrili Minahasa – Tari Pisok Minahasa – Tari Lingkkan Bene Minahasa – Tari Arikaradia Sulawesi Utara – Tari Lenso Minahasa		Kain Motif Pinawetengan	Kolintang	Si Sigarlaki dan Si Rimbati
Gorontalo	Tari Dana-Dana Gorontalo		Kain Karawang		
Sulawesi Tengah	– Tari Dero Poso Sulawesi Tengah – Tari Lumense – Tari Parmote				Tadulako Bulili

Sulawesi Tenggara	– Tari Lulo – Tari Balumpa – Tari Blumpa Wawini – Tari Balumpa Kamba Sulawesi Tenggara – Tari Selamat Datang Sulawesi Tenggara		Hiasan Pelaminan Perkawinan di Mandar		
Sulawesi Selatan	– Tari Ganrang Bulo – Tari Pakkuru Sumanga Makassar – Tari Sirih Pinang Toraja – Tari Ma'randing Toraja Sulawesi Selatan – Tari Ma'gellu Toraja Sulawesi Selatan – Tari Pakarena Makasar – Tari Patenung Toraja – Tari Kipa – Tari Gaurambuloh	– Neq Limbongan – Paqbarre Allo – Paqkapuq Baka – Paqkadang Pao – Paosulan Sangbua – Paqbulu Londong – Paqtedong – Paqtangkiq Pattung – Paqtanduk Reope – Paqpolloq Gayang – Paqulu Gayang – Paqbombo Uai – Paqkollong Buqkuq – Paqulu Karua – Paqmanik-manik	Hiasan tepi bawah rok adat Mandar	– Ganrang Bulo – Puipui	La Dana dan Kerbaunya

		– Paqsekong Kandaure – Paqsekong Anak – Paqsekong Dibungai – Paqsepuq Torong Kong – Paqsalaqbiq Biasa – Paqsalaqbiq Ditoqmokki – Paqtalinga – Paqbokoq Komba Kaluaq – Paqerong – Paqsiborongan – Paqdoti Siluang – Paqreqpo Sangbua – Paqpolloq Songkang – Paqpapan Kandaure – Paqsekong Sala – Paqsempa – Paqdadu – Paqbarraq-barraq – Paqtedong Tumuru			
--	--	--	--	--	--

Bali	– Tari Belibis – Tari Puspanjali – Tari Manuk Rawa – Tari Topeng Telek – Tari Kecak – Tari Legong – Tari Cendrawasih – Tari Pendet – Tari Jaran Teji – Tari Kebyar Duduk – Tari Gabor – Tari Jalak Putih – Tari Sekar Jagat – Tari Barong – Tari Topeng Keras – Tari Manggala Yudha Bali – Tari Legong Legod Bawa Bali – Tari Panji Semirang Bali – Tari Legong Keraton		– Motif Ramayana diatas kain dengan teknik prada – Motif Kain Bali		Pangeran Katak
------	---	--	---	--	----------------

	Bali – Tari Kreasi Penyambutan Dara Dewi Bali – Tari Baris Bali – Tari Kreasi Tri Datu Bali – Tari Sanghyang Dedari Bali – Tari Jauk Ubud Bali – Tari Rejang Bali – Tari Teruna Jaya Bali – Tari Ciwa Nataraja Bali – Tari Puspa Wresti Ubud Bali – Tari Demang Miring Bali – Tari Sekar Jempiring Bali – Tari Baris Mapatrayudha Bali				
--	--	--	--	--	--

	– Tari Kembang Jangger Bali – Tari Kebyar Terompong Bali – Tari Kreasi Nangun Semara Bali – Tari Wiranata Bali – Tari Barong Taru Pramana Bali – Tari Baris Gede – Tari Kreasi Penyambutan Puja Santi Bali – Tari Kupu-Kupu Bali – Tari Oleg Tamulilingan Bali – Tari Legong Condong Bali – Tari Legong Jobog Bali – Tari Legong Kuntul Bali				
--	---	--	--	--	--

	– Tari Kreasi Gandrung Manis Bali – Tari Kreasi Kontemporer Léyak Matah Bali – Tari Condong Bali – Tari Kreasi Baru Bali – Tari Pagambuhan Sumambang Bali – Tari Pagambuhan Putri Bali – Tari jauk manis Bali – Tari Jauk Keras Bali – Tari Baris Tunggal Bali – Tari Margapati Bali – Tari Rejang Dewa Bali – Tari Rejang Banjar Bedil Bali – Tari Kebesaran Bali – Tari Ular Bali				
--	--	--	--	--	--

	– Tari Bayan Nginte Bali – Tari Topeng Sidakarya Bali – Tari Topeng Dalem Bali – Tari Penyambutan Chandra Wangi Bali – Tari Tenun Bali – Tari Genjek Bali – Tari Pengastung Kara Bali – Tari Topeng Pajegan Bali – Tari Pendet Peliatan (Mendet) Bali – Tari Api Bali – Tari Arje				
Nusa Tenggara Barat	– Tari Presean Lombok – Tari Batunganga – Tari Sampari				Batu Golog
Nusa Tenggara Timur	– Tari Jai Flores		Kain Kambala	Sasando	Suri Ikun dan Dua

	– Tari Cerana Timor Barat NTT – Tari Meminang – Tari Perang				Burung
Maluku	– Tari Cakalele – Tari Katereja Lompat Gaba-Gaba Maluku – Tari Timba Laur (Tari Obor) Maluku – Tari Sosoi Maluku – Tari Cakalele dan Manari Maluku – Tari Kipas Kai Maluku – Tari Sarinande Maluku – Tari Poco Poco Maluku – Tari Dabus Maluku – Tari Saureka-reka Maluku – Tari Tifa				

	– Tari Ronggeng Tradisional Ambalau Mauluku – Tari Nabar Ilaa				
Irian Jaya Barat	Tari Cendrawasih Papua Barat				Buaya Ajaib
Papua	– Tari Papua – Tari Sajojo Papua – Tari Perang – Tari Sanggi		– Kombouw – Capo – Batik Irian		

Lampiran II Ragam Warisan Budaya Nasional – Musik dan Lagu, Makanan dan Minuman, Seni Pertunjukan, Produk Arsitektur (Rumah Adat), dan Pakaian Tradisional [63][61][31][30][34][38][37]

Propinsi	Musik dan Lagu	Makanan dan Minuman	Seni Pertunjukan	Produk Arsitektur (Rumah Adat)	Pakaian Tradisional
Nangroe Aceh Darussalam	– Bungong Jeumpa – Piso Surit	Tenggirow Peu-Aweuh		Rumah Adat Aceh (Rumoh Aceh)	– Baju tari pria gayo – Baju adat pria Alas
Sumatera Utara	– Sigulempong – Madekdek ma Gambiri – Rambadia – Dago – Liso – Na Sonang Do Hita Nadua – O Pio – Sinanggar Tulo – Alusi Au – Tokka suhat sipaya – Tillo-tillo – Sori ya kattula – Si Ray Katumba	– Lomok-Lomok – Ombus-ombus – Arsik Ikan Mas – Sa-sang – Babi Bakar – Daun Ubi Tumbuk		– Rumah Adat Sumatera Utara – Rumah Adat Toba (Balai Batak Toba)	– Baju Adat Pria Nias – Busana tari wanita Nias – Baju adat motif harimau

	– Serma dengan- – dengan – Sengko-sengko Tapanuli – Pantun Karo – Sengko-sengko Batak Toba – Marilah Sibuhuei – Sing Sing So – Butet				
Sumatera Barat	– Kambanglah Bungo – Mak Inang – Paku Gelang – Malam Bainai – Ranah Minang – Sansaro – Kapariyo – Ayam Den Lapeh – Kampuang Nan Jauh Di Mato – Titian Nan Lapuk – Tari Piring	– Rendang – Karupuak Ganefo – Karupuak Dakak-dakak – Kue Sala-lauak – Kue Bika Bakar – Karupuak Sanjay – Karupuak Balado – Dendeng Batokok – Sate Padang – Soto Padang – Karupuak Jangek		Rumah Gadang	– Pakaian Adat Kota Padang Panjang – Pakaian Adat Kurai Bukittinggi – Pakaian Adat Natur Kab Agam – Pakaian Adat Padang Majek Kab Tanahdatar – Pakaian Adat Tsumani Solok – Pakaian Pengantin

	– Tari Payung – Tak Tontong – Seringgit Dua – Kupang – Sempaya – Pincuran Tujuh – Pinang Muda	– Dodol Gelamai			Kuto Sawahlunto – Pakaian Pengantin Kab Pasaman – Pakaian Pengantin Kota Bukittinggi – Pakaian Pengantin Kota Gadang Kab. Agam – Pakaian Pengantin kota Padang – Pakaian Pengantin Lintau Kabupaten Tanah Datar – Pakaian Pengantin Natur Agam – Pakaian Pengantin Painan Kabupaten Pesisir Delapan – Pakaian Pengantin Pariaman – Pakaian Pengantin Pesisir Selatan
--	---	-----------------	--	--	---

					– Pakaian Pengantin Sawahlunto Sijunjung – Pakaian Tradisional Rajo Ibadat
Riau	– Soleram – Injit-injit Semut – Lancang Kuning – Langgam Melayu	– Lempuk Durian – Bolu Kemojo – Bakwan Kuah Sumatra – Lotek – Kue Bangkit Sagu – Ikan Patin Asam Pedas – Kerupuk Ikan Patin – Sambal Asam Durian	Makyong	Selaso Jatuh Kembar	
Bangka Belitung		– Gangan/Lempah Kuning – Lapis Legit - Batu Bakar – Babi Bakar khas Bangka – Siput Gung-gung – Kemplang			

		– Rusip			
Kepulauan Riau		– Kue Batang Buruk – Bilis Gulung – Mie Lendir Tanjung Pinang			
Jambi	– Pinang Muda – Melayu – Selendang Mayang – Timang-timang Anakku Sayang			Bubungan Lima	
Bengkulu	Lalan Belek	Lempok Durian		Rumah Rakyat	– Pakaian Pengantin Adat Kaur – Pakaian Pengantin Adat Kapahiang – Pakaian Pengantin Adat Kodya Bengkulu – Pakaian Pengantin Adat Rejang Lebong – Pakaian Pengantin Toluma
Sumatera Selatan	– Dek Sangke – Batang Hari Sembilan	– Pempek Kapal Selam – Pempek Adaan		Rumah Limas	

	– Pempek Lenjer – Masang Numor – Gending Sriwijaya – Kebile Bile – Tari Tanggai	– Pempek Lenjer – Tekwan – Burgo – Lenggang – Model – Tempoyak – Bekasam – Kemplang – Lempok/Dodol Duren – Kue Delapan Jam – Kue Masuba – Es Kacang Merah			
Lampung	– Kulintang Lampung – Adi-adi Laun Lambar	Keripik Pisang		Rumah Sesat	– Pakaian Pengantin Abung Lampung Utara – Pakaian Pengantin Keratuan Darah Putih Lampung Selatan – Pakaian Pengantin Kota Metro Menggamus – Pakaian Pengantin

					Mago Pak Tulang Bawang – Pakaian Pengantin Masyarakat Pubian Lampung Selatan – Pakaian Pengantin Melinting Lampung Timur – Pakaian Pengantin Pasipak Skalabiak Lampung Barat – Pakaian Pengantin Seputih Bandar Pak Lampung Tengah – Pakaian Pengantin Lampung
D.K.I. Jakarta	– Jali-jali – Kicir-kicir – Keroncong Kemayoran – Kelap-kelip – Kangkung	– Kerak Telor – Rujak Juhi – Bir Pletok – Kue Rangi – Lupis – Kue Satu	– Lenong – Topeng – Jinong – Jipeng – Wayang Kulit – Ondel-ondel	– Joglo – Rumah Kebaya	

	– Ondel-Ondel – Surilang – Sirih kuning – Cik Abang – Jali-Jali – Keroncong – Kemayoran – Lenggang Kangkung – Sirih Kuning – Surilang	– Kembang Ros – Kembang Goyang – Geplak – Kue Lapis/Kue Pepek – Uli – Bajigur – Soto Betawi – Gado-Gado – Ketoprak – Nasi Uduk – Kue Pala Putih – Kue Akar Kelapa – Roti Buaya	– Orkes Gambus – Gambang Kromong		
Banten		Sate Bandeng	Debus		
Jawa Barat	– Es Lilin – Lindri – Sapunyere – Tokecang – Bubuy Bulan – Manuk Dadali – Cing Cangkeling – Sintren	– Bagelen – Bajigur – Bandeng Duri Lunak – Dodol – Kue Ali Agrem – Lalapan – Peuyeum – Sate Maranggi	– Rampak Gendang – Wayang Golek Giri – Harja 3 – Rudat – Banjet – Tarling – Denggung	Kesepuhan	

	– Kembang Jahe – Manuk Dadali – Sapu Nyere Pegat Simpai	– Surabi Bandung – Bandrek – Pisang Molen – Karedok – Karedok leunca – Pepesan – Lotek – Bandrek			
Jawa Tengah	– Cublak-cublak Suweng – Padang Wulan – Suwe Ora Jamu – Ilir-ilir – Gambang Suling – Gundhul Pacul – Dondong Opo Salak – Sluku Bathok – Warung Pojok – Turi-turi Putih – Tanduk majeng – Sekolah – Pitik Tukung	– Bandeng Presto – Wingko Babat – Gado-gado – Lotek – Tahu campur – Sego Megono – Tempe Mendoan – Wedang Ronde – Nasi Liwet – Tahu Bakso – Timlo Solo – Srabi Solo – Sate Buntel – Tengkleng	– Wayang Kulit Begawan Ciptoning – Kuda Lumping – Wayang Orang – Ketoprak – Srandul – Opak Alang – Sintren	Joglo	– Pakaian Tradisional Jawa Tengah – Celana Pendek Bermotif Batik Pekalongan

	– Padhangwulan	– Rujak Cingur – Gudeg Ceker – Selat Solo – Rujak Cingur – Tahu Kupat – Wedang Dongo – Wajik – Tape Ketan – Intip Goreng – Lumpia Semarang – Tahu Gimbal Semarang – Purwaceng – Buah Carica Dieng			
Jawa Timur	– Padang Wulan – Tanduk Majeng – Gambang Suling – Dondong Opo Salak – Sluku Bathok – Warung Pojok – Turi-turi Putih – Tanduk majeng	– Jenang – Rawon – Rujak Cingur – Tahu Tek – Tahu Telor – Tahu Campur – Soto Madura / Soto Sulung	– Ludruk – Reog – Wayang Kulit	Rumah Situbondo	Selendang Batik Buatan Kerek

	– Sekolah – Pitik Tukung – Kerraban Sape – Padhangwulan – Rek Ayo Rek	– Soto Ayam Lamongan – Semanggi Suroboyo – Lontong Mie – Lontong Balap – Sate Ayam Madura – Sate Ayam Ponorogo – Sate Kopok / Sate Mbalong Ponorogo – Nasi Pecel Madiun – Nasi Krawu Gresik – Sate Kerang – Lontong Kupang – Lontong Kikil – Brem Madiun – Getuk Pisang Kediri – Kerupuk Udang Sidoarjo – Ledre – Tahu Tepo Ngawi – Wedang cemue Ngawi			
--	---	---	--	--	--

		– Rujak Soto Banyuwangi – Suwar Suwir jember – Wajik Kletik Blitar – Pecel Tulungagung – Jongkong Tulungagung – Ote-ote Porong – Nasi Aron – Bandeng Asep Sidoarjo – Kerupuk Opel – Becek Tuban – Nasi Menthok Tuban – Nasi Thithi Tuban – Legen – Tuak – Sinom – Tahwa Surabaya – Bubur Sarikoyo Bangkalan – Lorjuk			
--	--	---	--	--	--

		– Kaldu Soto madura – Nasi jejen Pamekasan – Soto Ayam Pamekasan – Nasi Serpang Bangkalan – Nasi Daging Karangbinaci – Soto Pohong Sumenep – Rujak Madura – Bubur Madura – Keripik Apel Malang – Cuka Apel Malang – Bakso Bakar Malang			
D.I. Yogyakarta		– Bakpia – Gudeg – Kipo Kotagede – Geplak Bantul – Yangko – Sego Abang – Sego Nggeneng	Langen Mandra Wanara	Joglo	Sepatu Sulaman Kain

		– Kicak – Wedang Uwuh – Wedang Ronde – Wedang Secang – Lodeh Mbayung – Tahu Bacem – Tempe Bacem – Jangan Besengek – Gudangan – Sego Kucing – Gule Balung – Sate Klathak – Sate Karang – Sate Kere – Semar Mendem – Jangan Lombok Ijo – Jadah Tempe – Geblek Kulon progo – Tiwul – Gathot Gunung Kidul – Growol Kulon Progo – Tempe Benguk			
--	--	--	--	--	--

Kalimantan Barat	– Cikcik Periook – Yamu ame tonge dayak krayan	– Lempok – Sotong Pangkung – Pisang Goreng selai Srikaya – Bubur Pedas	Mamanda	Rumah Panjang	– Pakaian Adat Kalimantan Barat – Pakaian Pengantin Keraton Persembahan
Kalimantan Selatan	– Paris Berantai – Sapu Tangan Babuncu Ampat – Ampar-Ampar Pisang – Paris Barantai	– Ayam Cincane – Gulai Lemak Telur Itik	Mamanda	Rumah Banjar Bubungan Tinggi	– Rompi Kulit Kayu Kontemporer Dayak – Teknik sulam arguci dari Martapura – Busana Pengantin Banjar
Kalimantan Tengah	– Kalayar – Naluya – Tumpi Wayu		Mamanda	Rumah Betang	– Rompi kulit kayu Kalimantan Tengah – Pakaian Pengantin Barito Selatan – Pakaian Adat Barito Utara – Pakaian Adat Kalimantan Tengah – Pakaian Adat Kapuas – Pakaian Adat Kotawaringin Barat

Kalimantan Timur	Yamu Ame Tonge	– Garang Asam – Amparan Tatak	Mamanda	Rumah Lamin	– Kain Tari Dayak Kenyah – Baju Perang Suku Dayak Bahau
Sulawesi Utara	– O ina ni Keke – Sipatokaan – Esa Moka			Rumah Pewaris	
Sulawesi Tengah	Tondok Kadadingku	– Gore-Gore – Kaledo		Rumah Tambi	– Busana adat wanita kulawi – Pakaian Tradisional Sulawesi Tengah
Sulawesi Tenggara				Laikas	
Sulawesi Selatan	– Ati Raja – Pakarena – Indologo – Anak Kukang – Tondok Kadadiangku – Ammac Ciang – Angin Mamiri – Ma Rencong	– Es Pisang Hijau – Putu Cangkiri – Barongko – Cucuru Bayao/Tello – Coto Makassar – Konro – Sop Saudara – Pallu Mara – Pallu Basa – Pallu Ce'la		Tongkongan	– Baju Bodo – Lipa Sabbe – Songkok Guru – Celana Pendek Toraja – Tas Tangan Bermotif Toraja

		– Salonde – Buroncong – Kopi Toraja			
Bali	– Tari Bali – Meong-meong – Macepet-cepetan – Dewa Ayu – Cening Ayu Bali – Dewa Ayu – Janger – Cening Putri Ayu	– Sate Lilit – Babi Guling (Bumbu Bali) – Basa Genep – Pia Legong – Kacang Rahayu – Salak Bali – Arak Bali – Jajan Uli – Jajan Begina – Satuh – Jaja Gipang – Jajan Sabun – Jajan Lukis – Jajan Giling-giling – Jajan Bendu – Jajan Sirat – Jajan Kukus	– Gambuh – Wayang Wong – Sendratari – Calonarang – Drama Gong – Wayang kulit – Janger	Natah	
Nusa Tenggara Barat	– Tutu Koda	Ayam bakar taliwang		Dalam Loka	

	– Bolelebo – Halele U Ala de Teang – Anak Kambing Saya – Potong Bebek Angsa – Ona Miate – Tebe Ona Na – Pai Mura Rame-rame – Ova Langga – Desaku – Kiritu Dei Sabu – Kolo Oe Amarasi – Lerang Wutun				
Nusa Tenggara Timur	– Tutu Koda – Bolelebo – Halele U Ala de Teang – Anak Kambing Saya – Potong Bebek Angsa – Ona Miate – Tebe Ona Na – Pai Mura Rame-rame			Rumah Musalaki	

	– Ova Langga – Desaku – Kirita Dei Sabu – Kolo Oe Amarasi – Lerang Wutun – Moree – Tutu Koda				
Maluku	– Nona Manis – Ayo Mama – Rasa Sayange – Kole-kole – Ula Tei – Sarinande – Naik Gunung – Oleh Sioh – Waktu Hujan Sore-sore – Tarik layar – Tanase – Sudah Berlayar – Saule – Sarinande	– Ikan asar bumbu colo-colo – Ikan bumbu kuning – Papeda		Baileo	

	– Ole Sioh – Huhatee				
Maluku Utara		– Ikan Kuah Air Garam – Kue Apem Ternate			
Papua	– Apuse – Yamko Rambe – Yamko – Kudo-kudo			Honai	

Lampiran III Ragam Warisan Budaya Nasional – Senjata dan Alat Perang; Naskah Kuno dan Prasasti; Ritual; Candi, Pura, Istana, Masjid, dan Petirtaan, dan Situs Budaya / Prasejarah [60][61][39][36][33][62]

Propinsi	Senjata dan Alat Perang	Naskah Kuno dan Prasasti	Ritual	Candi, Pura, Istana, Masjid, dan Petirtaan	Situs Budaya / Prasejarah
Nangroe Aceh Darussalam	Rencong			Masjid Raya Baiturrahman	
Sumatera Utara	– Piso Gaja Dompok – Tunggal Panaluan	– Pustaha Batak Poda ni si Aji Mamis Ma Inon – Pustaha Batak 4301		– Candi Padang Lawas – Candi Tanjung Medan – Istana Maemun – Masjid Raya Medan	
Sumatera Barat			– Tradisi pernikahan Minangkabau – Pesta Tabuik		
Riau	Pedang Jenawi			– Candi Muara Takus – Candi Mahligai – Candi Sulung – Candi Bungsu – Candi Palangka – Istana Siak Sri Inderapura	

Jambi	Badik Tumbuk Lada			– Candi Gumpung – Candi Tinggi – Candi Astano	
Sumatera Selatan		Prasasti Kedukan Bukit	Tradisi pernikahan Palembang	– Candi Tanah Abang – Candi Kota Kapur – Candi Angsoka – Candi Lesung Batu	
Lampung	Terapang				
Banten			Serentaun	– Masjid Raya Banten – Keraton Sorousan	
DKI Jakarta	Golok	Prasasti Tugu			
Jawa Barat	Kujang		– Mitoni – Tedhak siti – Ruwatan – Kenduri – Grebegan	– Candi Cangkuang – Candi Ronggeng – Candi Bojongmenje – Keraton Kasepuhan – Keraton Kanoman – Masjid Cirebon	– Situs Batujaya – Situs Kampung Sumur – Situs Telagajaya – Situs Cibuaya – Situs Kalde
Jawa Tengah		Prasasti Plumpungan	– Mitoni – Tedhak siti – Ruwatan – Kenduri	– Candi Borobudur – Candi Mendut – Candi Pawon – Candi Gunung Wukir	– Situs Larangan – Situs Butuh – Situs Sengon – Situs Bongkol

			– Grebegan – Dhug Dher – Kothek Lesung	– Candi Ngawen – Candi Retno – Candi Umbul – Candi Selogriyo – Candi Batur – Candi Asu – Candi Lumbung – Candi Pendem – Candi Perot – Candi Pringapus – Candi Gondosuli – Candi Ngempon – Candi Dataran Tinggi Dieng – Candi Arjuna – Candi Semar – Candi Gatotkaca – Candi Bima – Candi Puntadewa – Candi Srikandi – Candi Sembadra – Candi Dvaravati	– Situs Candi – Situs Gunung Kembang – Situs Pikatan – Situs Makukuhan – Situs Candisari – Situs Gondosuli – Situs Jamus – Situs Bojasari – Situs Mojogedang – Situs Nogosari – Situs Pesayangan – Situs Balekambang – Situs Cilongkrang
--	--	--	--	--	--

				– Candi Suren Gede – Candi Bogang – Candi Induk – Candi Pervara – Candi Ceto – Candi Suku – Candi Planggatan – Candi Menggung – Candi Dukuh – Candi Bendo – Candi Suko (Bungalan) – Candi Plaosan – Candi Sewu – Candi Bubrah – Candi Lumbung – Candi Karangnongko – Candi Kunthi – Candi Dukuh – Candi Muncul – Candi Buyutan – Candi Klero	
--	--	--	--	--	--

				– Candi Sanjaya – Candi Angin – Candi Pengilon – Candi Sirih – Candi Samberan – Candi Kunden – Masjid Demak – Masjid Kudus	
D.I. Yogyakarta			– Mitoni – Tedhak siti – Ruwatan – Kenduri – Grebegan – Sekaten	– Candi Prambanan – Candi Ratu Boko – Candi Barong – Candi Ijo – Candi Banyunibo – Candi Sambisari – Candi Kalasan – Candi Morangan – Candi Cangkringan – Candi Klodangan – Candi Sawo – Candi Miring – Candi Tinjon – Candi Kedulan	– Situs Polangan – Situs Krapyak – Situs Gupolo – Situs Sumur Bandung – Situs Grimbyangan – Situs Nogosari – Situs Sorogedug – Situs Polengan – Situs Rejodani – Situs Marangan – Situs Palemsari – Situs Gejlig – Situs Gatak

				– Candi Gebang – Candi Giring – Candi Risan – Candi Rejo – Candi Ngawen – Candi Karangmojo – Pertirtaan Payak – Candi Mantup – Candi Pringtali – Candi Poh-Pohan / Situs Sambiroto – Keraton Yogyakarta – Keraton Kasultanan – Keraton Pakualaman	– Situs Kali gendol – Situs Wadas – Situs Wiladeg – Situs Dengok – Situs Plembutan – Situs Bantul – Situs Karanggede – Situs Gampingan – Situs Jatiwangi – Situs Jatingarang – Situs Kamal – Situs Pengasih – Situs Jelok – Situs Tangkisan – Situs Gunung Kukusan – Situs Glagah – Situs Karang Wuluh Lor – Situs Kali Gintung Kidul – Situs Sidorejo
--	--	--	--	---	--

					– Situs Pathok Wetan – Situs Terban – Situs Tambak – Situs Sayangan – Situs Grigah – Situs Kranggan – Situs Kenteng
Jawa Timur	Celurit		– Mitoni – Tedhak siti – Ruwatan – Kenduri – Grebegan	– Candi Singosari – Candi Jawi – Candi Penataran – Candi Kalicilik – Candi Sumbernanas – Candi Tepas – Candi Selotumpuk – Candi Plumbangan – Candi Wringin Branjang – Candi Rambut Monte – Candi Gambar Wetan – Candi Sumber Agung	– Situs Arca Ganesha Boro – Situs Kranggan – Situs Manggis – Situs Semanding – Situs Karang Besuki – Situs Lantai Segi Enam – Situs Nglinguk – Situs Banjarsono – Situs Patar Kidul – Situs Watu Tulis – Situs Gumuk Lesung

				– Candi Meleri – Candi Pertapaan – Candi Bacem – Candi Sirah Kencong – Candi Kotes – Candi Bangilan – Candi Sawentar – Candi Sumberjati – Gua Selomangleng – Candi Surawana – Candi Adan-Adan – Candi Gurah – Candi Tegawangi – Candi Kepung – Candi Songgoriti – Pertirtaan Jeding – Candi Jawar – Candi Gunung Telih – Candi Bocok – Candi Sapto – Candi Kidal – Candi Jago	– Situs Sukoreno Krajan – Situs Temurejo – Situs Gumuk Sadeng – Situs Kamulan – Situs Karangpatihan – Situs Ngabab – Situs Wilangan
--	--	--	--	--	---

				– Candi Sumberawan – Candi Badut – Petirtaan Watu Gede – Candi Sepilar – Candi Makutarama – Candi Wesi – Candi Putuk Lesung – Candi Madrim – Candi Belahan – Candi Gunung Gangsir – Candi Sanggar – Candi Kebo Ireng – Candi Rimbi – Candi Glagahan – Candi Dadi – Candi Gemali – Candi Boyolangu – Candi Ampel – Candi Sanggrahan / Pruntung – Candi Penampihan	
--	--	--	--	---	--

				– Candi Miri Gambar – Candi dan Petirtaan Jalatunda – Petirtaan Tikus – Candi Pasetran – Candi Gentong – Candi Brahu – Candi Bhre Kahuripan – Candi Kesiman Tengah – Candi Jedong – Candi Bangkal – Candi Lemah Geneng / Siti Inggil – Candi Minak Jinggo – Candi Kedaton – Candi Tawang Alon – Candi Dermo – Candi Pari – Candi Pamotan – Candi Sumur	
--	--	--	--	---	--

				– Candi Randu Agung – Candi Puro – Candi Pajajaran – Candi Gumuk Mas – Candi Deres – Candi Jabung – Candi Kedaton – Candi Brongkah – Candi Ngetos – Candi Lor – Candi Sedon – Petirtaan Sri Devi – Candi Bayi – Candi Pura – Candi Putri – Candi Genthong – Candi Meja – Candi Shinta – Candi Carik – Candi Guru – Candi Gua Botol – Masjid Sunan Ampel	
--	--	--	--	--	--

Kalimantan Selatan	– Mandau – Parang bungkul – Keris – Lading		– Manyanggar Banua (suku Banjar) – Manyanggar Danau (suku Banjar) – Batasmiyah (suku Banjar) – Balian Bulat (suku Maanyan Tanta) – Aruh Ganal (suku Bukit) – Badewa (suku Bakumpai) – Mappanretasi (suku Bugis Pagatan) – Leut (suku Bajau Rampa Kapis) – Mappando'e Sasi (suku Mandar Pulau Laut)	– Candi Agung – Candi Laras	
Sulawesi Tenggara			Mangarara Banua		
Sulawesi Selatan	Badik		– Rambu Solok – Mappalili	– Istana Raja Gowa – Masjid Katangga	

			– Maggiri		
Bali	Keris		– Odalan Pura – Tumpek – Potong Gigi – Nelubulanin – Ngaben	– Pura Dalem Balinggkang – Pura Tanguntiti – Pura Gelgel – Pura Bujangga – Pura Puncak Panulisan – Pura Batur – Pura Ulundanu Batur – Candi tebing Tinggi – Pura Kehen – Candi Gunung Kawi – Candi Kerobokan – Candi Klebotan – Pura Mengening – Pura Pegulingan – Pura Panataran Sasih – Pura Puser Ing Jagat – Puri Arjuna Metapa – Pura Kebo Edan – Pura Tirta Empul	Situs Kalibubuk

				– Candi Tegallingkah – Candi Goa Gajah – Pura Kutri – Pura Gaduh – Pura Hyang Tiba – Pura Puseh – Pura Kemenuh – Candi Jukut Paku – Pura Jeron Dewa – Pura Ratu Bajang – Pura Gumang – Pura Samuan Tiga – Gua Garba – Pura Telaga Waja – Pura Taman Sari – Pura Besakih – Pura Penataran Agung – Pura Taman Ayun – Pura Uluwatu – Pura Sada Kapal – Pura Yeh Gangga	
--	--	--	--	---	--

Nusa Tenggara Barat					– Situs Doro Bata – SitusWadu Paa
Maluku	Parang Salawaku			– Istana Kesultanan Ternate – Istana Kesultanan Tidore	
Papua	Panah & Busur Irian				

Lampiran IV Ragam Warisan Budaya Nasional – Suku Bangsa Di Indonesia, Patung dan Arca, dan Prasasti [63][61]

Propinsi	Suku Bangsa	Patung dan Arca	Prasasti
Nangroe Aceh Darussalam	– Aceh – Gayo – Kluet – Tamiang – Singkil – Anak Jame – Simeluew – Pulau – Alas – Ulu Singkil – Gumbak Cadek		
Sumatra Utara	– Batak Karo – Batak Simalungun – Batak Fak-fak – Batak Angkola – Batak Toba – Melayu – Nias – Batak Mandailing		

	– Maya-maya – Asahan – Tionghoa – Arab		
Sumatra Barat	– Minangkabau – Melayu – Mentawai – Guci – Caniago – Tanjung – Sikumbang – Jambak – Piliang – Panyalai		Prasasti Adityawarman
Jambi	– Batin – Kerinci – Penghulu – Pedah – Melayu – Jambi – Kubu		Prasasti Karang Berahi

	– Bunai – Bajau		
Bengkulu	– Muko-muko – Pekai – Serawai – Pasemah – Enggano – Kaur – Rejang – Lembak		
Riau	– Laut – Sakai – Hutan – Talang Mamak – Melayu – Bonei – Akit – Anak Dalam		
Kepulauan Riau	Melayu		
Bangka Belitung	– Bangka – Belitung		Prasasti Kota Kapur

	– Mendanau		
Sumatra Selatan	– Melayu – Kikim – Semenda – Komering – Pasemah – Lintang – Pegagah – Rawas – Sekak Rambang – Lembak – Kubu – Ogan – Penesek Gumay – Panukai – Bilida – Musi – Palembang – Ranau Kisa – Lematang	Arca Buddha	– Prasasti Kedukan Bukit – Prasasti talang Tuo – Prasasti Telaga Batu
Lampung	– Pesisir		

	– Pubian – Sungkai – Semenda – Seputih – Tulangbawang – Krui Abung – Pasemah – Rawas – Melayu		
Banten	– Baduy – Sunda – Banten		
D.K.I. Jakarta	– Betawi – Tionghoa – Arab – Jawa	Rajasari	Prasasti Tugu
Jawa Barat	Sunda	– Dwarapala – Wisnu Cibuaya I – Wisnu Cibuaya II – Airlangga	– Prasasti Batu / Ciaruteun – Prasasti Jambu – Prasasti Kebon Kopi – Prasasti Cidanghiang

			– Prasasti Pasir Awi – Prasasti Muara Cianten
Jawa Tengah	– Jawa – Samin – Karimun – Kangean	– Arca Bhumisparsa Mudra – Arca Dhyana Mudra – Arca Abhaya Mudra – Arca Vitarka Mudra – Dharmacakra Mudra – Arca Vara Mudra – Pawon	– Prasasti Canggal – Prasasti Kedu
D.I. Yogyakarta	– Jawa – Arab – Tionghoa		Prasasti Kalasan
Jawa Timur	– Jawa – Madura – Tengger – Osing	– Ken Dedes – Kertanegara – Kertarajasa	Prasasti Dinoyo
Kalimantan Barat	– Kayau – Ulu Aer		

	– Mbaluh – Manyuke – Skadau – Melayu-Pontianak – Dayak – Ngaju – Apo Kayan – Murut – Puanan – Ot Danun		
Kalimantan Tengah	– Kapuas – Ot Danum – Ngaju – Lawangan – Dusun – Maanyan – Katingan – Dayak – Bukupai		
Kalimantan Timur	– Ngaju – Ot Danum		– Prasasti Mulawarman – Prasasti Kutai

	– Apokayan – Punan – Murut – Bulungan – Tidung – Kenyah – Berusuh – Abai – Kayan – Dayak		
Kalimantan Selatan	– Ngaju – Laut – Maamyan – Bukit – Dusun – Deyah – Balangan – Aba – Banjar Hulu – Banjar Kuala		
Bali	– Bali Aga		

	– Bali Majapahit – Jawa – Madura		
Nusa Tenggara Barat	– Bali – Sasak – Samawa – Mata – Dongo – Kore – Mbojo – Dompu – Tarlawi – Sumba – Bima		
Nusa Tenggara Timur	– Sabu – Sumba – Rote – Kedang – Helong – Dawan – Tatum		

	– Melus – Bima – Alor – Lie – Kemak – Lamahot – Sikka – Manggarai – Krowe – Ende – Bajawa – Nage – Riung – Timor – Rote – Flores – Belu		
Sulawesi Utara	– Minahasa – Bolaang-Mangondow – Sangiher-Talaud – Gorontalo – Sangir		

	– Bantik		
Sulawesi Tengah	– Buol – Toli-toli – Tomini – Dompelas – Kaili – Kulawi – Lore – Pamona – Suluan – Mori – Bungku – Balantak – Banggai – Wana		
Gorontalo	Gorontalo		
Sulawesi Tenggara	– Mapute – Mekongga – Landawe – Tolaiwiw – Tolaki		

	– Kabaina – Butung – Muna – Bungku – Laki – Muana – Buton – Balatar – Malio – Wononii – Kulisusu		
Sulawesi Selatan	– Mandar – Bugis – Toraja – Sa'dan – Makassar – Bandar – Selayar – Bone		
Maluku	– Buru – Banda		

	– Seram – Kei – Ambon – Alifuru – Faru – Aru – Rana – Togitil – Furu-furu		
Maluku Utara	– Halmahera – Obi – Morotai – Ternate – Bacan		
Papua	– Mey Brat – Arfak – Biak – Sentani – Dani – Amungme – Nimboran		

	- Jagai - Asmat - Tobati - Dera - Morwap - Manen - Molof - Senggi - Ketuk Gresi - Mooi - Kaure		
--	--	--	--

LampiranV Daftar Museum Yang Diakui Oleh Depbudpar Di Indonesia [16]

No.	Nama Museum	Daerah
1	Museum Negeri	NA. Darussalam
2	Museum Negeri	Sumatera Utara
3	Museum Negeri Perjuangan Bukit Barisan	Sumatera Utara
4	Museum Negeri Adityawarman	Sumatera Barat
5	Museum Negeri Sang Nila Utama	Riau
6	Museum Negeri Ruwa Jurai	Jambi
7	Museum Perjuangan	Jambi
8	Museum Negeri Balaputra Dewa	Sumatera Selatan
9	Museum Negeri Sultan Mahmud Badaruddin	Sumatera Selatan
10	Museum Garuda Sriwijaya	Sumatera Selatan
11	Museum Negeri	Bengkulu
12	Museum Negeri Ruwa Jurai	Lampung
13	Museum ABRI Satria Mandala	DKI Jakarta
14	Museum Nasional	DKI Jakarta
15	Museum Kebangkitan Nasional	DKI Jakarta
16	Museum Fatahillah (Sejarah Jakarta)	DKI Jakarta
17	Museum Tekstil	DKI Jakarta
18	Museum Basuki Abdullah	DKI Jakarta
19	Museum Bahari	DKI Jakarta
20	Museum Seni Rupa dan Keramik	DKI Jakarta
21	Museum Sumpah Pemuda	DKI Jakarta
22	Museum Naskah Proklamasi	DKI Jakarta
23	Museum Pancasila Sakti (Lubang Buaya)	DKI Jakarta
24	Museum Purna Bakti Pertiwi, TMII	DKI Jakarta
25	Museum Bayt Al Qur'an, TMII	DKI Jakarta
26	Museum Listrik dan Energi Baru, TMII	DKI Jakarta
27	Museum Serangga, TMII	DKI Jakarta
28	Museum Transportasi, TMII	DKI Jakarta
29	Museum Graha Widya Patra, TMII	DKI Jakarta
30	Museum Indonesia, TMII	DKI Jakarta
31	Museum Komodo/Reptilia, TMII	DKI Jakarta
32	Museum Perangko, TMII	DKI Jakarta
33	Museum Keprajuritan, TMII	DKI Jakarta
34	Museum Pusat Peragaan Teknologi, TMII	DKI Jakarta
35	Museum Olah Raga, TMII	DKI Jakarta

36	Museum Telekomunikasi, TMII	DKI Jakarta
37	Museum Pusaka, TMII	DKI Jakarta
38	Museum Asmat, TMII	DKI Jakarta
39	Museum Negeri Sri Baduga	Bandung, Jabar
40	Museum Perjuangan Jawa Barat	Bandung, Jabar
41	Museum Asia Afrika	Bandung, Jabar
42	Museum Geologi	Bandung, Jabar
43	Museum Barli	Bandung, Jabar
44	Museum Mandalawangsit	Bandung, Jabar
45	Museum Pos Indonesia	Bandung, Jabar
46	Museum Margasatwa Tamansari	Bandung, Jabar
47	Museum Tanah Nasrel	Kota Bogor, Jabar
48	Museum Perjuangan Jawa Barat	Kota Bogor, Jabar
49	Museum Zoologi	Kota Bogor, Jabar
50	Museum Peta	Kota Bogor, Jabar
51	Museum Etno Botani	Kota Bogor, Jabar
52	Museum Site Tambak Sari	Kota Bogor, Jabar
53	Museum Sultan Sepuh Kasepuhan	Kota Cirebon , Jabar
54	Museum Kacirebonan	Kota Cirebon , Jabar
55	Museum Linggarjati	Kab. Kuningan, Jabar
56	Museum Amerta Dirgantara Mandala	Kab. Subang, Jabar
57	Museum Prabu Geusan Ulu	Kab. Purwakarta, Jabar
58	Museum Percandian Batujaya	Kab. Karawang , Jabar
59	Museum Palangan B. Kokosan	Kab. Sukabumi, Jabar
60	Museum Negeri Ronggo Warsito	Semarang, Jateng
61	Museum Kretek	Semarang, Jateng
62	Museum Kreta Api / Palagan	Ambarawa, Jateng
63	Museum Batik	DI Yogyakarta
64	Museum Sono Budoyo	DI Yogyakarta
65	Museum Wayang Kekayon	DI Yogyakarta
66	Museum Benteng Vrederberg	DI Yogyakarta
67	Museum Affandi	DI Yogyakarta
68	Museum Yogya Kembali	DI Yogyakarta
69	Museum Negeri Mpu Tantular	Surabaya, Jawa Timur
70	Museum Trowulan	Trowulan, Jawa Timur
71	Museum Brawijaya	Malang, Jawa Timur
72	Museum Pahlawan	Surabaya, Jawa Timur

73	Museum Negeri	Bali
74	Museum Negeri	Nusa Tenggara Barat
75	Museum Negeri	Nusa Tenggara Timur
76	Museum Negeri Mulawarman	Samarinda, Kaltim
77	Museum Negeri	Kalimantan Selatan
78	Museum Negeri La Galigo	Makassar, Sulsel
79	Museum Negeri	Sulawesi Tenggara
80	Museum Negeri	Maluku

LampiranVI Daftar Perpustakaan Yang Diakui Oleh Depbudpar Di Indonesia
[17]

No.	Nama Perpustakaan	Daerah
1	Perpustakaan Negeri	N.A. Darussalam
2	Perpustakaan Negeri	Sumatera Utara
3	Perpustakaan Negeri	Sumatera barat
4	Perpustakaan Negeri	Riau
5	Perpustakaan Negeri	Jambi
6	Perpustakaan Negeri	Sumatera Selatan
7	Perpustakaan Negeri	Bengkulu
8	Perpustakaan Negeri	Lampung
9	Perpustakaan Negeri	Pangkal Pinang
10	Perpustakaan Negeri	Banten
11	Perpustakaan Negeri	DKI Jakarta
12	Perpustakaan PDII/LIPI	DKI Jakarta
13	Perpustakaan CSIS	DKI Jakarta
14	Perpustakaan Nasional RI	DKI Jakarta
15	Perpustakaan Budpar	DKI Jakarta
16	Perpustakaan BPS	DKI Jakarta
17	Perpustakaan Negeri	Jawa Barat
18	Perpustakaan Negeri	Jawa Tengah
19	Perpustakaan Negeri	DI Yogyakarta
20	Perpustakaan Negeri	Jawa Timur
21	Perpustakaan Trowulan	Jawa Timur
22	Perpustakaan Negeri	Bali
23	Perpustakaan Negeri	Nusa Tenggara Barat
24	Perpustakaan Negeri	Nusa Tenggara Timur
25	Perpustakaan Negeri	Kalimantan Barat
26	Perpustakaan Negeri	Kalimantan Timur
27	Perpustakaan Negeri	Kalimantan Selatan
28	Perpustakaan Negeri	Kalimantan Tengah
29	Perpustakaan Negeri	Sulawesi Utara
30	Perpustakaan Negeri	Sulawesi Selatan
31	Perpustakaan Negeri	Sulawesi Tenggara
32	Perpustakaan Negeri	Sulawesi Tengah
33	Perpustakaan Negeri	Maluku

LampiranVII Agenda Kegiatan Kebudayaan dan Pariwisata Nasional Depbudpar
Tahun 2009 [15]

Bulan	Nama Kegiatan	Tempat / Tanggal Pelaksanaan
Januari 2009	World Federation Tourist Guide Association	Bali, Indonesia / 12-15 Januari 2009
Februari 2009	Promosi Online	(situs www.mediaindonesia.com) / Februari - Desember 2009
	Festival Cap Go Meh	Singkawang, Kalbar / 6-9 Februari 2009
	Media Campaign Metro TV	Kampanye Media, MetroTV / 9 Februari 2009
	Sosialisasi Asistensi Pasar di 10 Provinsi	9 Februari - 6 November di 10 provinsi
	Asistensi Pengembangan Pasar Dalam dan Luar Negeri	Padang, Sumbar / 9-13 Februari 2009
	Islamic Tourism Expo	Balai Sidang Jakarta / 14-18 Februari 2009
	Asistensi Pengembangan Pasar Dalam dan Luar negeri	Mataram, NTB / 16-20 Februari 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Medan	Bandara Polonia, Medan, Sumut / 16-20 Februari 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Padang	Bandara Minangkabau, Padang, Sumbar / 16-20 Februari 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Riau	Batam dan Bintan / 16-20 Februari 2009
	Pemasangan Iklan Billboard di Bandara	Jakarta / 17 Februari 2009 - 17 Februari 2010
	Pengadaan Referensi Pemasaran	Jakarta / 20 Februari 2009
	Pembuatan Desain Iklan	Indonesia / 27 Februari 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Bali	Bandara Ngurah Rai, Bali / 23-27 Februari 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Mataram	Bandara Selaparang, Mataram, NTB / 23-27 Februari 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Balikpapan	Bandara Sepinggan, Kalbar / 23-27 Februari 2009
	Iranian Cultural Week	Jakarta / 28 Februari - 6 Maret 2009

	Pembuatan Materi dan Pemasangan Iklan Media Elektronik	Fokus Pasar dan Indonesia /27 Februari 2009
	Media Campaign Noor	Jakarta / 27 Februari 2009
Maret 2009	World Islamic Economic Forum (WIEF)	Ritz Carlten, Pacific Place / Jakarta 2-3 Maret 2009
	Penyusunan Renstra Dir. Pengembangan Pasar	Bursa Pariwisata
	Asistensi Pengembangan Pasar Dalam dan Luar Negeri	Sorong / 2-6 Maret 2009
	Festival Bau Nyale	NTB / 7-9 Maret 2009
	Java Jazz Festival 2009	Jakarta / 7-9 Maret 2009
	Indonesia Furniture & Craft Fair IFFINA 2009	Jakarta / 11-15 Maret 2009
	Bali Mountain Bike Festival	Bali / 12-16 Maret 2009
	Festival Megou Pak 2009	Lampung / 14-20 Maret 2009
	Seminar Save and Healty Travel	Jakarta / 15 Maret 2009
	Koordinasi Pengembangan Strategi Pemasaran Pusat dan Daerah	Manado / 16-18 Maret 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Manado	Bandara Sam Ratulangi dan Miangas / 16-20 Maret 2009
	Pemantauan Pintu Masuk Jayapura	Skouw / 16-20 Maret 2009
	Festival Vihara di Medan	Sumatera Utara / 20-23 maret 2009
	Turnamen Golf Wanita Asia Pasifik	Bali / 23 Maret - 4 April 2009
	Perencanaan dan Evaluasi E-Marketing	Jakarta / 27 Maret 2009
	Festival Teluk Humbold	Jayapura, Papua / 27 Maret 2009
	Deep Indonesia 2009	JCC Jakarta / 27-29 Maret 2009
	Tourism Statistics Conference	Bali / 30 Maret - 4 April 2009
April 2009	Indonesian Cultural Week	1-5 April 2009 / London Inggris
	Festival Budaya Legu Gam	Ternate, Maluku Utara / 13-18 April 2009
	Fam Trip China dan Hong Kong	Jakarta, Jogjakarta, Jawa Timur dan Batam / 15-21 April 2009
	Pontianak Food Festival	Pontianak, Kalimantan Barat / 26 April 2009
	Bali Spirit Festival	Ubud, Bali / 28 April - 3 Mei 2009
	Pekan Batik Internasional	Pekalongan / 29 April 2009

	Dukungan Bubu Award	Jakarta / 30 April 2009
	Tour di Singkarak	Padang, Bukittinggi dan Singkarak / 30 April - 3 Mei 2009
Mei 2009	Pengelolaan Server dan Infrastruktur	1 Mei 2009
	Festival Candi Muaro Jambi 2009	Kab. Muaro Jambi. Jambi / 4-10 Mei 2009
	Lomba Foto Bawah Laut Raja Ampat	Sorong, Papua / 5-8 Mei 2009
	Gebyar Wisata Nusantara	Jakarta / 10-15 Mei 2009
	World Ocean Conference (WOC) 2009	Manado, Sulawesi Utara / 11-15 Mei 2009
	Yogya Indonesia Act	Yogyakarta / 20-24 Mei 2009
	Festival Pantai Panjang	Bengkulu / 5-17 Mei 2009
	Batam DJ Performance	Batam, Kep. Riau / 16 Mei 2009
	Festival Budaya Banjarmasin Bungas	Banjarmasin, Kalimantan Selatan / 16-17 Mei 2009
	Upacara Budaya U'Apua	Bima, NTB / 17 Mei 2009
	Festival Danau Tondano	Tondano, Sulut / 18-23 Mei 2009
	Isen Mulang	Palangkaraya, Kalimantan Tengah / 19-24 Mei 2009
	Pomosi Online dan Offline (Blog dan Komunitas Blogger)	Jakarta / 20 Mei 2009, 27 September 2009
	Gawai Dayak	Pontianak, Kalimantan Barat / 20-24 Mei 2009
	Festival Mane'e	Kep. Sangihe, Sulut / 20-25 Mei 2009
	Pameran Artefak Indonesia di British Museum	Inggris / 21 Mei - Juli 2009
	Majapahit Travel Fair	Jawa Timur / 21-25 Mei 2009
	Pembuatan dan Penggandaan E-Brochure	Jakarta / 22 Mei 2009
	Pesta Laut Manggar	Balikpapan, Kalimantan Timur / 22 Mei 2009
	Konser Vote for Komodo	Jakarta / 22-23 Mei 2009
Juni 2009	Indonesia Performing Arts Mart (IPAM)	Surakarta, Jawa Tengah / 4-6 Juni 2009
	Gebyar Wisata Nusantara dan Agro Expo	Jakarta Convention Center (JCC), Jakarta / 4-7 Juni 2009
	Kemilau Sumatera	Padang, Sumatera Barat / 10-13

		Juni 2009
	Lomba Dansa Internasional	Mataram, NTB / 10-15 Juni 2009
	Fam Trip Singapura	Solo, Mataram dan Bintan 10-20 Juni 2009
	Festival Mejuah-juah	Brastagi, Sumatera Utara / 12-14 Juni 2009
	Event Budaya Lomba Sampan Bidar	Sambas, Kalimantan Barat / 13 Juni 2009
	Dzikir dan tamasya	Batam, Kep. Riau / 13 Juni 2009
	Pesta Kesenian Bali	13 Juni - 12 Juli 2009 di Denpasar Bali
	Pekan Budaya, Seni dan Film (PBSF)	Kompleks Keraton Kasepuhan, Cirebon / 15-20 Juni 2009
	Perkemahan Budaya Nasional (PBN)	Pacitan, Jawa Timur / 21-25 Juni 2009
	Pekan Produk Budaya Indonesia (PPBI)	Jakarta / 24-28 Juni 2009
	Festival Internasional Borobudur	Magelang / 25-29 Juni 2009
	The 1st Asia Pasific on Traditional Sport, Culture, Folklore and Games Festival 2009	Jakarta / 25 Juni - 9 Juli 2009
	Seminar International Borobudur	Magelang / 29 Juni 2009
Juli 2009	Enchanting Indonesia	Nge Ann City, Singapura / 25-29 Juli 2009
Agustus 2009	Trade, tourism and Investment Jeddah	Jeddah, Saudi Arabia / 2-6 Agustus 2009
	Pesta Budaya Port Numbay	Jayapura, Papua / 6-7 Agustus 2009
	Serumpun Sebalai Expo	Pangkal Pinang / 7-9 Agustus 2009
	Dragon Boat Race	Sumatera Barat / 8-9 Agustus 2009
	Festival Budaya Lembah Baliem	Wamena, Papua / 10-13 Agustus 2009
	Festival Danau Poso	Poso, Sulawesi Tengah / 11-15 Agustus 2009
	Sail Bunaken	Manado, Sulawesi Utara / 12-20 Agustus 2009

	ASEAN Jazz Festival	Batam / 14-16 Agustus 2009
	International Surfing Competition	Dompu, Nusa Tenggara Barat / 15 Agustus 2009
	Royal Village Festival	Singaraja, Bali / 15-16 Agustus 2009
	Bali 10 Km	Denpasar Bali / 16 Agustus 2009
	Festival Indonesia Den Haag	Den Haag Belanda / 17 Agustus 2009
	Sandeq Race	Mamuju, Sulawesi Barat / 17 Agustus 2009
	Festival Senggigi (Marine)	Senggigi, Nusa Tenggara Barat / 20-25 Agustus 2009
	Ubud Festival	Gianjar, Bali / 21-23 Agustus 2009
	Festival Budaya Sumatera Barat	Sumatera Barat / 21-23 Agustus 2009
	Festival Budaya Bakudapa Orang Basudara (Baku bae)	Ambon, Maluku / 22-24 Agustus 2009
	Festival Krakatau	Lampung / 23-31 Agustus 2009
	Festival Toraja	Tanah Toraja, Sulawesi Selatan / 24-30 Agustus 2009
	Teluk Kuantan Boat Races	Teluk Kuantan, Riau / 28 Agustus 2009
	Festival Ma'zani	Teluk Kuantan, Riau / 28-30 Agustus 2009
September 2009	Festival Malioboro	DI. Yogyakarta / 9-13 September 2009
	Festival Tari Melayu	Tanjung Pinang, Riau / 11-13 September 2009
	Festival Bunaken	Manado, Sulawesi Utara / 16-18 September 2009
	Festival Tumbilotohe	Gorontalo / 17-20 September 2009
	Festival Tiga Batang Air	Seram, Maluku / 18-20 September 2009
	Dragon Boat Race	Tanjung Pinang, Riau / 18-20 September 2009
	Festifal Teluk Ambon	Ambon, Maluku / 25 - 28 September 2009
	Festival Mahakam	Samarinda, Kalimantan Timur /

		27-28 September 2009
Oktober 2009	Festival Singkawang	Singkawang, Kalimantan Barat / 1-3 Oktober 2009
	Festival Phinisi Nusantara	Bulukumba, Sulawesi Selatan / 1-6 Oktober 2009
November 2009	Equator Borneo Xpedition	Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur / 6-20 Desember 2009
	Festival Way Kambas	Lampung Timur, Lampung / 7-8 November 2009
	Lombok Triathlon	Mataram, NTB / 8-9 November 2009
	Festival Losari	Makasar, Sulawesi Selatan / 13-15 November 2009
	Festival Makepung	Negara, Bali / 13-15 November 2009
	Jakarta Jazz Festival 2009	Jakarta / 17-20 November 2009
	Gebyar Wisata Banten	Serang, Banten / 20--22 November 2009
	Festival Erau	Samarinda, Kalimantan Timur / 23 November 2009
	Labuh Laut Sembonyo	Jawa Timur / 23-24 November 2009
	Deepavali Celebration	Batam, Kepulauan Riau / 23-25 November 2009
	Jumenengan Dalem dan Kirab Pusaka Mangkunegaran	Solo, Jawa Tengah / 29 November - 1 Desember 2009
Desember 2009	Festival Seni Budaya Tirtagangga	Karangasem, Bali / 11-13 Desember 2009
	Perang Topat	Mataram, Nusa Tenggara Barat / 18 Desember 2009
	Tomohon Traditional Christmast Concert	Tomohon, Sulawesi Utara / 24 Desember 2009

Lampiran VIII Profil Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

1. Landasan Hukum

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata disahkan melalui Surat Menteri PAN No. B/768/M.PAN/4/2005 tanggal 27 April 2005.

2. Gambaran Umum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Menurut Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: PM. 17/HK.001/MKP-2005 Tanggal 27 Mei 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata memiliki kedudukan, tugas, fungsi, dan kewenangan sebagai berikut :

- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata merupakan unsur pelaksana pemerintah, dipimpin oleh Menteri yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden.
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata mempunyai tugas membantu Presiden dalam menyelenggarakan sebagian urusan pemerintahan di bidang kebudayaan dan kepariwisataan.
- Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata menyelenggarakan fungsi :
 - o perumusan kebijakan nasional, kebijakan pelaksanaan, dan kebijakan teknis di bidang kebudayaan dan kepariwisataan.
 - o pelaksanaan urusan pemerintahan sesuai dengan bidang tugasnya.
 - o pengelolaan barang milik/kekayaan Negara yang menjadi tanggung jawabnya.
 - o pengawasan atas pelaksanaan tugasnya
 - o penyampaian laporan hasil evaluasi, saran, dan pertimbangan di bidang tugas dan fungsinya kepada Presiden.

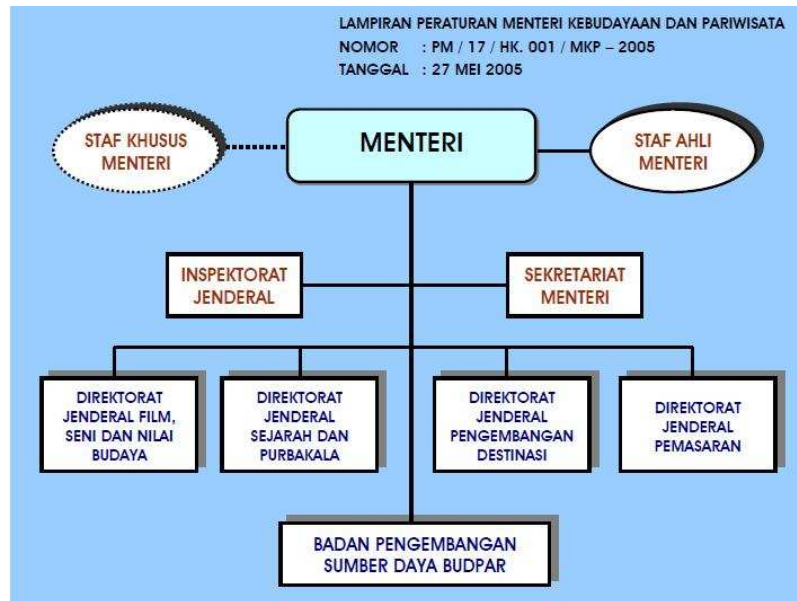
3. Struktur Organisasi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata

Agar dapat menjalankan fungsinya, Depbudpar memberntuk organisasi yang dipimpin oleh seorang menteri. Menteri tersebut dibantu oleh Staf Khusus

Menteri, Staf Ahli Menteri, Inspektorat Jenderal, Sekretariat Menteri, dan empat Direktorat Jenderal. Keempat Direktorat Jenderal tersebut adalah : Direktorat Jenderal Film, Seni dan Nilai Budaya, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi, dan Direktorat Jenderal Pemasaran.

Di dalam Struktur organisasi Sekretariat Jenderal terdapat 4 Biro dan 1 Pusat yaitu : Biro Perencanaan dan Hukum; Biro Kepegawaian dan Organisasi; Biro Keuangan; Biro Kerjasama Luar Negeri; Biro Umum dan Hubungan Masyarakat; dan Pusat Data dan Informasi. Di dalam Susunan Organisasi Inspektorat Jenderal terdapat 4 Eselon II, yaitu : Sekretariat Inspektorat Jenderal; Inspektur Wilayah I; Inspektur Wilayah II dan Inspektur Wilayah III. Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film meliputi 6 Eselon II yang terdiri atas : Sekretariat Direktorat Jenderal; Direktorat Tradisi; Direktorat Pembangunan Karakter dan Pekerti Bangsa; Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa; Direktorat Kesenian; serta Direktorat Perfilman. Di dalam susunan Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala terdapat 5 Eselon II yaitu : Sekretariat Direktorat Jenderal; Direktorat Nilai Sejarah; Direktorat Geografi Sejarah; Direktorat Peninggalan Bawah Air; Direktorat Peninggalan Purbakala; dan Direktorat Museum.

Direktur Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata dibantu oleh 5 orang pejabat Eselon II yaitu : Sekretaris Direktorat Jenderal; Direktur Produk Pariwisata; Direktur Usaha Pariwisata; Direktur Pemberdayaan Masyarakat; serta Direktur Standardisasi Pariwisata. Direktorat Jenderal Pemasaran terdiri atas 5 Eselon II yaitu : Sekretariat Direktorat Jenderal; Direktorat Pengembangan Pasar; Direktorat Promosi Luar Negeri; Direktorat Promosi Dalam Negeri; dan Direktorat Sarana Promosi. Susunan organisasi Badan Pengembangan Sumber Daya Kebudayaan dan Pariwisata terdiri dari: Sekretariat Badan; Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan; Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional; Pusat Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata; Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan dan pariwisata. Staf Ahli Menteri terdiri dari : Staf Ahli Menteri Bidang Pranata Sosial; Staf Ahli Menteri Bidang Multikultural; Staf Ahli Menteri Bidang Hubungan Antar Lembaga dan Staf Ahli Menteri Bidang Ekonomi, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.



Gambar Struktur Organisasi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata



Gambar Struktur Organisasi Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi

3.1 Tugas Pokok dan Fungsi Sekretaris Jenderal (Sekjen)

Adalah melaksanakan koordinasi pelaksanaan tugas serta pembinaan dan pemberian dukungan administrasi Departemen. Dalam melaksanakan tugas, Sekretaris Jenderal menyelenggarakan fungsi :

- koordinasi kegiatan departemen
- penyelenggaraan pengelolaan administrasi umum untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas dan fungsi Departemen
- penyelenggaraan hubungan kerja di bidang administrasi dengan Kementerian Koordinator, Kementerian Negara, Departemen lain, Lembaga Pemerintah Non Departemen dan Lembaga lain yang terkait
- pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Menteri

3.2 Tugas Pokok dan Fungsi Direktur Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film (Dirjen NBSF)

Adalah merumuskan serta melaksanakan kebijakan dan standardisasi teknis di bidang nilai budaya seni dan film. Dalam melaksanakan tugas, Dirjen NBSF menyelenggarakan fungsi :

- penyiapan perumusan kebijakan departemen di bidang nilai budaya, seni dan film
- pelaksanaan kebijakan di bidang tradisi, pembangunan karakter dan pekerti bangsa, kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kesenian, serta film berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- penyusunan standar, norma, kriteria, dan prosedur di bidang tradisi, pembangunan karakter dan pekerti bangsa, kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kesenian, serta film;
- pemberian bimbingan teknis dan evaluasi bidang tradisi, pembangunan karakter dan pekerti bangsa, kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kesenian, serta film;
- pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal.

3.3 Tugas Pokok dan Fungsi Direktur Jenderal Sejarah dan Purbakala (Dirjen Sepur)

Adalah merumuskan serta melaksanakan kebijakan dan standardisasi teknis di bidang sejarah dan purbakala. Dalam melaksanakan tugas, Dirjen Sepur menyelenggarakan fungsi :

- penyiapan perumusan kebijakan departemen di bidang sejarah dan purbakala
- pelaksanaan kebijakan di bidang nilai sejarah, geografi sejarah, peninggalan bawah air, peninggalan purbakala, dan museum berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku
- penyusunan standar, norma, kriteria, dan prosedur di bidang nilai sejarah, geografi sejarah, peninggalan bawah air, peninggalan purbakala, dan museum
- pemberian bimbingan teknis dan evaluasi bidang nilai sejarah, geografi sejarah, peninggalan bawah air, peninggalan purbakala, dan museum
- pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal.

3.4 Tugas Pokok dan Fungsi Direktur Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata (Dirjen PDP)

Adalah merumuskan serta melaksanakan kebijakan dan standardisasi teknis di bidang pengembangan destinasi pariwisata. Dalam melaksanakan tugas, Dirjen PDP menyelenggarakan fungsi :

- penyiapan perumusan kebijakan departemen di bidang pengembangan destinasi pariwisata
- pelaksanaan kebijakan di bidang produk pariwisata, usaha pariwisata, pemberdayaan masyarakat, dan standardisasi pariwisata berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku
- penyusunan standar, norma, kriteria, dan prosedur di bidang produk pariwisata, usaha pariwisata, pemberdayaan masyarakat, dan standardisasi pariwisata
- pemberian bimbingan teknis dan evaluasi bidang produk pariwisata, usaha pariwisata, pemberdayaan masyarakat, dan standardisasi pariwisata
- pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal

3.5 Tugas Pokok dan Fungsi Direktur Jenderal Pemasaran (Dirjen Pemasaran)

Adalah merumuskan serta melaksanakan kebijakan dan standardisasi teknis di bidang pemasaran. Dalam melaksanakan tugas Dirjen Pemasaran menyelenggarakan fungsi :

- penyiapan perumusan kebijakan departemen di bidang pemasaran
- pelaksanaan kebijakan di bidang pengembangan pasar, promosi luar negeri, promosi dalam negeri, dan sarana promosi berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku
- penyusunan standar, norma, kriteria, dan prosedur di bidang pengembangan pasar, promosi luar negeri, promosi dalam negeri, dan sarana promosi
- pemberian bimbingan teknis dan evaluasi bidang pengembangan pasar, promosi luar negeri, promosi dalam negeri, dan sarana promosi
- pelaksanaan administrasi Direktorat Jenderal

3.6 Tugas Pokok dan Fungsi Inspektur Jenderal (Irjen)

Adalah melaksanakan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas di lingkungan Departemen. Dalam melaksanakan tugas, Irjen menyelenggarakan fungsi :

- penyiapan perumusan kebijakan pengawasan
- Pelaksanaan pengawasan kinerja, keuangan, dan pengawasan untuk tujuan tertentu atas petunjuk Menteri
- pelaksanaan urusan administrasi Inspektorat Jenderal
- penyusunan laporan hasil pengawasan

3.7 Tugas Pokok dan Fungsi Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Kebudayaan dan Pariwisata (Kepala Badan)

Adalah melaksanakan pendidikan dan pelatihan, penelitian dan pengembangan, serta pengelolaan data dan informasi di bidang kebudayaan dan pariwisata. Dalam melaksanakan tugas, Kepala Badan menyelenggarakan fungsi :

- perumusan dan pelaksanaan kebijakan teknis di bidang penelitian dan pengembangan kebudayaan dan pariwisata, serta penelitian dan pengembangan arkeologi
- perumusan dan pelaksanaan kebijakan dan pengembangan SDM di lingkungan Departemen
- pelayanan teknis administratif di lingkungan Badan Pengembangan Sumber Daya

3.8 Tugas Pokok dan Fungsi Staf Ahli Menteri (SAM)

Adalah memberikan telaahan mengenai masalah pranata sosial, multikultural, hubungan antar lembaga, serta ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Visi

Berdasarkan latar belakang dan landasan pemikiran yang telah dikemukakan di depan, maka telah tergambar keinginan bangsa Indonesia dalam pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan nasional yang merupakan salah satu penjabaran dari Tujuan dan Sasaran Pembangunan Nasional sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJM). Berbagai dasar pemikiran telah dirumuskan sebagai rambu-rambu di dalam Pembangunan Kebudayaan dan Kepariwisata Nasional pada masa mendatang yang penuh dengan harapan dan tantangan, yang harus dipedomani oleh insan kebudayaan dan kepariwisataan untuk lebih berperan dalam melaksanakan pembangunan nasional yang berencana dan berkesinambungan.

Untuk itu Departemen Kebudayaan dan Pariwisata yang merupakan salah satu pelaku pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan nasional merumuskan **Visi** sebagai berikut :

“ TERWUJUDNYA JATIDIRI BANGSA, PERSATUAN DAN KESATUAN BANGSA DALAM KERANGKA MULTIKULTURAL, KESEJAHTERAAN RAKYAT DAN PERSAHABATAN ANTARBANGSA ”

5. Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut di atas serta berpedoman terhadap tugas pokok dan fungsi Departemen yang berperan sebagai regulator dan fasilitator dalam pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan yang transparan dan akuntabel dengan mengutamakan kepentingan masyarakat, **Misi** Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2005 – 2009 adalah :

- Melakukan pelestarian dan pengembangan kebudayaan yang berlandaskan nilai luhur.

- Mendukung pengembangan destinasi dan pemasaran pariwisata yang berdaya saing global.
- Melakukan pengembangan sumber daya kebudayaan dan pariwisata.
- Menciptakan tata pemerintahan yang bersih, dan akuntabel.

6. Nilai-nilai

Berdasarkan visi dan misi diatas maka ditetapkan 9 (sembilan) nilai-nilai yang menjadi dasar dalam pelaksanaan Renstra Depbudpar 2005 - 2009, adapun kesembilan nilai-nilai tersebut adalah :

- Religius
 - a. Mewujudkan aparatur di lingkungan Depbudpar yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia sehingga ajaran agama, khususnya yang bersifat universal dan nilai-nilai luhur budaya, terutama kejujuran, dihayati dan diamalkan dalam perilaku keseharian.
 - b. Mengembangkan toleransi antar dan atara umat beragama.
 - c. Mengembangkan terwujudnya penghormatan terhadap martabat kemanusiaan.
- Manusiawi
 - a. Mendorong terwujudnya masyarakat yang menghargai nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab.
 - b. Mendorong terwujudnya hubungan harmonis antar manusia Indonesia tanpa membedakan latar belakang budaya, suku, ras, agama dan lain-lain.
 - c. Mendorong berkembangnya dinamika kehidupan bermasyarakat ke arah peningkatan harkat dan martabat manusia.
 - d. Mendorong terwujudnya keseimbangan antara hak dan kewajiban dalam perilaku kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- Bersatu
 - a. Meningkatkan semangat persatuan dan kerukunan bangsa.
 - b. Meningkatkan toleransi, kepedulian, dan tanggung jawab sosial.
 - c. Mengembangkan budaya dan perilaku sportif serta menghargai dan menerima perbedaan dalam kemajemukan.
 - d. Mengembangkan semangat anti kekerasan.

- e. Mengembangkan dialog secara wajar dan saling menghormati antar kelompok dalam masyarakat.
- Demokratis
 - a. Mewujudkan keseimbangan kekuasaan antara lembaga penyelenggara negara dan hubungan kekuasaan antar pemerintah nasional dan daerah.
 - b. Mengembangkan organisasi sosial, organisasi kemasyarakatan, dan organisasi politik yang bersifat terbuka.
 - c. Mewujudkan mekanisme kontrol di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
 - d. Mengembangkan budaya demokrasi; transparansi; akuntabilitas, jujur, sportif, menghargai perbedaan.
 - e. Mengembangkan sistem kepemimpinan yang egaliter dan rasional.
- Adil
 - a. Menegakkan hukum yang berkeadilan tanpa diskriminasi.
 - b. Mewujudkan institusi dan aparat hukum yang bersih dan profesional.
 - c. Mewujudkan penegakan hak asasi manusia.
 - d. Mewujudkan keadilan gender.
 - e. Mewujudkan budaya penghargaan dan kepatuhan terhadap hukum.
 - f. Mewujudkan keadilan dalam distribusi pendapatan, sumberdaya ekonomi dan penguasaan aset ekonomi, serta hilangnya praktek monopoli.
 - g. Menyediakan peluang yang lebih besar bagi kelompok ekonomi kecil, penduduk miskin dan tertinggal.
- Sejahtera
 - a. Meluaskan kesempatan kerja dan meningkatkan pendapatan penduduk sehingga bangsa Indonesia menjadi sejahtera dan mandiri.
 - b. Mewujudkan sistem pelayanan umum, bagi seluruh lapisan masyarakat termasuk pelayanan kepada penyandang cacat dan usia lanjut.
 - c. Mewujudkan keamanan dan rasa aman dalam masyarakat.
- Maju
 - a. Meningkatkan kemampuan bangsa dalam pergaulan antarbangsa.
 - b. Meningkatkan kualitas SDM sehingga mampu bekerja sama dan bersaing dalam era global.

- c. Meningkatkan kualitas pendidikan kebudayaan dan kepariwisataan sehingga menghasilkan tenaga yang kompeten sesuai dengan standar nasional dan internasional.
- d. Meningkatkan disiplin dan etos kerja.
- e. Meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan pengembangan teknologi serta pembudayaan dalam masyarakat
- f. Mengaktualisasikan keragaman budaya Indonesia.
- Mandiri
 - a. Memiliki kemampuan dan ketangguhan dalam menyelenggarakan kehidupan berbangsa dan bernegara di tengah-tengah pergaulan antar bangsa agar sejajar dengan bangsa lain.
 - b. Mendukung terwujudnya politik luar negeri yang berkepribadian dan bebas aktif.
 - c. Mewujudkan ekonomi Indonesia yang bertumpu pada kemampuan serta potensi bangsa dan negara.
 - d. Memiliki kepribadian bangsa dan identitas budaya Indonesia yang berakar pada potensi budaya daerah.
- Baik dan bersih dalam penyelenggaraan negara.
 - a. Mewujudkan penyelenggaraan negara yang profesional, transparan, akuntabel, memiliki kredibilitas dan bebas KKN.
 - b. Mengusahakan penyelenggaraan negara yang peka dan tanggap terhadap kepentingan dan aspirasi rakyat di seluruh wilayah negara termasuk di daerah terpencil dan perbatasan.
 - c. Mengembangkan transparansi dalam budaya dan perilaku serta aktivitas politik dan pemerintahan.

7. Tujuan

Berdasarkan Visi dan Misi Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2005 – 2009 maka ditetapkan **Tujuan** sebagai berikut :

- Meningkatnya dukungan penyelenggaraan kebudayaan dan kepariwisataan.
- Meningkatnya keselarasan, keserasian dan keseimbangan pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan.

- Meningkatnya kapasitas sumber daya kebudayaan dan kepariwisataan.

8. Sasaran

Sedangkan **Sasaran** yang ingin dicapai Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2005 – 2009 ditetapkan sebagai berikut :

- Terwujudnya pedoman, norma, kriteria, standar dan prosedur untuk mendukung pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan.
- Meningkatnya kegiatan perintisan, bimbingan dan supervisi pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan.
- Meningkatnya pemberian peluang kemudahan dan bantuan dalam mendorong pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan.
- Meningkatnya kerjasama dalam dan luar negeri di bidang kebudayaan dan kepariwisataan.
- Meningkatnya kualitas, kuantitas dan manfaat penelitian dan pengembangan, sistem informasi serta dukungan ketersediaan sumber daya manusia.
- Meningkatnya pengawasan, pengendalian, koordinasi dan kerjasama lintas sektor, wilayah dan lembaga.

9. Faktor Kunci Keberhasilan

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata membutuhkan faktor-faktor kunci penentu keberhasilan pencapaian tujuan dan sasaran tersebut di atas, yang meliputi :

- Stabilitas Nasional

Stabilitas nasional yang terdiri dari kondisi politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan dan keamanan merupakan faktor penentu utama keberhasilan pelaksanaan pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan. Dengan stabilitas nasional yang mantap, pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan akan berjalan sesuai dengan arah yang telah ditetapkan dalam rencana strategis pembangunan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

- Fasilitasi

Peran utama Departemen Kebudayaan dan Pariwisata adalah sebagai fasilitator pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan nasional. Dengan

demikian, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata harus menjadi instansi terdepan yang mampu memberikan kemudahan bagi tersedianya berbagai pedoman, norma, kriteria, standar dan prosedur yang diperlukan untuk memajukan kebudayaan dan kepariwisataan baik di tingkat pusat maupun daerah. Selain itu Departemen Kebudayaan dan Pariwisata harus pula mampu memberikan dukungan, bantuan, bimbingan arahan, dan upaya-upaya rintisan pengembangan kebudayaan dan kepariwisataan yang dilakukan oleh seluruh *stakeholders*.

– Keterpaduan

Sebagai institusi pemerintah pusat di bidang kebudayaan dan kepariwisataan, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata harus mampu memposisikan diri sebagai pemandu (*conductor*) pencapaian keserasian pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan antar instansi, antar daerah dan antar *stakeholders*. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata memerlukan faktor kunci ini untuk melaksanakan program dan kegiatan pembangunan secara transparan, terkoordinasi, dan sinkron sehingga tercapai kesamaan gerak dan langkah dalam pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan Indonesia.

– Peningkatan Kapasitas Sumber Daya

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata membutuhkan elemen-elemen penting penunjang pembangunan seperti anggaran, pegawai (SDM), peraturan perundangan serta kelembagaan yang memadai agar pelaksanaan pembangunan dapat berjalan sesuai arah yang telah ditentukan. Ketersediaan berbagai elemen ini akan memberi kemudahan dalam melakukan berbagai upaya peningkatan kapasitas sumber daya pembangunan kebudayaan dan kepariwisataan baik di tingkat pemerintah pusat, pemerintah daerah, swasta maupun masyarakat secara luas.