

Buku Pedoman

# Preservasi dan Dokumentasi Budaya Lokal dalam Konteks Perpustakaan



Roro Isyawati Permata Ganggi  
Athanasia Octaviani Puspita Dewi

**Buku Pedoman**

**PRESERVASI DAN DOKUMENTASI  
BUDAYA LOKAL DALAM KONTEKS  
PERPUSTAKAAN**

**Roro Isyawati Permata Ganggi  
Athanasia Octaviani Puspita Dewi**

**SEMARANG  
2020**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME, sehingga atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan buku pedoman “Preservasi dan Dokumentasi Budaya Lokal dalam Konteks Perpustakaan”. Buku pedoman ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pedoman sederhana bagi pustakawan untuk mendokumentasikan dan melakukan preservasi budaya lokal dengan pendekatan keilmuan perpustakaan. Budaya lokal merupakan salah satu identitas suatu masyarakat, sehingga perlu dilestarikan supaya generasi penerus dapat tetap menikmati dan mempelajari budaya tersebut. Buku pedoman ini berfokus pada preservasi dan dokumentasi budaya lokal di era digital. Buku pedoman ini disajikan secara ringkas dengan harapan pustakawan dapat lebih mudah mempelajari preservasi dan dokumentasi budaya lokal. Besar harapan penulis supaya buku pedoman ini dapat memberi manfaat bagi pustakawan dan siapapun yang memiliki minat dalam preservasi dan dokumentasi budaya lokal. Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu terselesaikannya buku pedoman ini.

# DAFTAR ISI

PRESERVASI BUDAYA LOKAL DI PERPUSTAKAAN .....	1
A. Pemanfaatan Multimedia dalam Preservasi Budaya di Perpustakaan.....	1
1. Definisi dan Unsur Multimedia.....	1
2. Pemanfaatan Multimedia dalam Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan.....	5
3. Kriteria Khusus Pemilihan Multimedia dalam Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan.....	6
B. Strategi Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan.....	9
C. Produk Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan .....	17
DOKUMENTASI BUDAYA LOKAL DI PERPUSTAKAAN.....	21
A. Jenis – Jenis Dokumentasi Budaya Lokal di Perpustakaan ...	21
B. Fungsi Dokumentasi dalam Preservasi Budaya.....	23
C. Peralatan untuk Proses Dokumentasi dan Preservasi .....	24
E. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pendokumentasian dengan Menggunakan Kamera .....	34

# **PRESERVASI BUDAYA LOKAL DI PERPUSTAKAAN**

## **A. Pemanfaatan Multimedia dalam Preservasi Budaya di Perpustakaan**

Undang – Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan menyebutkan bahwa sebagai salah satu upaya untuk memajukan kebudayaan nasional, perpustakaan merupakan salah satu wahana pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan UU 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan tersebut maka dapat diketahui bahwa perpustakaan memiliki misi sebagai agen pelestarian atau preservasi budaya. Preservasi budaya merupakan usaha untuk melestarikan budaya sehingga tetap dapat dinikmati dan diturunkan ke generasi penerus.

### **1. Definisi dan Unsur Multimedia**

Multimedia merupakan gabungan dua kata dari bahasa Yunani, yaitu *multus* dan *medium*. *Multus* memiliki arti banyak, sedangkan *medium* memiliki arti media. Berdasarkan asal kata tersebut maka multimedia secara harfiah dapat diartikan sebagai banyak media.

### Gambar asal kata multimedia



Multimedia merupakan media yang terdiri dari kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video dimana media tersebut disampaikan dengan teknologi komputer dan dapat dimanipulasi secara digital serta disampaikan dan/atau dapat dikontrol secara interaktif. Sebagai teknologi yang terdiri dari banyak media maka multimedia memiliki beberapa unsur diantaranya:

#### a) Teks (tulisan)

Teks atau tulisan merupakan kombinasi huruf yang membentuk kata, frasa, atau kalimat. Tujuan dari penggunaan teks dalam multimedia adalah untuk menjelaskan maksud suatu materi kepada penikmat multimedia dengan cara membaca teks tersebut. Teks merupakan dasar pengolahan informasi dalam multimedia. Teks sangat berkaitan erat dengan bahasa, beberapa multimedia menggunakan teks sebagai sarana untuk menerjemahkan informasi ke dalam bahasa lain. Teks merupakan jenis data yang paling mudah dikendalikan dan memiliki kapasitas penyimpanan paling kecil dalam multimedia. Teks merupakan unsur multimedia yang sering

dipergunakan untuk menjelaskan gambar atau video. Penggunaan teks dalam konteks multimedia perlu memperhatikan huruf (*font face*), ukuran huruf (*font size*), jenis huruf (*font style*), dan warna huruf (*font color*).

b) Gambar (*images* atau visual diam)

Gambar merupakan bentuk visual diam yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam multimedia. Gambar dalam multimedia dapat berupa, bentuk garis (*line drawing*), bangun ruang (persegi, segitiga, bulat, dll.), warna dan sebagainya yang diproses dengan *software* pengolah gambar. Tujuan penggunaan gambar adalah untuk membuat multimedia lebih menarik dan efektif dalam penyampaian informasi. Kebanyakan orang lebih menyenangi gambar dibandingkan teks karena teks cenderung lebih membosankan. Gambar dalam multimedia dibedakan menjadi dua jenis, gambar vektor dan gambar bitmap. Gambar bitmap merupakan duplikat dari gambar atau objek asli yang sama persis. Gambar bitmap tersusun dari sejumlah titik atau dot yang disebut dengan *pixel*. Sedangkan gambar vector adalah gambar yang tersusun dari sekumpulan garis dan kurva. Gambar bitmap biasanya digunakan untuk pengolahan foto, sedangkan gambar vector biasanya digunakan untuk logo dan kartun.

c) Audio (suara atau bunyi)

Audio merupakan bunyi atau suara yang dapat diolah dalam bentuk digital. Bunyi atau suara digital dapat berupa narasi, dialog, monolog, instrument, musik, dll. Audio seringkali dipergunakan sebagai latar untuk memperkuat pesan atau informasi yang disampaikan. Audio dapat dipergunakan untuk menonjolkan suatu situasi, misalnya situasi Bahagia, bersedih, tegang, dll. Audio juga dipercaya dapat meningkatkan daya ingat serta membantu *user* yang mengalami gangguan penglihatan.

d) Video (visual gerak)

Video merupakan simulasi kejadian yang terjadi alam bentuk digital. Video terdiri dari susunan atau urutan banyak gambar yang dapat memberikan gambaran suatu informasi. Saat ini video merupakan jenis penyampaian informasi yang banyak diminati oleh masyarakat. Video banyak diminati karena dapat menyampaikan informasi secara lebih menarik, efektif, langsung dan detail.

e) Animasi

Animasi merupakan gabungan antara teks, gambar dan atau suara. Animasi membuat suatu gambar diam dapat seolah – olah hidup sehingga dapat bergerak atau bersuara. Animasi dapat seolah – olah bergerak karena menggunakan fungsi *layer*. Animasi dapat digunakan untuk mensimulasikan suatu kejadian atau Gerakan atau aksi yang sulit dijelaskan menggunakan video.



## 2. Pemanfaatan Multimedia dalam Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan

Multimedia mengindikasikan penggunaan teknologi komputer untuk komunikasi yang lebih efisien dengan menggunakan beberapa tipe media yang berbeda. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh perpustakaan untuk melestarikan kebudayaan lokal suatu daerah. Penggunaan multimedia dalam preservasi budaya lokal mendatangkan beberapa manfaat, yaitu:

- a) Memudahkan *user* atau pemustaka; dengan adanya multimedia, dirasakan pengguna informasi lebih mudah dalam memahami dan mengakses informasi terkait budaya.
- b) *Interface* intuitif; antarmuka (*interface*) merupakan salah satu komponen pertama dan utama yang membuat user atau pemustaka lebih memahami dan tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang informasi tersebut.
- c) Pengalaman *immersive*; multimedia mendukung seseorang untuk mendapatkan pengalaman nyata. Hal ini mungkin terjadi karena multimedia didukung dengan adanya teknologi VR (*virtual reality*) dan AR (*augmented reality*).
- d) *Self-paced* interaksi dan retensi lebih baik; *Self-paced* interaksi merupakan salah satu keunggulan dimana seseorang dapat melakukan simulasi dan seketika itu juga memahami apakah simulasi yang telah dilakukan tersebut benar atau salah.

- e) Pemahaman konten yang lebih baik; karena ditampilkan melalui kombinasi berbagai media, maka multimedia membuat suatu informasi lebih mudah dimengerti dan dipahami.
- f) Biaya lebih efektif; penggunaan multimedia setidaknya membuat pengeluaran untuk biaya lebih efektif karena hasil yang didapatkan sebanding dengan biaya yang dikeluarkan.
- g) Lebih menyenangkan; karena dibuat menggunakan banyak media sehingga multimedia akan lebih atraktif dan menyenangkan.
- h) Memungkinkan terjadinya proses belajar secara individual. Media tertentu seperti media audio visual dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada pemakainya.

### **3. Kriteria Khusus Pemilihan Multimedia dalam Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan**

Sejumlah kriteria khusus lainnya dalam memilih media preservasi kebudayaan lokal yang tepat di perpustakaan adalah sebagai berikut:

#### a) *Technology*

Perhatikan apakah teknologi yang digunakan dalam multimedia tersedia dan mudah menggunakannya. Karena teknologi merupakan pendukung utama dalam multimedia. Perpustakaan perlu mempertimbangkan pemilihan teknologi karena dalam hal ini menyangkut kemampuan pemustaka dalam menggunakan teknologi

tersebut, serta kemampuan perangkat untuk mengakses teknologi tersebut.

b) *Access*

Dalam membuat multimedia kemudahan akses perlu menjadi pertimbangan utama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan? Misalnya, perpustakaan ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu apakah ada koneksi ke internet dan bagaimana komponen pendukung lainnya? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah pengguna diijinkan untuk menggunakannya diluar perpustakaan atau hanya dapat digunakan dalam gedung perpustakaan? Dalam hal ini media yang dipilih harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas pemustaka, bukan hanya SDM perpustakaan yang menggunakan media tersebut.

c) *Cost*

Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan perpustakaan, pada umumnya media canggih biasanya cenderung mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus dipertimbangkan juga terhadap aspek pemanfaatannya. Dalam multimedia jika penggunaannya semakin banyak, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika perpustakaan kreatif dan menguasai betul informasi yang ada, maka perpustakaan dapat memanfaatkan informasi tersebut untuk dijadikan sebagai media

preservasi budaya lokal dengan biaya yang murah namun efektif.

d) *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang perpustakaan kembangkan tentu memerlukan media yang sesuai dengan tujuan penggunaan media tersebut.

e) *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, Apakah pimpinan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di perpustakaan memiliki sumber daya manusia yang mumpuni jika terjadi eror? Beberapa pertanyaan berikut perlu dipertimbangkan oleh perpustakaan dalam menyediakan multimedia sebagai sarana preservasi budaya lokal.

f) *Novelty*

Kebaruan dari media yang dipilih oleh perpustakaan juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi pemustaka. Diantara media yang relatif baru adalah media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet atau media yang diintegrasikan dengan *simulation reality* (*augmented reality* dan *virtual reality*) dan *artificial intelligence*.

g) *Content*

*Content* atau isi dari multimedia yang akan dibuat perlu dikemas semenarik mungkin dan sesuai dengan kebutuhan user atau pemustakan. Sehingga perlu dilakukan analisis masyarakat pengguna perpustakaan terkait isi dari multimedia yang akan dibuat oleh perpustakaan.

h) *Purpose*

*Purpose* atau tujuan perlu ditentukan dari awal karena hal ini merupakan pedoman dalam untuk memutuskan langkah selanjutnya. Tujuan perpustakaan dalam melakukan preservasi budaya lokal misalnya adalah sebagai media komunikasi dengan masyarakat, sehingga bentuk multimedia yang akan digunakan seharusnya adalah multimedia hiperaktif, namun jika tujuan pembuatan multimedia adalah sebagai dokumentasi maka bentuk multimedia yang digunakan dapat berupa multimedia linear.

## **B. Strategi Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan**

Preservasi budaya lokal di perpustakaan dapat dilakukan dengan beberapa strategi sebagai berikut:

1. *Current Awareness Service (CAS)*

*Current Awareness Service* merupakan layanan review, seleksi, dan penyebaran informasi baru yang terdapat di perpustakaan kepada user. Sistem layanan *Current Awareness Service* perlu dilayankan sesegera mungkin setelah perpustakaan mendapatkan informasi terbaru, sehingga user dapat segera mengetahui keberadaan

informasi tersebut. *Current Awareness Service* dapat dibuat untuk koleksi bertema budaya lokal yang ada di perpustakaan, sehingga user dapat mengetahui keberadaan koleksi tersebut. Tahapan *Current Awareness Service* adalah sebagai berikut:

a) Review informasi dan pemilihan informasi

Pada tahapan review informasi, pustakawan harus memahami terlebih dahulu terkait isi informasi, peruntukan informasi dan bentuk informasi yang dimiliki oleh perpustakaan. Dengan mengetahui spesifikasi informasi yang dimiliki oleh perpustakaan maka pustakawan akan lebih mudah untuk menentukan segmentasi user yang membutuhkan informasi tersebut. Hal ini dikarenakan kebutuhan informasi user sangatlah beragam sehingga pustakawan perlu mengatur strategi supaya informasi baru yang ada dapat bertemu dengan user yang tepat.

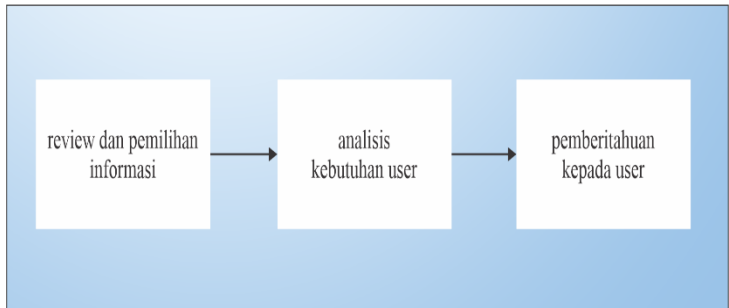
b) Analisis kebutuhan *user*

Tahapan analisis kebutuhan user perlu dilakukan untuk dapat mengetahui kebutuhan *user*. Analisis kebutuhan *user* merupakan tahapan untuk mengetahui bentuk informasi yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Perpustakaan perlu mengetahui kemasan informasi seperti apakah yang tepat untuk memberitahukan koleksi terbaru yang dimiliki perpustakaan. Misalnya bentuk informasi dikemas dalam bentuk brosur *online*, pesan singkat, infografis dll.

c) Pemberitahuan kepada *user*

Tahapan pemberitahuan kepada *user* merupakan pemetaan strategi yang tepat untuk memberitahukan *user* terkait koleksi baru yang dimiliki oleh perpustakaan. Pemberitahuan kepada *user* dapat dilakukan dengan beberapa cara misalnya, melalui sms *gateway*, WA *gateway*, media sosial, email, telepon, mengirim informasi ke alamat *user*, dll.

**Tahapan *Current Awareness Service***



2. *Selective Dissemination of Information (SDI)*

*Selective Dissemination of Information* merupakan layanan penyediaan informasi (biasanya informasi ilmiah) kepada *user* sesuai dengan subjek yang telah ditentukan atau sesuai dengan profil minat *user*. Jika layanan *Current Awareness Service* merupakan layanan yang diperuntukkan bagi seluruh *user* perpustakaan maka layanan *Selective Dissemination of Information* merupakan layanan yang diperuntukkan bagi golongan

*user* tertentu di perpustakaan. Hal ini dikarenakan *Selective Dissemination of Information* berisi informasi spesifik terkait subjek tertentu, sedangkan kebutuhan *user* di perpustakaan pastilah berbeda – beda. *Selective Dissemination of Information* dapat dibuat atas inisiatif pustakawan atau dapat juga dibuat jika ada *user* perpustakaan yang meminta layanan tersebut. *Selective Dissemination of Information* merupakan salah satu layanan perpustakaan yang tepat untuk memperkenalkan budaya lokal suatu di daerah.

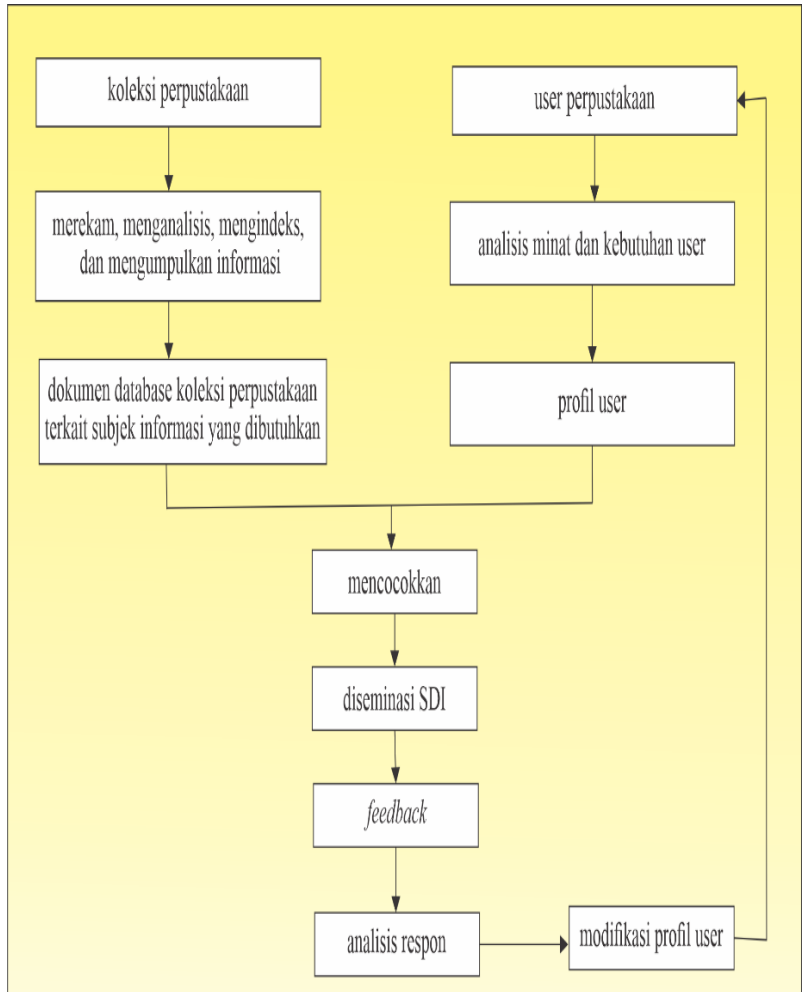
Alur bagan operasional layanan *Selective Dissemination of Information* dimulai dengan merekam, menganalisis, mengindeks, dan mengumpulkan informasi terkait subjek *Selective Dissemination of Information* misalnya budaya lokal suatu daerah. Pada tahapan ini didapatkan dokumen berupa database koleksi perpustakaan terkait subjek informasi yang dibutuhkan. Di sisi lain perpustakaan juga perlu melakukan analisis *user* terkait minat dan kebutuhan *Selective Dissemination of Information user*, sehingga nanti perpustakaan akan mendapatkan profil *user*.

Jika perpustakaan telah memiliki dokumen database koleksi perpustakaan terkait subjek informasi yang dibutuhkan dan dokumen profil *user*, maka tahapan selanjutnya adalah mencocokkan kedua dokumen tersebut. Kemudian perpustakaan perlu menganalisis bentuk kemas ulang informasi yang akan dilayankan apakah dalam bentuk elektronik atau tercetak dan



penentuan konsep *Selective Dissemination of Information* sesuai kebutuhan *user*. Setelah *Selective Dissemination of Information* terbentuk maka perpustakaan perlu menyebarluaskan *Selective Dissemination of Information* kepada *user* yang membutuhkan. Tugas perpustakaan tidak selesai sampai disini, setelah disebarluaskan perpustakaan perlu menghubungi *user* untuk mendapatkan *feedback* dari *Selective Dissemination of Information* yang telah dibuat sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan pembuatan *Selective Dissemination of Information* berikutnya.

**Alur Bagan Operasional Layanan  
*Selective Dissemination of Information***



### 3. Analisis dan Konsolidasi Informasi

*Current Awareness Service* dan *Selective Dissemination of Information* merupakan layanan yang diberikan kepada *user* perpustakaan dengan dasar koleksi perpustakaan yang ada. Berbeda dengan *Current Awareness Service* dan *Selective Dissemination of Information*, Analisis dan Konsolidasi Informasi merupakan layanan yang diberikan kepada *user* perpustakaan dengan dasar koleksi yang belum atau tidak dimiliki oleh perpustakaan. Analisis dan Konsolidasi Informasi merupakan layanan perpustakaan, dimana perpustakaan melakukan seleksi, analisis, evaluasi, restrukturisasi dan kemas ulang pengetahuan publik dengan tujuan melayani kebutuhan *user*. Tujuan Analisis dan Konsolidasi Informasi adalah

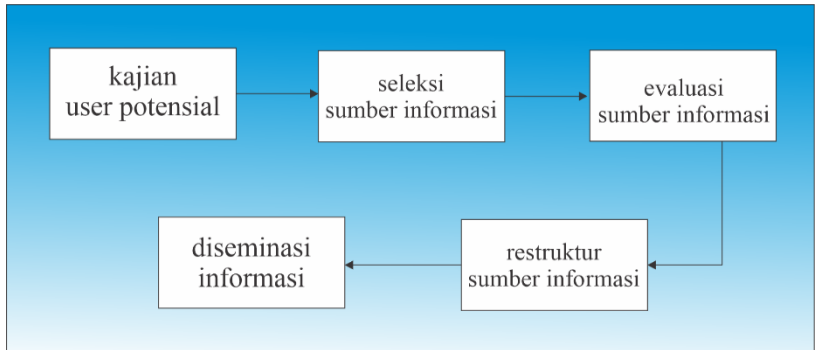
- a) Meningkatkan efektifitas transfer informasi dari kepada *user*.
- b) Membuat informasi dapat dijangkau lebih banyak *user*.
- c) Mendorong penggunaan informasi secara intensif dalam berbagai kegiatan.

Analisis dan Konsolidasi Informasi merupakan salah satu strategi perpustakaan untuk dapat menajalankan misi preservasi dan dokumentasi budaya. Perpustakaan dapat ikut serta dalam upaya mendokumentasikan budaya lokal daerah yang belum terdokumentasikan dengan baik. Analisis dan

Konsolidasi Informasi juga memungkinkan perpustakaan lebih mandiri dalam akuisisi koleksi dan memiliki koleksi eksklusif buatan sendiri yang tentunya tidak dimiliki oleh perpustakaan atau instansi lain.

Perpustakaan dapat memulai Analisis dan Konsolidasi Informasi dengan melakukan kajian *user* potensial. Pada tahapan kajian *user* potensial perpustakaan melakukan analisis siapa saja kelompok *user* potensial yang nantinya akan menggunakan produk Analisis dan Konsolidasi Informasi. Selanjutnya, perpustakaan perlu melakukan seleksi sumber informasi yang relevan, disini perpustakaan perlu mengumpulkan segala jenis sumber informasi yang diperlukan terkait kebutuhan pembuatan Analisis dan Konsolidasi Informasi. Semua sumber informasi yang telah berhasil dikumpulkan bisa saja tidak dipergunakan karena mungkin kurang sesuai atau beberapa pertimbangan lainnya, disini perpustakaan melakukan tahapan evaluasi sumber informasi. Setelah melakukan evaluasi sumber informasi perpustakaan perlu menstruktur kembali sumber informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan *user*. Tahapan terakhir dari proses Analisis dan Konsolidasi Informasi adalah melakukan diseminasi informasi kepada *user* yang membutuhkan.

### Alur Bagan Operasional Layanan Analisis dan Konsolidasi Informasi



### C. Produk Preservasi Budaya Lokal di Perpustakaan

Preservasi budaya lokal di perpustakaan dilakukan dengan cara mendokumentasikan budaya lokal ke dalam produk informasi. Pendokumentasian budaya lokal tersebut selain sebagai upaya preservasi juga merupakan upaya komunikasi budaya dengan penyebaran informasi kepada *user*. Beberapa produk preservasi budaya lokal di perpustakaan adalah sebagai berikut:

a) Indeks

Indeks merupakan sejumlah entri berupa topik, nama, pengarang, tempat, dll. yang disajikan secara alfabetis.

b) Ensiklopedia

Ensiklopedia merupakan sekumpulan informasi ringkas dengan topik tertentu yang disajikan dalam bentuk esai pendek dan disusun berdasarkan abjad.

c) Terbitan berkala perpustakaan

Terbitan berkala merupakan sumber informasi yang diterbitkan secara berkelanjutan dengan jeda waktu tertentu (mingguan, bulanan, semester, tahunan, dll.) secara konsisten dengan isi yang berbeda disetiap terbitannya dan bersifat mutakhir. Misalnya: buletin, majalah, buku tahunan, dll.

d) Kliping

Kliping merupakan kumpulan artikel, berita atau informasi dari berbagai surat kabar, majalah, dll. yang dianggap penting untuk didokumentasikan.

e) Terbitan khusus

Terbitan khusus merupakan terbitan yang diterbitkan oleh perpustakaan untuk kalangan tertentu. Misalnya, buku pedoman, buku petunjuk, brosur, pamflet dll.

f) Audio Visual

Audio visual merupakan sebuah koleksi yang menggabungkan gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan. Audio visual budaya lokal di perpustakaan dapat berupa: film dokumenter, film pendek, dokudrama, dll.

g) Terjemahan

Perpustakaan juga dapat membuat koleksi terjemahan karena banyak naskah – naskah budaya yang ditulis dalam bahasa asli suatu daerah sehingga masyarakat menjadi kesulitan untuk mempelajari naskah tersebut.

h) *Oral Transmission*

*Oral transmission* merupakan teknik meneruskan informasi dari mulut ke mulut. Misalnya dengan: *story telling, story book, ceramah, group discussions*, dll.

i) Bibliografi

Bibliografi merupakan daftar dari berbagai sumber informasi (artikel majalah, buku, jurnal, dll.) yang disusun secara alfabetis.

j) Infografis

Infografis merupakan representasi visual dari suatu informasi atau data sehingga lebih mudah untuk dipahami. Infografis merupakan jenis penyajian informasi yang paling banyak digemari saat ini.

k) *Game*

*Game* atau permainan merupakan seperangkat materi yang dirancang untuk tujuan rekreasi atau pemberian instruksional sesuai dengan aturan tertentu. *Game* merupakan bentuk penyajian informasi yang paling banyak diminati oleh anak – anak dan remaja.



# **DOKUMENTASI BUDAYA LOKAL DI PERPUSTAKAAN**

## **A. Jenis – Jenis Dokumentasi Budaya Lokal di Perpustakaan**

Dokumentasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain). Dokumentasi dan preservasi dalam konteks budaya lebih kepada penyimpanan informasi untuk menyelamatkan atau melestarikan berbagai macam jenis kebudayaan yang ada. Dokumentasi merupakan upaya untuk membuat berbagai macam dokumen berdasarkan bukti – bukti yang akurat. Beberapa jenis dokumentasi yang ada di perpustakaan adalah:

### **1. Teks**

Teks adalah narasi atau alur cerita yang ditulis menggunakan angka ataupun huruf. Cerita rakyat dapat didokumentasikan dengan jenis dokumentasi ini. Cerita rakyat biasanya berisi mengenai kejadian atau asal muasal suatu tempat.

### **2. Foto**

Foto adalah hasil tangkapan gambar dengan menggunakan kamera. Foto tidak menyimpan suara dan gambar bergerak. Foto hanya menyimpan gambar diam. Contoh budaya yang

dapat didokumentasikan dengan menggunakan jenis ini adalah tarian dan foto pakaian adat.

### 3. Audio

Audio adalah penyimpanan dokumentasi berupa rekaman suara. Rekaman suara di sini bisa merupakan rekaman nyanyian daerah, alat musik, cerita rakyat, dan lain sebagainya.

### 4. Video

Jenis dokumentasi video merupakan kombinasi suara dan gambar bergerak. Namun video di sini juga bisa berupa animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar dan suara. Jenis budaya yang bisa disimpan dengan menggunakan video diantara tarian, nyanyian, peristiwa adat seperti perkawinan, dan sebagainya.

### 5. Flipbook

Flipbook pada awalnya merupakan gambar yang ditumpuk yang digerakkan dari halaman ke halaman. Saat ini flipbook sudah banyak dibuat dalam bentuk digital dan memungkinkan masyarakat merasakan pengalaman membaca buku elektronik sama seperti ketika membaca buku tercetak.

### 6. Audiobook

*Audiobook* merupakan buku yang dapat didengarkan karena memiliki unsur audio didalamnya. *Audiobook* sangat membantu bagi *user* yang belum lancar dalam membaca atau memiliki kesulitan dalam hal membaca.

### 7. Game

*Game* atau permainan digital saat ini tengah marak dikalangan masyarakat. *Game* disusun secara terstruktur yang mengedepankan fungsi rekreasi meskipun terkadang memiliki fungsi edukasi dan informasi.

## **B. Fungsi Dokumentasi dalam Preservasi Budaya**

Dokumentasi yang bertujuan untuk melestarikan budaya memiliki beberapa fungsi seperti:

1. Mengabadikan *moment* supaya bisa dijadikan warisan sejarah bagi generasi penerus bangsa  
Seluruh kegiatan dokumentasi dapat digunakan sebagai warisan sejarah bagi generasi penerus kita. Dari peninggalan dokumentasi kemerdekaan misalnya, kita dapat mengidentifikasi siapa saja orang yang berjasa dalam kemerdekaan Republik Indonesia. Warisan ini akan menjadi tak ternilai harganya, maka dari itu dokumentasi sangat penting dilakukan dalam setiap peristiwa.
2. Melestarikan kebudayaan yang sudah ada dari masa ke masa  
Setiap memasuki beberapa waktu biasanya kebudayaan akan mengalami perkembangan, sehingga butuh yang namanya dokumentasi. Anak-anak di usia sekolah seringkali mempelajari kebudayaan dari masa ke masa sehingga mereka mengetahui budaya apa saja yang dimiliki oleh suatu daerah. Jika tidak dilakukan dokumentasi untuk melestarikan budaya maka mereka tidak akan mengetahui perkembangan budaya di daerah tempat tinggalnya atau daerah lain.
3. Bukti adanya pergeseran budaya dari beberapa waktu sebelumnya hingga saat ini

Tidak dapat dipungkiri bahwa budaya akan mengalami perkembangan. Fungsi ini biasanya dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengamati perbedaan-perbedaan budaya beberapa tahun ke belakang. Faktor apa saja yang mempengaruhi pergeseran budaya ini bisa diteliti dengan koleksi foto, video, atau mungkin rekaman audio.

4. Sebagai kekayaan budaya suatu bangsa  
Semakin banyak budaya yang dimiliki suatu bangsa, maka akan semakin kaya pula budaya yang kita miliki. Fungsi ini juga bisa digunakan sebagai bukti bahwa kita telah memiliki suatu kebudayaan secara turun temurun dan dijadikan sebagai kekayaan budaya dari suatu bangsa.

### **C. Peralatan untuk Proses Dokumentasi dan Preservasi**

Dalam melakukan proses dokumentasi dan preservasi secara sederhana, maka dibutuhkan alat-alat pendukung, beberapa di antaranya yaitu:

#### **1. Kamera**

Proses pendokumentasian membutuhkan kamera dalam menangkap sebuah kejadian. Jika budaya yang ingin dialih mediakan adalah berupa kejadian, maka kamera berfungsi untuk merekam atau menangkap *moment* saat kejadian tersebut berlangsung. Jika budaya yang dialih mediakan adalah berupa buku, maka kamera di sini berfungsi sebagai pengganti *scanner*, yaitu digunakan untuk membuat *capture* dari buku yang tadinya berupa *hardfile* menjadi *softfile* gambar-gambar per halaman yang kemudian dirangkai untuk menjadi sebuah buku. Kamera yang digunakan tergantung

kamera yang tersedia saja misalnya kamera *pocket*, kamera *mirrorless*, kamera DSLR, atau bisa juga menggunakan kamera pada *smartphone* jika itu memungkinkan.

#### **Gambar Kamera DSLR**



(<https://image.similarpng.com/very-thumbnail/2020/04/DSLR-camera-PNG.png>)

## 2. Tripod

Tripod biasanya dihubungkan dengan kamera, berfungsi untuk membuat kamera menjadi tegak dan tidak mudah goyah sehingga gambar yang dihasilkan pun jernih. Sedangkan untuk jenis budaya yang terdapat pada buku maka tripod digunakan untuk menahan kamera supaya gambar halaman yang dihasilkan memiliki kualitas yang jernih dan stabil. Karena pada saat membuat gambar-gambar per halamannya *angle* yang digunakan harus tepat dan tidak bergeser, layaknya sebuah *scanner*.

### Gambar Tripod



(<https://library.kissclipart.com/20180829/bw/kissclipart-tiltall-tripod-clipart-tripod-camera-photography-32ea49f09803e416.jpg>)

### 3. *Scanner*

*Scanner* adalah alat yang berfungsi untuk menggandakan berkas layaknya mesin fotocopy. Alat ini bekerja dengan cara memindai setiap lembaran halaman buku atau kertas, dan mengubahnya ke dalam bentuk digital atau *softfile*.

### Gambar *Scanner* buku



([https://img2.pngio.com/cartoon-book-png-download-768748-free-transparent-book-book-scanning-png-900\\_760.jpg](https://img2.pngio.com/cartoon-book-png-download-768748-free-transparent-book-book-scanning-png-900_760.jpg))

#### 4. Komputer

Komputer pada proses dokumentasi dan preservasi digunakan untuk mengolah beberapa hasil *capture* yang dihasilkan melalui kamera dan *scanner* ini selanjutnya diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan *output* yaitu berupa video, *e-book*, maupun bentuk lain yang dapat disimpan dan dilestarikan. Komputer yang dipergunakan dapat berupa komputer PC ataupun laptop dengan spesifikasi grafis yang baik. Sebenarnya dalam pengolahan ini bisa juga menggunakan laptop, karena laptop masa kini sudah dilengkapi dengan spesifikasi yang tinggi dalam melakukan pengolahan gambar maupun video. Jika yang dibutuhkan adalah untuk pengolahan video maka komputer harus memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

- a. Prosesor Intel 6th Gen atau AMD yang selevelnya
- b. RAM 8 GB
- c. GPU VRAM 2 GB

Sebenarnya jika tidak memiliki spesifikasi minimum seperti di atas, bisa saja dilakukan pengeditan video, akan tetapi proses pengeditan kurang efisien. Hal ini bisa terjadi karena bisa saja yang harusnya memakan waktu singkat, maka akan lebih memakan banyak waktu.

### Gambar PC



([https://www.freepngimg.com/download/computer\\_pc/9-2-computer-pc-transparent.png](https://www.freepngimg.com/download/computer_pc/9-2-computer-pc-transparent.png))

#### 5. Alat bantu pencahayaan/ *lighting*

Alat bantu pencahayaan atau *lighting* merupakan alat yang dipergunakan untuk mengatur pencahayaan supaya lebih fokus dan merata. Alat bantu pencahayaan atau *lighting* dapat berupa *honeycomb*, *softbox*, *barndoors*, dan *strobo*. Alat bantu pencahayaan atau *lighting* sangat berguna dalam proses dokumentasi budaya lokal terutama dalam digitalisasi naskah kuno.

#### Gambar Alat Bantu Cahaya atau *Lighting*



(<https://p7.hiclipart.com/preview/996/45/202/light-photographic-studio-softbox-photography-light.jpg>)



## 6. Mikrofon

Mikrofon merupakan alat yang berfungsi untuk menangkap suara supaya lebih jelas. Mikrofon merupakan peralatan yang dibutuhkan ketika membuat *audiobook*, video atau jenis dokumentasi yang membutuhkan audio.

**Gambar *Lavalier Mic (clip-on)***



<https://p7.hiclipart.com/preview/883/518/354/lavalier-microphone-camera-condensatormicrofoon-gopro-microphone.jpg>

## 7. *Tabletop*

*Tabletop* merupakan meja yang dipergunakan dalam fotografi. *Tabletop* biasanya berwarna putih sehingga warna asli dari objek yang difoto dapat lebih nampak.

**Gambar Tabletop**



<https://www.creativelive.com/blog/wp-content/uploads/2014/01/jttl365tk.jpg>

8. *Photo studio box*

*Photo studio box* merupakan kotak/boks yang dikelilingi oleh lapisan berwarna putih yang dipergunakan untuk pengambilan gambar.

**Gambar Photo Studio Box**



<https://i.ytimg.com/vi/cCTX8UwApTk/maxresdefault.jpg>

#### **D. Software yang dapat digunakan dalam Dokumentasi Budaya Lokal di Perpustakaan**

Untuk menghasilkan dokumentasi budaya lokal di perpustakaan, maka peran *software* sangatlah penting. Selain dibutuhkannya beberapa peralatan *hardware* maka dibutuhkan *brainware*(*user* yang mengolah dokumentasi), dan *software* (perangkat lunak untuk mengolah dokumentasi). Berikut ini adalah contoh *software* untuk beberapa jenis dokumentasi budaya lokal di perpustakaan:

##### 1. *Software* Pengolah Teks

Contoh *software* untuk mengolah teks diantaranya adalah Microsoft Word, Notepad, Wordpad, Lotus Word Pro, Ez Word, Corel Word Perfect, WPS Writer, dan lain sebagainya. *Software-software* ini menawarkan beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mengolah teks, seperti merapikan teks, mengatur besar dan kecilnya sebuah karakter, dsb.

#### **Gambar Logo Microsoft Word**



[\(https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/p/microsoft-365-personal/cfq7ttc0k5bf/\)](https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/p/microsoft-365-personal/cfq7ttc0k5bf/)

##### 2. *Software* Pengolah Grafis

Saat ini banyak *software* pengolah grafis yang bermunculan, beberapa *software* yang sering digunakan diantaranya adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape,

Adobe InDesign, dan masih banyak lagi contoh *software* pengolah grafis. *Software* ini menawarkan beberapa kemudahan dalam melakukan pengeditan gambar diantaranya mencerahkan gambar, membuat logo, memotong ukuran gambar, dan lain sebagainya.

#### Gambar Logo Adobe Photoshop



(<https://www.adobe.com/products/photoshop.html>)

#### 3. *Software* Pengolah Audio

*Software* yang dapat digunakan untuk melakukan pengeditan audio atau suara yaitu Adobe Audition, Audacity, Reaper Editor, dll. Kemudahan yang ditawarkan diantaranya adalah pemotongan audio dan penggabungan beberapa audio menjadi satu.

#### Gambar Logo Adobe Audition



(<https://www.adobe.com/products/audition.html>)

#### 4. *Software* Pengolah Video

Untuk pengolahan video dalam hal ini adalah pengolahan audio dan gambar menjadi satu maka dibutuhkan *software*

pembantu seperti Ulead, Adobe Premiere Pro, Pinnacle Studio Express, dan lain sebagainya. Biasanya dengan *software editing* video ini, *user* juga dapat mengedit audio. Spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam melakukan pengeditan video ini lebih tinggi dibandingkan dengan spesifikasi yang dibutuhkan dalam pengeditan grafis atau audio saja.

#### 5. *Software* Pengolah Animasi

Contoh *software* pengolah animasi diantaranya adalah Blender, KeyShot, Autodesk 3D Studio Max, OpenToonz. Dengan bantuan beberapa *software* yang telah disebutkan ini, maka pengguna dapat merangkai beberapa frame untuk dijadikan satu rangkaian animasi yang menyajikan sebuah cerita.

#### Gambar Logo Blender



[https://download.blender.org/branding/blender\\_logo.png](https://download.blender.org/branding/blender_logo.png)

#### 6. *Software* Pembuat Flipbook

Untuk pengolahan beberapa gambar yang dirangkai menjadi sebuah *ebook*, pengguna membutuhkan Kvisoft Flipbook Maker atau bisa juga FlipHTML5.

## Gambar Tampilan *Software* Kvisoft Flipbook Maker



[\(https://kvisoft-flipbook-maker-pro.software.informer.com/\)](https://kvisoft-flipbook-maker-pro.software.informer.com/)

### **E. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pendokumentasian dengan Menggunakan Kamera**

Jenis dokumentasi yang paling mudah diciptakan setiap orang adalah foto. Foto dapat dihasilkan dengan menggunakan kamera. Saat ini saja hampir setiap orang memiliki *smartphone* dengan kamera dengan kualitas yang bagus. Dokumentasi budaya biasanya ditangkap menggunakan kamera profesional. Pada bagian ini akan dijelaskan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendokumentasikan peristiwa dengan menggunakan kamera DSLR. Untuk mengambil dan menghasilkan foto yang bagus dengan kamera DSLR ada

beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu dengan memahami segitiga *Exposure* dalam kamera DSLR. Segitiga *Exposure* sendiri terdiri dari ISO, *Aperture* dan *Shutter Speed*.

**Gambar Pengaturan Lengkap pada Kamera DSLR**

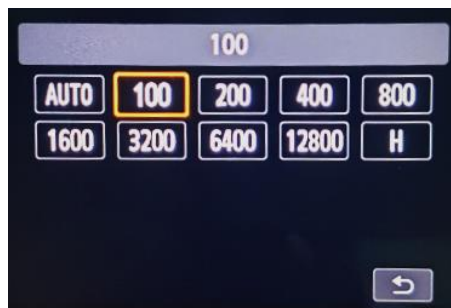


## 1. ISO

Secara definisi ISO adalah ukuran tingkat sensitifitas terhadap cahaya. ISO sendiri berupa angka-angka seperti 100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400. ISO sendiri di dalam kamera DSLR diperlukan untuk mengatur sensitivitas terhadap cahaya. Semakin besar ISO yang digunakan maka semakin terang gambar yang akan dihasilkan, seperti contoh pada kondisi dengan pencahayaan yang kurang, redup, atau gelap maka ISO bisa dinaikkan di angka 800, 1600, 3200 atau 6400.

Namun efek samping dari menaikkan ISO ke angka yang besar akan menimbulkan kualitas gambar foto yang kurang tajam, hal ini sering disebut *noise* atau bintik pada foto. Jika kondisi cahaya begitu terang maka sebisa mungkin menggunakan ISO dengan angka yang paling kecil antara 100, 200 atau 400. Angka ini juga akan berpengaruh terhadap ketajaman foto yang dihasilkan. Semakin kecil angka yang digunakan, maka semakin tajam foto yang dihasilkan. Pengaturan ISO ini tidak ada patokannya, maskdunya bisa disesuaikan dengan kebutuhan dengan mengatur besar kecilnya ISO, di sini digunakan keahlian dalam mengatur ISO, apalagi untuk menangkap sebuah *moment*, seperti peristiwa adat.

**Gambar Pengaturan ISO pada Kamera DSLR**



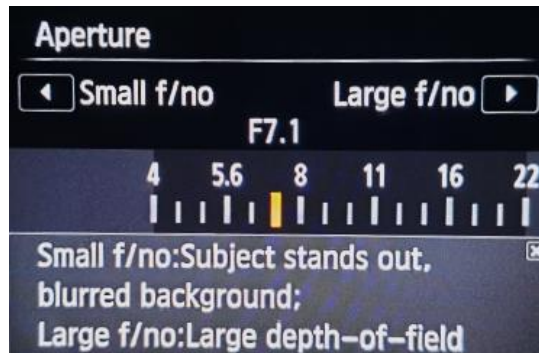


## 2. *Aperture*

*Aperture* atau bukaan lensa adalah ukuran seberapa besar atau kecilnya keterbukaan lensa terhadap cahaya yang masuk yang diukur dengan menggunakan  $f/\text{number}$ . Di beberapa kamera DSLR sendiri ada beberapa contoh bukaan seperti  $f/1.4$ ,  $f/1.8$ ,  $f/2.8$ ,  $f/4.8$ ,  $f/5.6$ ,  $f/7$ ,  $f/11$ ,  $f/22$ . Angka-angka ini tergantung dari tiap-tiap lensa yang digunakan, tidak semua lensa kamera memiliki besaran angka yang sama. Di dalam penggunaannya sendiripun harus jeli dalam mengambil foto suatu objek terutama pada kondisi cahaya di sekitar objek yang akan difoto. Untuk menghasilkan foto dengan cahaya yang terang maka kita bisa menggunakan bukaan yang kecil seperti  $f/1.4$ , dan untuk menghasilkan foto dengan cahaya yang gelap maka kita bisa menggunakan bukaan  $f/22$ . Bagaimana kaitannya antara ISO dan *Aperture*. Misalkan kita akan mengambil objek foto di saat siang hari dengan tingkat cahaya yang terang, maka di dalam *setting* kamera DSRL bisa menggunakan ISO 100 dan bukaan *Aperture*  $f/11$  hal ini dilakukan untuk menghasilkan foto yang tajam dan tidak begitu terang. Dan sebaliknya kalau di

saat sore atau malam hari kita bisa menggunakan ISO 6400 dan bukaan *Aperture f /1.4* ini akan menghasilkan foto yang terang walaupun dalam kondisi minim akan cahaya. Tetapi hal ini akan menimbulkan tingkat *noise* atau bintik foto yang tinggi di dalam hasil foto.

**Gambar Pengaturan *Aperture* pada Kamera DSLR**



### 3. *Shutter Speed*

*Shutter Speed* adalah ukuran kecepatan sensor kamera di dalam menerima cahaya dan diukur dengan satuan detik. Di dalam kamera DSLR ada beberapa gambaran tentang *shutter speed* antara lain 5 detik, 10 detik 15 detik atau dengan 1/8, 1/10, 1/25, 1/125, 1/500, 1/1000, 1/4000 dan sebagainya. Kaitan dengan pengambilan objek foto

sendiri, *Shutter speed* berpengaruh terhadap foto yang dihasilkan. Misalkan kita akan mengambil objek orang yang sedang berlari maka kita bisa menggunakan *Shutter speed* dengan bukaan 1/1000 ini akan menghasikan objek foto yang tajam, hal ini dikarenakan objek akan dibekukan sehingga hasilnya tidak *blur*. Sedangkan kalau kita akan mengambil objek foto air terjun dengan hasil yang lembut maka kita bisa menggunakan *Shutter speed* dengan bukaan 6 detik.

**Gambar Pengaturan *Shutter Speed* pada Kamera DSLR**

