

**PENGELOLAAN KONTEN WEBSITE KEBUDAYAAN
KABUPATEN BANYUMAS***Dian Fikri Risqiana Dewi¹, Hari Widi Utomo¹*

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

*E-mail: 18103008@ittelkom-pwt.ac.id (corresponding authors)***ABSTRACT**

DINPORABUDPAR Banyumas Regency is one of the agencies that use the website to disseminate information, including in the field of culture. A website can not be separated from the content. The management of website content is carried out to assist the Banyumas Regency DINPORABUDPAR, especially in the field of culture in disseminating information and increasing public interest in Banyumas culture so that Banyumas cultural diversity can still be preserved. Data collection methods used in this research are observation, interviews and literature studies. The results of the study show that with the management of cultural content presented on the Banyumas Culture website, the information will be more easily accessible to the wider community. The content created has an accurate and reliable source so that the public does not need to worry about the truth and authenticity of the information presented. By providing informative, accurate and reliable content, it can increase people's knowledge and desire to know more about the original culture of Banyumas.

Keywords: *DINPORABUDPAR, Website, Content, Culture*

ABSTRAK

DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas merupakan salah satu instansi yang memanfaatkan website untuk menyebarkan informasi termasuk pada bidang kebudayaan. Sebuah website tidak bisa lepas dari adanya konten. Dilakukannya pengelolaan konten website untuk membantu DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas terutama pada bidang kebudayaan dalam menyebarkan informasi dan meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap kebudayaan Banyumas sehingga keanekaragaman budaya Banyumas tetap dapat dilestarikan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya pengelolaan konten-konten kebudayaan yang disajikan dalam website Banyumas Culture maka, akan lebih mudah dijangkau informasinya oleh masyarakat luas. Adapun konten-konten yang dibuat memiliki sumber yang akurat dan terpercaya sehingga masyarakat tidak perlu khawatir akan kebenaran dan keaslian dari informasi yang disajikan. Dengan memberikan konten yang informatif, akurat dan terpercaya dapat meningkatkan pengetahuan dan keinginan masyarakat untuk mengenal lebih dalam lagi mengenai kebudayaan asli Banyumas.

Kata kunci: *DINPORABUDPAR, Website, Konten, Kebudayaan*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan penggunaan internet telah berkembang pesat dan berdampak pada berbagai sektor kehidupan, mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, kesehatan, maupun sektor pariwisata dan kebudayaan. Kemajuan teknologi informasi dan hadirnya internet memberikan banyak manfaat seperti memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara cepat, efektif dan efisien. Meningkatnya pemakaian internet sebagai alat komunikasi dan semakin variatif penggunaannya menjadikan internet bagian dari *new media of communication* [1]. Salah satu media informasi dan berkomunikasi melalui internet adalah website. Website merupakan media informasi yang dapat dikunjungi orang lain karena memiliki halaman menarik yang dapat menampilkan teks, suara, gambar maupun animasi [2]. Kelebihan menyebarkan informasi melalui website adalah dapat diakses dengan mudah melalui smartphone maupun perangkat komputer lainnya sehingga lebih efektif dan efisien serta memiliki jangkauan luas karena dapat diakses semua kalangan.

Berbagai perusahaan dan instansi pemerintahan telah menerapkan teknologi informasi berbasis website yang digunakan sebagai sarana penyebaran informasi, media promosi, dan sebagai pelayanan publik. Salah satu instansi pemerintahan yang menggunakan website dalam menyebarkan informasi adalah DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas bidang kebudayaan. Bidang kebudayaan telah memanfaatkan website untuk memberikan informasi terkait kebudayaan Banyumas. Kabupaten Banyumas sendiri memiliki kebudayaan yang sangat beragam mulai dari adat tradisi, sejarah, purbakala, museum, kesenian dan acara-acara kebudayaan yang setiap tahun diselenggarakan untuk menjaga kelestariannya seperti acara Unggah-unggahan. Dibangunnya website kebudayaan ini karena kurangnya informasi mengenai kebudayaan Banyumas sehingga minat masyarakat untuk mengenal kebudayaan Banyumas kurang. Oleh karena itu, website menjadi solusi media yang menarik minat masyarakat luas agar semakin paham potensi budaya yang ada di kabupaten Banyumas serta dapat mengedukasi masyarakat akan keragaman kebudayaan Banyumas sehingga tidak luntur dan meningkatkan kepedulian masyarakat terutama untuk generasi muda terhadap kebudayaan Banyumas. Selain website, bidang kebudayaan juga memanfaatkan buku sebagai media informasi namun, media buku dirasa kurang efektif dalam memperluas informasi kepada masyarakat.

Dibangunnya sebuah website kebudayaan tersebut tidak bisa lepas dari adanya konten. Konten merupakan unsur penting dalam menyampaikan informasi dan komunikasi yang akan diterima oleh masyarakat dan dapat dipesepsi dalam berbagai makna [3]. Konten adalah informasi dengan berbagai macam format yang disampaikan melalui media baik berupa tulisan, gambar, suara maupun video [4]. Konten harus disampaikan dengan jelas dan memenuhi apa yang masyarakat butuhkan sehingga memberikan manfaat dan mempunyai dampak positif. Selain itu, konten harus menarik dan berkualitas sehingga banyak menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi website tersebut. Sebuah website kebudayaan yang berisi konten yang menarik dan informatif akan memiliki dampak bagi masyarakat yang berkunjung ke halaman website yaitu semakin mengenal, tertarik hingga melestarikan kebudayaan Banyumas.

Tujuan penelitian ini adalah membantu DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas terutama pada bidang kebudayaan dalam menyebarkan informasi dan meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap kebudayaan Banyumas sehingga keanekaragaman budaya Banyumas tetap dapat dilestarikan dengan mengelola konten website kebudayaan yang menarik dan informatif.

2. DASAR TEORI DAN METODOLOGI

Beberapa peneliti terdahulu telah melakukan penelitian tentang pengelolaan konten antara lain Siti Muslichatul Mahmudah dan Muthia Rahayu dengan judul Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan [4]; Jelita Wilis dengan judul Pengelolaan

Konten dan Intensitas Pencarian Informasi Pada Web Pusat Penelitian dan Pengembangan Tanaman Pangan [5]; Pratiwi et al [6] dengan judul Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva Dan Photoshop Untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. Berdasarkan hasil ketiga penelitian tersebut terdapat persamaan yaitu dengan adanya pengelolaan konten dapat membantu instansi dalam mengelola dan menjalankan web serta mengetahui respon yang didapatkan untuk setiap konten. Hanya berbeda pada objek penelitian saja.

2.1 Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata buddhaya bentuk jamak dari buddhi yang merupakan bahasa sansekerta yang memiliki arti yaitu suatu hal yang memiliki keterkaitan dengan budi dan akal manusia [7]. Menurut Sutrisno dan Putranto [8] kebudayaan adalah semua kegiatan spiritual, intelektual, estetik, artistik, kepercayaan, cara dan kebiasaan hidup baik yang dilakukan oleh individu maupun kelompok masyarakat tertentu [5]. Kebudayaan mempunyai perspektif yang luas namun, juga memiliki keterbatasan yaitu tidak semua bersifat umum yang artinya nilai budaya dapat dianggap baik oleh suatu kelompok namun, menurut kelompok lain nilai budaya tersebut bisa saja dianggap tidak baik [9]. Tiga wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat dalam Mattulda [10] yaitu sebagai berikut [11]:

1. Sebagai gagasan, ide-ide, norma-norma, nilai-nilai dan peraturan
2. Sebagai pola manusia berperilaku dalam masyarakat
3. Sebagai hasil karya manusia

Adapun secara umum kebudayaan memiliki unsur-unsur seperti upacara keagamaan dan kepercayaan, pengetahuan, bahasa, kesenian, teknologi dan perangkat, organisasi kemasyarakatan dan pekerjaan [11].

2.2 Website

Website merupakan layanan informasi yang memudahkan pengguna komputer dalam pencarian informasi melalui internet dengan memakai konsep tautan [12]. *Website* juga dapat diartikan sebagai tampilan informasi berupa teks, gambar, animasi, video maupun suara yang berada pada kumpulan suatu halaman baik bersifat statis atau dinamis yang membentuk serangkaian bangunan yang saling terikat dimana dihubungkan melalui jaringan-jaringan atau tautan [13]. *Website* dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut [14]:

1. *Web* statis merupakan *website* yang isi informasinya bersifat tetap tidak ditujukan untuk diperbarui secara rutin dan jika ada perubahan isi informasi maka dilakukan secara manual. Adapun keuntungan menggunakan *website* yang bersifat statis yaitu [14]:
 - a) Biaya hosting lebih murah dan dapat dilakukan dimana saja
 - b) Gaya untuk layout dan desain lebih fleksibel dan *stylish*
 - c) Penyimpanan data tidak membutuhkan *database*
2. *Web* dinamis merupakan *website* yang isi informasinya dapat diperbarui secara rutin tanpa harus mengganti semua dokumen HTML nya. Adapun keuntungan menggunakan *website* yang bersifat dinamis adalah sebagai berikut [14]:
 - a) Biaya perawatan lebih murah
 - b) Dapat diperbarui setiap waktu dan dapat dilakukan dari komputer mana saja
 - c) Data dapat dicari dengan mudah karena disimpan dalam *database*

2.3 Konten

Konten merupakan segala sesuatu yang dapat diolah menjadi informasi digital baik berupa teks, video, dokumen, suara, grafis maupun laporan-laporan dalam format elektronik [15]. Menurut *Business Dictionary* konten mempunyai arti sebagai berikut [15]:

1. Konten merupakan komunikasi dan informasi: total jumlah pembaharuan, jumlah sudah dibaca, kelayakan, manfaat informasi yang diberikan, dan cara penyampaiannya
2. Pesan yang dikomunikasikan dapat diterima dan dipahami oleh pembaca maupun pendengar yang dituju yang merupakan esensi pesan tersebut
3. Membuat *website* seperti lem yang membuat pengunjung bertahan dan selalu kembali

Saat ini, konten dapat dinikmati melalui platform digital seperti media sosial maupun *website*. Untuk membuat informasi yang menarik maka dapat membuat konten kreatif digital. Konten kreatif digital merupakan informasi yang disajikan secara orisinal dalam bentuk berita, hiburan, artikel, video, audio maupun informasi lain melalui media baru [16]. Adanya media baru sangat bermanfaat bagi masyarakat karena dapat memproduksi konten secara mandiri dan modal yang dikeluarkan relatif kecil.

2.4 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara menganalisis secara langsung keadaan dan suasana yang terjadi di lapangan dan menggali informasi dari bidang kebudayaan.

2. Metode wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab kepada karyawan DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas bidang kebudayaan maupun bidang lain mengenai materi yang diambil.

3. Studi Pustaka

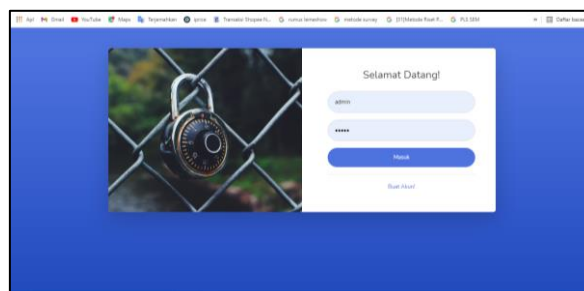
Metode ini dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal maupun materi yang diperoleh dari bidang kebudayaan yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdiri dari penginputan konten ke dalam website dan tampilan menu yang sudah diisi konten-konten yang sudah dibuat. Konten yang dikelola bersumber dari buku, *website* resmi dari DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas maupun data-data yang diperoleh dari Sub Bidang Kebudayaan seperti inventaris museum dan SK penetapan cagar budaya.

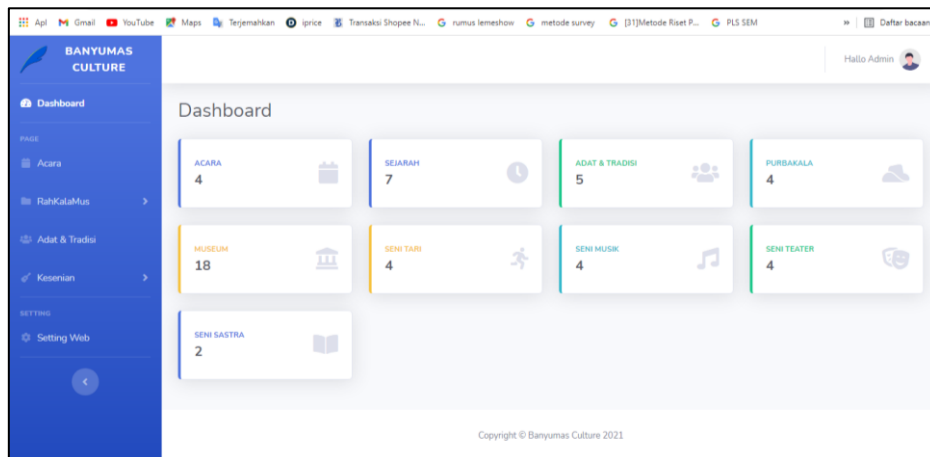
3.1 Penginputan Konten ke dalam Website

1. Langkah pertama adalah *login* ke dalam *website* admin. *Website* ini hanya dapat diakses oleh Staf Bidang Kebudayaan.



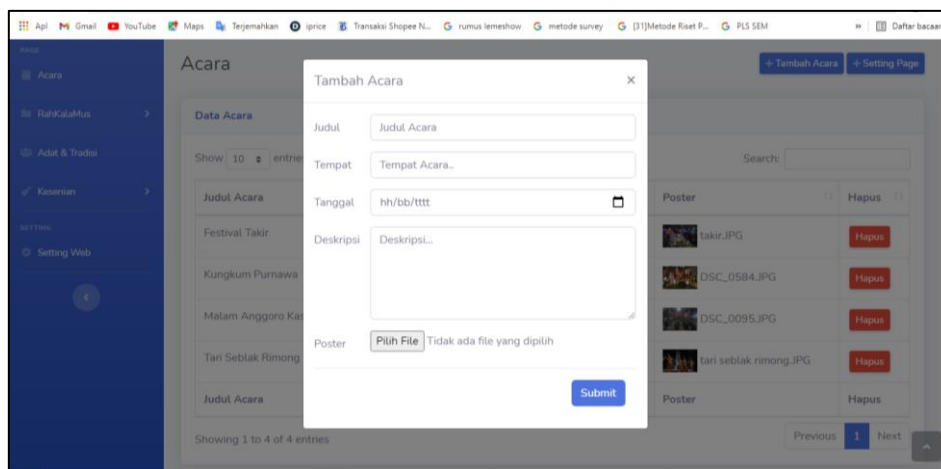
Gambar 1. Halaman *Login* (Sumber: Website Admin Banyumas Culture)

- Setelah berhasil login maka, akan muncul tampilan *dashboard website*. Didalam tampilan *dashboard* terdapat menu-menu untuk menginputkan konten kedalam *website*.



Gambar 2. Halaman *Dashboard* (Sumber: Website Admin Banyumas Culture)

- Untuk menginputkan konten setiap menu dapat memilih salah satu menu yang akan diinputkan kontennya. Misalkan ingin menginput konten pada menu acara maka, pilih Acara → Tambah Acara → muncul tampilan input konten.

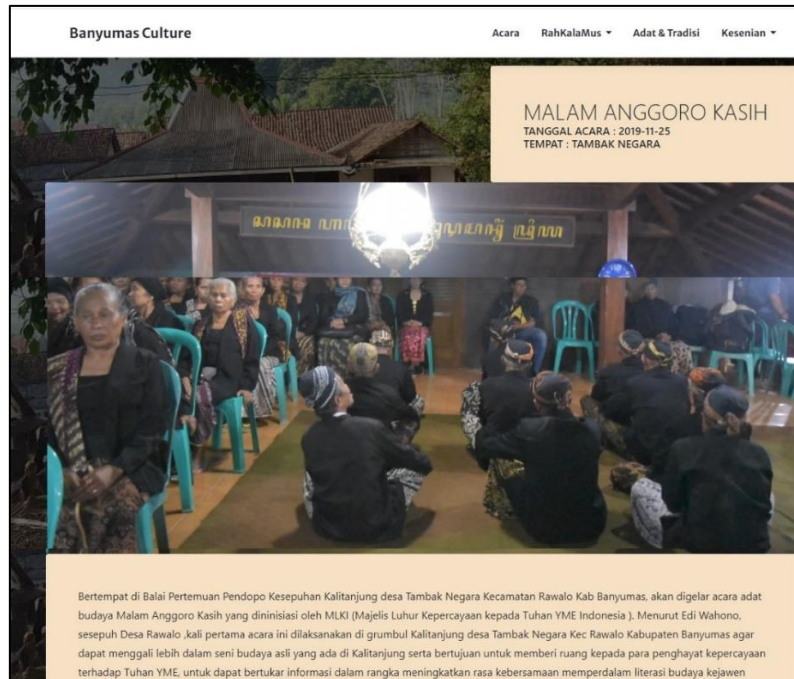


Gambar 3. Halaman Penginputan Konten (Sumber: Website Admin Banyumas Culture)

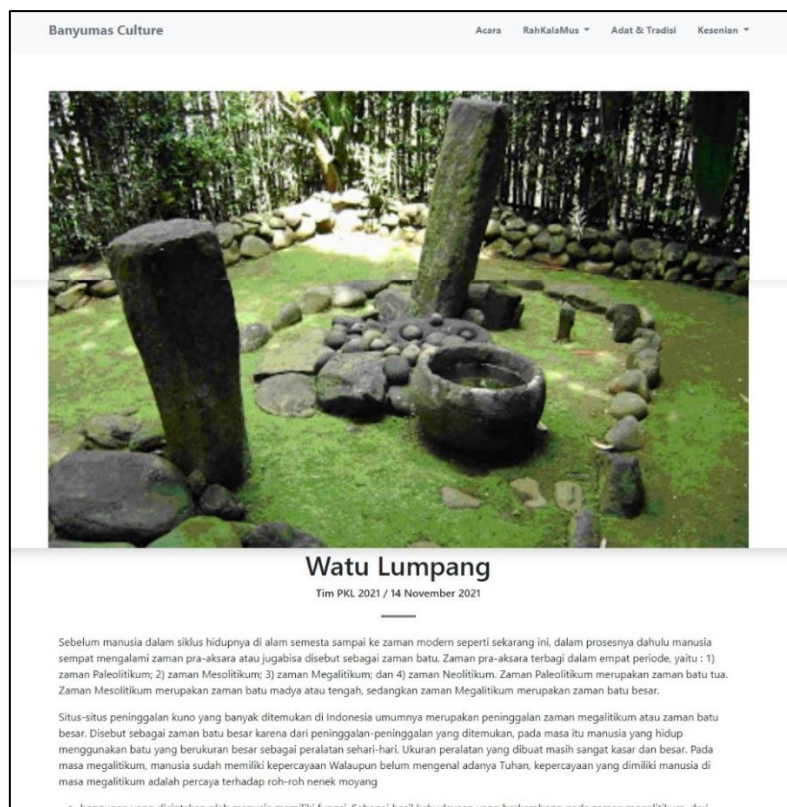
- Setelah penginputan data untuk konten selesai maka, konten yang sudah diinputkan akan tampil secara otomatis pada halaman *website Banyumas Culture*.

3.2 Tampilan Konten Dalam Website

Adanya konten-konten kebudayaan yang disajikan dalam website *Banyumas Culture* maka akan lebih mudah dijangkau informasinya oleh masyarakat luas. Adapun konten-konten yang dibuat memiliki sumber yang akurat dan terpercaya sehingga masyarakat tidak perlu khawatir akan kebenaran dan keaslian dari informasi yang disajikan. Dengan memberikan konten yang informatif, akurat dan terpercaya dapat meningkatkan pengetahuan dan keinginan masyarakat untuk mengenal lebih dalam lagi mengenai kebudayaan asli Banyumas.




Gambar 4. Konten Pada Menu Acara (Sumber: Website Admin Banyumas Culture)



Gambar 5. Konten Pada Menu Purbakala (Sumber: Website Admin Banyumas Culture)

Banyumas Culture Acara RahKalaMus Adat & Tradisi Kesenian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN
BIDANG KEBUDAYAAN
BENDA CAGAR BUDAYA / SITUS
MAKAM BONOKELING
DESA PAKUNCEN KECAMATAN JATILAWANG
Nomor 11-02/Bas/ /TB/04
DILINDUNGI UNDANG-UNDANG TAHUN 1992
Nomor 17/1992

Unggah-Unggahan


Tim PKL 2021 / 14 November 2021

Merupakan upacara tradisional yang dilaksanakan di makam Bonokeling desa Pekuncen Jatilawang pada setiap bulan Sadran satu minggu sebelum datangnya bulan puasa. Mereka yang datang untuk mengadakan selamatan, biasanya membawa binatang peliharaan seperti kambing atau sapi untuk dimasak secara massal yang disebut "Becek", yaitu masakan sejenis gulai yang disajikan bersama nasi tumpeng. Seiring proses masak massal dimulai prosesi "Unggah-unggahan" dengan berjalan menuju makam Bonokeling yang dipimpin oleh seorang juru makam/juru kunci.

(Sumber : Buku Ragam Budaya Banyumas)

Gambar 6. Konten Pada Menu Adat dan Tradisi (Sumber: Website Admin Banyumas *Culture*)

Banyumas Culture Acara RahKalaMus Adat & Tradisi Kesenian

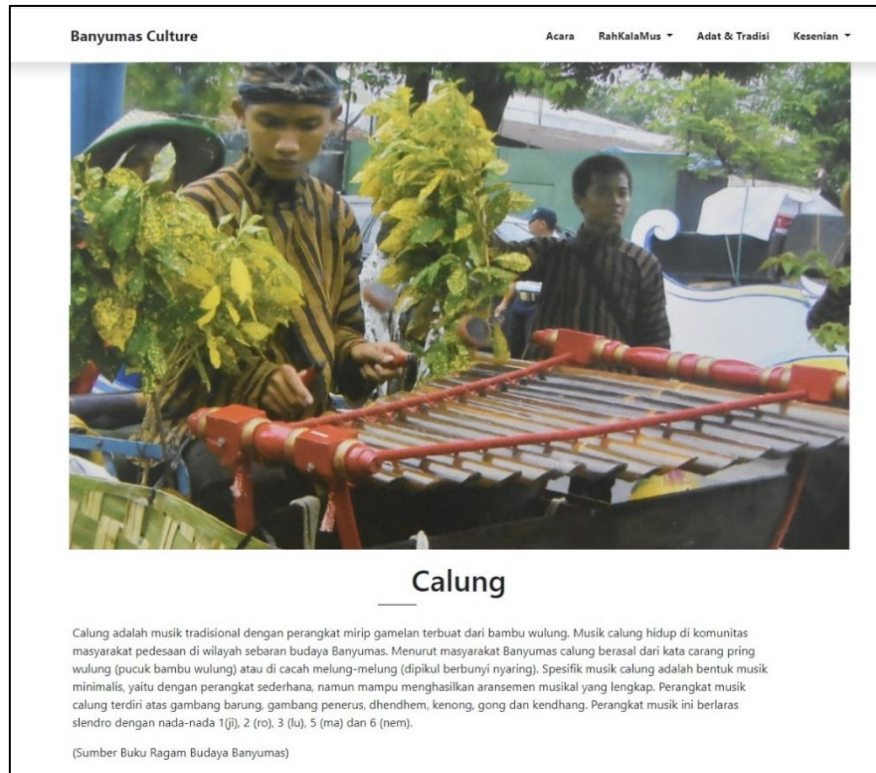


Lenger

Tim PKL 2021 / 14 November 2021

Lenger adalah seni pertunjukan tradisional khas Banyumas yang dilakukan oleh penari wanita. Dalam pertunjukannya penari lengger menari sambil menyanyi (nyinden) dengan iringan calung. Kata lengger merupakan jarwo dhosok (penggabungan dua kata menjadi kata bentukan baru) yang berarti diaran leng jebule jengger atau dikira lubang ternyata mahkota ayam jantan. Maksud jarwo dhosok tersebut adalah berkaitan dengan kebiasaan pada masa lalu pemain lengger berjenis kelamin laki-laki. Dalam perkembangannya, kesenian lengger lebih sebagai media hiburan sehingga penari yang semula laki-laki diganti dengan penari perempuan. Pada masyarakat tradisional di daerah Banyumas, lengger memiliki fungsi ritual sebagai pelaksana upacara kesuburan. Saat sekarang lengger banyak dipentaskan untuk keperluan hiburan masyarakat pedesaan maupun perkotaan dan telah dimodifikasi menjadi tari-tarian yang digarap dengan konsep masa kini.

Gambar 7. Konten Pada Menu Seni Teater (Sumber: Website Admin Banyumas *Culture*)



Gambar 8. Konten Pada Menu Seni Musik (Sumber: Website Admin Banyumas *Culture*)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Konten yang dikelola bersumber dari buku, website resmi dari DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas maupun data-data yang diperoleh dari sub bidang kebudayaan seperti inventaris museum dan SK penetapan cagar budaya. Dengan adanya konten-konten informatif dan memiliki sumber yang akurat dan terpercaya dapat meningkatkan pengetahuan dan keinginan masyarakat untuk menegnal lebih dalam lagi mengenai kebudayaan asli Banyumas. Terlebih lagi konten disajikan dalam website sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat luas.

Diharapkan konten-konten yang sudah ada di dalam website dapat dikembangkan lagi oleh staff bidang kebudayaan dan selalu ada pembaruan konten jika ada informasi-informasi terbaru terkait kebudayaan Banyumas. Menambah media baru dengan memanfaatkan teknologi terkini dalam menyebarkan kebudayaan Banyumas tanpa mengubah nilai dan prinsip-prinsip DINPORABUPAR Kabupaten Banyumas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Apresiasi yang setinggi-tingginya penulis berikan kepada Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah memberikan fasilitas untuk penelitian dan publikasi jurnal sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan maksimal dan dapat dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Thifalia, N. dan Susanti, S. (2021), "Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film," *J. Common*, vol. 5, no. 1, pp. 39–55.
- [2] Zahir, A. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Live Streaming Pengetahuan Komputer Berbasis Website," *J. Ilm. d'COMPUTARE*, vol. 9, no. 2, pp. 1–7.
- [3] Cangra, H. (2017). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.

- [4] Mahmudah, S. M. dan Rahayu, M. (2020). "Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan," *J. Komun. Nusant.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9.
- [5] Wilis. J. (2017). "Pengelolaan Konten dan Intensitas Pencarian Informasi Pada Web Pusat Penelitian dan Pengembangan Tanaman Pangan," *J. Perpustakaan Pertanian*, vol. 26, no. 2, pp. 55-67.
- [6] Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I. Sedyono, A., Rochman, A. (2020). "Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop Untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta," *J. Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 11-15.
- [7] Onainor, E. R. (2019). "Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan," *J. Tarbiyah*, vol. 1, no. 1, pp. 105–112.
- [8] Sutrisno, M. dan Putranto, H (2005). *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: PT Kanisius
- [9] Widodo, A. (2020). "Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar," *Gulawentah: Jurnal Stud. Sos.*, vol. 5, no. 1, pp. 1-15.
- [10] Mattulada (1997). *Kebudayaan Kemanusiaan dan Lingkungan Hidup*. Hasanuddin University Press.
- [11] Teng, H. M. B. A. (2017). "Filsafat Kebudayaan dan Sastra," *J. Ilmu Budaya*, vol. 5, no. 1, pp. 69–75
- [12] Ardiansyah, D. (2019). "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Tidur (SIPPAT) Berbasis Web Pada Fortun Barokah Karawang," *J.Inkofar* vol. 1, no. 1, pp. 68–79.
- [13] Suprianto, A. dan Matsea, A. A. F. (2018). "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Online Dan Pemeriksaan Dokter Di Klinik Pengobatan Berbasis Web," *J. Rekayasa Informasi*, vol. 7, no. 1, pp. 48–58.
- [14] Noviana, E., Kurniaman, O., dan Huda, M. N (2018). "Pengembangan Aplikasi Bimbingan Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Website Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau" *J. Primary Program Studi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, vol.7, no. 1, pp. 1–12.
- [15] Simarmata, J. (2011). *Rekayasa Web*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [16] Handayani, H. dan Maharani, H. (2021), "Sosialisasi Pembuatan Konten Kreatif Digital Guna Meningkatkan," *J. PADMA* vol. 1, no. 3, pp. 227-230.