

VIDEO PENGENALAN MUSEUM MENGGUNAKAN WAYANG SUKURAGA PADA SISWA SMAN KOTA SUKABUMI UNTUK MENINGKATKAN KEMANFAATAN MUSEUM

SITI NABILAH NURLAELI



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul **“Video Pengenalan Museum Menggunakan Wayang Sukuraga pada Siswa SMAN Kota Sukabumi untuk Meningkatkan Kemanfaatan Museum”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2025

Siti Nabilah Nurlaeli
J1302211015

ABSTRAK

Keberadaan museum di Kota Sukabumi nyatanya belum menjadi tujuan utama objek wisata bagi generasi muda, padahal museum dapat membangkitkan semangat untuk melestarikan budaya. Hal ini menjadi dasar perlu adanya suatu media promosi seperti video yang mampu menarik dan menjangkau audiens lebih luas. Penggunaan Wayang Sukuraga sebagai kesenian inovatif asal Sukabumi dapat menarik minat responden dan memperkuat pesan moral setiap koleksi museum, karena penokohnya merepresentasikan perilaku kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis persepsi serta mencari nilai kemanfaatan melalui video pengenalan museum di Kota Sukabumi. Menggunakan metode *design & development*, penelitian dilakukan dengan mencari nilai kelayakan video dari 5 ahli materi dan 5 ahli media terlebih dahulu sebelum video ditunjukkan kepada responden. Nilai yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil layak digunakan dengan perbaikan. Berdasarkan hasil analisis, video pengenalan museum di Kota Sukabumi ini dinilai sangat baik oleh responden dari aspek penokohan, materi, bahasa, dan ketertarikan. Video ini juga memberikan kemanfaatan karena berhasil meningkatkan pemahaman, kepedulian responden terhadap sejarah dan budaya lokal, serta mampu menumbuhkan sikap toleran dan rasa bangga terhadap keberagaman budaya di Kota Sukabumi.

Kata Kunci : Budaya, Museum, Nilai Kemanfaatan, Video, Wayang Sukuraga

ABSTRACT

The existence of museums in Sukabumi City has not been a primary tourist destination for the younger generation, even though museums can inspire enthusiasm for cultural preservation. This is the basis for the need for promotional media such as videos that can attract and reach a wider audience. The use of Wayang Sukuraga as an innovative art from Sukabumi can attract respondents' interest and strengthen the moral message of each museum collection, because its characters represent everyday life behavior. This study aims to identify and analyze perceptions and find useful values through introductory videos for museums in Sukabumi City. Using the design & development method, the study was conducted by seeking the video's feasibility value from 5 material experts and 5 media experts before the video was shown to respondents. The values obtained from the material experts and media experts resulted in a suitable use with improvements. Based on the analysis, the introductory video for museums in Sukabumi City was considered very good by respondents in terms of characterization, material, language, and interest. This video also provides benefits because it successfully increases respondents' understanding and awareness of local history and culture, and is able to foster a tolerant attitude and a sense of pride in cultural diversity in Sukabumi City.

Keywords : Heritage, Museum, Value of Utility, Video, Wayang Sukuraga



RINGKASAN

SITI NABILAH NURLAELI. Video Pengenalan Museum Menggunakan Wayang Sukuraga pada Siswa SMAN Kota Sukabumi untuk Meningkatkan Kemanfaatan Museum (*Museum Introduction Video Using Sukuraga Wayang for High School Students in Sukabumi City to Enhance Museum Utilization*). Dibimbing oleh **GATOT WIDODO** dan **OCCY BONANZA**

Kota Sukabumi kaya akan potensi budaya seperti kesenian, tempat koleksi budaya, dan cagar budaya. Bentuk pelestarian budaya salah satunya diwujudkan melalui Rumah Budaya Sukuraga sebagai tempat kreativitas budayawan Sukabumi serta memperkenalkan kesenian wayang khas Kota Sukabumi bernama Wayang Sukuraga yang dibentuk bertujuan untuk merepresentasikan kehidupan sehari-hari manusia, karena penokohnya menggunakan anggota tubuh seperti tangan, kaki, mulut, telinga, dan mata. Sejarah dan kebudayaan Sukabumi juga banyak tersimpan dalam tempat koleksi yaitu museum. Kota Sukabumi memiliki museum yang terdiri dari Museum Ki Pahare, Museum Prabu Siliwangi, Museum Pegadaian, dan Museum Tionghoa. Keberadaan museum tersebut nyatanya belum menjadi tempat tujuan utama wisata budaya, padahal museum dapat membangkitkan kembali semangat untuk menjaga dan melestarikan kebudayaan dan nilai tradisi. Perlu adanya promosi yang dilakukan melalui teknologi yang berkembang saat ini, jenis promosi yang digunakan menggunakan media video cukup efektif untuk menyampaikan informasi yang mudah dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan nilai kemanfaatan kesadaran budaya dari responden. Menggunakan metode *Design & Development* penelitian membuat produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan angket pertanyaan. Angket pertanyaan tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan video dari 5 ahli materi dan 5 ahli media sebelum menunjukkan kepada responden. Angket pertanyaan responden juga digunakan untuk mengetahui persepsi terhadap video dan memperoleh nilai kemanfaatan kesadaran budaya setelah menonton video. Menggunakan skala likert 1-4 akan lebih mempermudah karena tidak adanya pilihan netral sehingga mendorong responden menyatakan sikap sejarah lebih jelas apakah positif atau negatif. Penelitian ini menggunakan prosedur model ADDIE yang memiliki tahapan *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Hasil identifikasi menyatakan bahwa museum di Kota Sukabumi ini memiliki karakteristik koleksi yang berbeda-beda, menunjukkan adanya keberagaman setiap budaya. Penggunaan Wayang Sukuraga dengan tokoh si mulut dan si *ceuli* mewakili kesadaran akan pentingnya kemampuan pendengaran dan lisan dalam proses belajar dan literasi budaya. Penempatan tokoh berada pada awal sebelum masuk museum dan akhir untuk penyampaian pesan moral. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video layak digunakan berdasarkan para ahli. Responden menilai bahwa video sangat baik dari aspek penokohan, materi, bahasa, dan ketertarikan terutama dalam memperjelas pesan. Video pengenalan museum di Kota Sukabumi memberikan manfaat bagi responden karena mampu meningkatkan pemahaman, kepedulian terhadap sejarah dan budaya lokal, serta bermanfaat menjadikan museum sebagai objek wisata *heritage*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

VIDEO PENGENALAN MUSEUM MENGGUNAKAN WAYANG SUKURAGA PADA SISWA SMAN KOTA SUKABUMI UNTUK MENINGKATKAN KEMANFAATAN MUSEUM

SITI NABILAH NURLAELI

Laporan Proyek Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Ekowisata

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

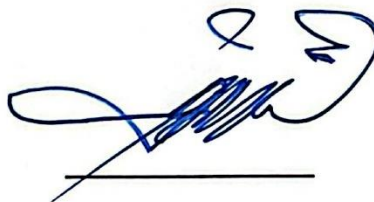
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Proyek Akhir : Video Pengenalan Museum Menggunakan Wayang Sukuraga pada Siswa SMAN Kota Sukabumi untuk Meningkatkan Kemanfaatan Museum

Nama : Siti Nabilah Nurlaeli
NIM : J1302211015

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Dr. Gatot Widodo, S.Pd., M.Pd

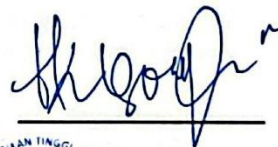


Pembimbing 2:
Dr. Occy Bonanza, SP, MT



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM
NPI. 201807198501202001



Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, MT
NIP. 196607171992031003



Tanggal Ujian: 23 Juli 2025

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Penelitian yang dilaksanakan bulan Januari sampai Mei 2025 ini memiliki judul **“Video Pengenalan Museum Menggunakan Wayang Sukuraga pada Siswa SMAN Kota Sukabumi untuk Meningkatkan Kemanfaatan Museum”**.

Proses penyusunan laporan proyek akhir ini melibatkan banyak pihak yang mendukung, menyertai, dan memberikan bantuan dari awal hingga akhir penyusunan laporan. Terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Heri Ismawan dan Ibu Ai Masrifah yang telah memberikan doa, cinta, dan kepercayaan. Bentuk dukungan yang telah diberikan membuat penulis semakin bersemangat dan tidak kenal lelah untuk menyelesaikan laporan proyek akhir. Terima kasih penulis ucapkan karena telah mendengarkan segala keluh kesah hingga di titik ini, semoga Allah SWT memberikan keberkahan dunia dan tempat terbaik di akhirat.
2. Bapak Dr. Gatot Widodo, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Occy Bonanza, SP., MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta nasihat kepada penulis pada penyusunan laporan proyek akhir hingga selesai.
3. Ibu Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par, MTHM, selaku Ketua Program Studi Ekowisata.
4. Ibu dan Bapak dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengetahuan selama perkuliahan.
5. Pengelola Rumah Budaya Sukuraga, Museum Ki Pahare, Museum Pegadaian, Museum Prabu Siliwangi, Museum Tionghoa, Dinas Pariwisata Kota Sukabumi, tim ahli materi, dan tim ahli media yang telah berkontribusi serta memberikan dukungan dalam proses penyusunan laporan proyek akhir.
6. Kamilia Fakhriyyah dan Rifa Ulfah selaku kakak-kakak tercinta yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, serta kasih sayang yang tak ternilai. Nadhif Syaumul Aksara, keponakan tercinta penulis yang menjadi penyemangat dalam setiap kegiatan laporan proyek akhir. Kehadiran dan perhatian yang kalian berikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam melalui setiap tahap perjalanan ini.
7. Aza Calista, semangat dan keceriaan yang tidak pernah habis dari dirimu menjadi sumber penyemangat dari awal hingga akhir penyusunan laporan proyek akhir.
8. Sahabat-sahabat penulis *Gurl beer in here* atas kebersamaan, semangat, doa, serta dukungan yang senantiasa diberikan. Kehadiran kalian menjadi penguat dan penyemangat yang berarti dalam proses penyusunan laporan proyek akhir.
9. Teman-teman dari Ekowisata 58 atas dukungan dan bantuan dalam proses pembelajaran.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2025

Siti Nabilah Nurlaeli

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	4
II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Wisata Budaya	5
2.2 Wayang Sukuraga	5
2.3 Museum	6
2.4 Media Video	7
2.5 Nilai Kemanfaatan	8
III METODE	9
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	9
3.2 Teknik Pengumpulan Data	9
3.3 Teknik Analisis Data	10
3.4 Prosedur Kerja	12
IV KONDISI UMUM	15
4.1 Letak dan Luas	15
4.2 Sejarah	15
4.3 Potensi Wisata	16
4.4 Kondisi Masyarakat	16
4.5 Aksesibilitas	17
V HASIL DAN PEMBAHASAN	19
5.1 Identifikasi Koleksi Museum	19
5.2 Identifikasi Wayang Sukuraga	22
5.3 Perancangan Video Berdasarkan Hasil Identifikasi	23
5.4 Hasil Identifikasi dan Analisis Kelayakan Video	32
5.5 Perancangan Video Berdasarkan Hasil Evaluasi Para Ahli	40
5.6 Hasil Persepsi Responden Terhadap Video Pengenalan Museum	41
5.7 Nilai Kemanfaatan Terhadap Video Pengenalan Museum	44
5.8 Hasil <i>Output</i> Penelitian	46
VI SIMPULAN DAN SARAN	50
6.1 Simpulan	51
6.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55
RIWAYAT HIDUP	57



DAFTAR TABEL

No		Hal
1	Kriteria Skor Kelayakan	11
2	Kategori Persentase Kelayakan	11
3	Aspek Penilaian Cakupan Materi	32
4	Aspek Penilaian Teknik Penyajian	33
5	Aspek Penilaian Bahasa	34
6	Aspek Penilaian Keterbacaan Pesan	35
7	Aspek Penilaian Desain Tampilan Awal Video	36
8	Aspek Penilaian Desain Isi Video	37
9	Aspek Penilaian Kualitas Tampilan Video	38
10	Aspek Penilaian Suara dan Musik	38
11	Aspek Penilaian Durasi Media	39

DAFTAR GAMBAR

No		Hal
1	Peta penelitian	9
2	Museum Ki Pahare	19
3	Museum Pegadaian	20
4	Museum Prabu Siliwangi	21
5	Museum Tionghoa Soekaboemi	22
6	Tokoh-tokoh Wayang Sukuraga	23
7	Judul Video Pengenalan Museum di Kota Sukabumi	28
8	(a) Pengenalan Wayang Sukuraga, (b) Pengenalan Si Mulut dan Si <i>Ceuli</i>	28
9	(a) Judul Museum Ki Pahare, (b) Koleksi peralatan khas Sunda, (c) Koleksi batu arca, (d) Koleksi gobong, (e) Penempatan tokoh	29
10	(a) Judul Museum Pegadaian, (b) Tokoh Pegadaian, (c) Sejarah Pegadaian, (d) Koleksi alat gadai, (e) Lukisan 3D kegiatan gadai, (f) Penutupan Museum Pegadaian	30
11	(a) Judul Museum Prabu Siliwangi, (b) Warisan Budaya tak Benda, (c) Ruangan Sejarah Islam, (d) Ruangan Kerajaan Pajajaran, (e) Ikonik Museum, (f) Penempatan Tokoh	31
12	(a) Judul Museum Tionghoa, (b) Sejarah Tionghoa, (c) Koleksi lantai 1, (d) Koleksi lantai 2, (e) Koleksi lantai 3, (f) Koleksi lantai 4	32
13	(a) Hak cipta video, (b) Tanda terima kasih, (c) Informasi media sosial	41
14	Diagram aspek penokohan	41
15	Diagram Aspek Materi	42
16	Diagram Aspek Bahasa	43
17	Diagram Aspek Ketertarikan	43
18	(a) Final Video Museum Ki Pahare, (b) Final Video Museum Pegadaian, (c) Final Video Museum Prabu Siliwangi, (d) Final Video Museum Tionghoa	48



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

- 19 (a) Judul Teaser, (b) Tokoh Mulut, (c) Tokoh *Ceuli*, (d) Museum Ki Pahare, (e) Museum Pegadaian, (d) Museum Prabu Siliwangi, (e) Museum Tionghoa 49

DAFTAR LAMPIRAN

No		Hal
1	Dokumentasi dengan para ahli	55
2	Dokumentasi dengan siswa SMA	56
3	<i>Barcode output</i> penelitian	56