

COLLECTION BASED STORYLINE DEVELOPER IN PEKAN BARU'S SANG NILA UTAMA MUSEUM

Pengembangan *Storyline* Berbasis Koleksi di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru

Sri Supitri Romdania^{1a*}, Isjoni^{2b}, Suroyo^{3c}

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, Univeristas Riau

^asri.supitri1439@student.unri.ac.id,

^bisjoni@lecturer.unri.ac.id,

^csuroyo11002@lecturer.unri.ac.id

(*) Corresponding Author

sri.supitri1439@student.unri.ac.id

How to Cite: Sri. (2023). Title of article. Santhet, 2(2), 1-5.

doi: 10.36526/j.s.v3i2.

Received : 11-09-2023

Revised : 25-09-2023

Accepted : 15-11-2023

Keywords:

Pengembangan;

Storyline;

koleksi museum;

ADDIE

Abstract

This research aims to develop a media display in the form of a video storyline about historical collections at the Sang Nila Utama Pekanbaru Museum. Storyline is a storyline that is usually made in the form of written work, animation or it can also be in the form of a movie/video that tells a clear and directed story. This type of research is Research and Development. The results showed that the development of istoric-based Storyline in the Museum was 88% or with a very good category while for the material was 95% or very good category. the results of this study indicate that this Storyline can be applied to the Sang Nila Utama Museum.

PENDAHULUAN

Museum Sang Nila Utama merupakan satu-satunya museum yang berada di Provinsi Riau tepatnya berada dikawasan Kota Pekanbaru di Jalan Jendral Sudirman. Museum didirikan dengan tujuan untuk melestarikan warisan budaya dan alam yang di miliki hal ini di lakukan dalam rangka, promosi, pembinaan dan pengembangan potensi alam dan kebudayaan yang juga bertindak sebagai media pendidikan nonformal bagi pengunjung. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada Masyarakat. (direktorat Museum, 2008). (fitriah sah 2014). Museum adalah tempat yang memiliki nilai-nilai yang otentik, estetis, inspirasi, dan wadah untuk menambah pengalaman belajar (hamid hasan 2010). Museum juga berperan sebagai media interaktif, ruang hiburan, dan kontemplasi. Tujuan, fungsi museum meliputi Museum di dirikan menjadi salah satu investasi yang bermanfaat bagi Masyarakat untuk memberikan pengalaman, wawasan dan kegiatan yang tak terlupakan yang berbeda. (McNichol, T. (2005). (Nasution 2021).

Peran Museum Daerah Sang Nila Utama sangat penting dalam melestarikan warisan budaya, koleksi berupa benda-benda bersejarah serta sebagai media pendidikan yang memberikan layanan edukasi kultur kepada masyarakat luas (yusep wahyudin 2013)(suhardjono, L. A., dkk 2018). Museum sebagai tempat untuk menyimpan bukti koleksi benda bersejarah di Provinsi Riau. Koleksi benda yang ada di museum daerah kota Pekanbaru diantaranya, senjata-senjata, pakaian adat masyarakat Riau, bentuk rumah adat, bentuk miniatur kapal-kapal bersejarah, miniatur alat pengeboran minyak dari perusahaan Chevron, kerangka ikan paus, mata uang kuno, naskah kuno, binatang yang diawetkan, dan beberapa jenis permainan rakyat. Dengan banyaknya koleksi benda-benda bersejarah, namun tidak diimbangi dengan minat masyarakat untuk berkunjung. (Efendi dan Junaidi 2018).

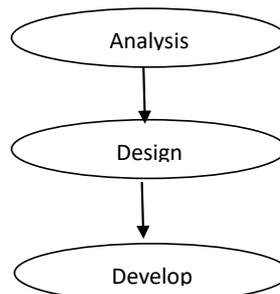
presentasi museum harus mengubah pandangan, bahwa sebuah koleksi harus berorientasi untuk memberikan makna dan pengetahuan kepada masyarakat untuk menemukan identitas dalam diri dan akar budayanya sendiri (Amir, M.S 2014). Museum juga berarti penting bagi pendidikan untuk mengetahui peninggalan-peninggalan Sejarah. Pada penyajian koleksi di Museum Daerah yakni Sang Nila Utama sesuai dengan kategori museum ini adalah museum daerah, yang menggambarkan perkembangan kondisi wilayah Riau dan khususnya kota Pekanbaru yang mempunyai 3.819 koleksi yang meliputi geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numistika, filologika, keramologika, seni rupa dan teknologika. Museum ini sebagai salah satu pusat budaya dan pariwisata Melayu Riau, yang mana terdapat jenis koleksi yang sangat erat kaitannya dengan sejarah yaitu koleksi jenis Historika, dalam hal ini peneliti ingin menyajikan *storyline*. Menurut Andri Wicaksono (2014) alur cerita (*storyline*) merupakan konstruksi yang dibuat mengenai sebuah deretan peristiwa secara logik dan kronologik yang saling berkaitan dan diakibatkan atau dialami oleh para pelaku. Adapun pada *Storyline* yang dikembangkan ini dengan menggunakan koleksi dalam kategori historika sebagai materi penyajian untuk display pada *storyline*, melalui penyajian historika dalam bentuk *storyline* ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam memamerkan koleksi pada Museum Sang Nila Utama Pekanbaru.

Dikarenakan pameran dan data-data yang dimiliki museum tentang koleksi yang dipamerkan dengan penerapan *Storyline* belum dilakukan, serta didukung dengan hasil observasi pada Museum Sang Nila Utama dalam penataan ruang nya masih kurang yang menyebabkan penerapan teknik dan metode penyampaian pesan kepada pengunjung masih kurang untuk dipahami, sehingga fungsi museum sebagai sarana komunikasi baik itu antara pengelola dan pengunjung belum terwujud. presentasi koleksi di Museum Daerah Kota Pekanbaru yang belum ditata berdasarkan alur cerita (*storyline*) dapat memberikan informasi sedikit banyaknya mengenai koleksi yang ada di Museum Sang Nila Utama. Dengan adanya *Storyline* ini dengan berbasis koleksi yang disajikan pada Museum Daerah yakni Museum Sang Nila Utama dengan berbagai jenis konsep penampilan/pemaparan yang memenuhi syarat untuk permuseuman diharapkan dapat menambah nilai daya tarik pada Museum

METODE

Pada penelitian ini akan digunakan metode penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan) (Sugiyono, 2014) atau dikenal juga dengan desain dan pengembangan (Rusdi, 2018). Penelitian pengembangan ini merupakan riset yang memfokuskan tujuan untuk menghasilkan atau menginovasikan suatu produk yang layak baik itu digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari lainnya. pengembangan pada penelitian ini ialah menggunakan model pengembangan ADDIE untuk prosedur ini pengembangan di mulai dari tahap analisis, desain, developmen, implementasi dan evaluasi. Namun pada pengembangan ini peneliti melakukan modifikasi model ini menjadi 3 langkah dikarenakan keterbatasan kemampuan dan waktu. Model pengembangan media merupakan suatu bentuk pendekatan yang digunakan dalam tahapan pengembangan suatu adapun model yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE.

Gambar 1. bagan model pengembangan ADDIE



Adapun langkahnya ialah sebagai berikut :

- a) Tahap analisis (*Analysis*), Pada tahap analisis ini pengembang melakukan kegiatan untuk menemukan informasi yang di butuhkan dalam pengembangan *Storyline*. pada tahap ini beberapa hal yang di analisis pengembang ialah sebagai berikut:
 1. Data yang terkumpul terdiri dari bahan-bahan yang terkait koleksi yang akan di tampilkan pada *Storyline* berbasis koleksi yakni koleksi yang berkategori Historika
 2. Pengumpulan data yang di kumpulkan berupa koleksi historika ini sangat berkaitan dengan sejarah
- b) Tahap Desain (*Design*), Pada tahap ini,peneliti melakukan tahap perancangan untuk melakukan pengembangan yang akan di lakukan yakni pengembangan *Storyline* berbasis koleksi dengan melalui rancangan sebagai berikut:
 1. Menetapkan koleksi yang menjadi tujuan pembuatan *Storyline* dengan isi mater sesuai pada data yang di peroleh dari koleksi yang ada.
 2. Membuat tabel *Storyline* yang akan di jadikan dalam bentuk video,tabel ini di buat untuk menggmabarkan alur pengembangan yang memaparkan secara singkat tampilan awal hingga akhir dari media yang di tuangkan.
- c) Tahap Pengembangan (*Development*), meliputi beberapa tahap yaitu: 1) langkah pembuatan *Storyline*; 2) video *Storyline*; 3) kelayakan dari segi isi ,ateri dan tampilan .
 pengujian kelayakan *Storyline* Berbasis Koleksi di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru di lakukan oleh tim validasi yang meliputi ahli media pembelajaran ahli materi. berikutnya validator ditujukan untuk melakukan penilaian secara generik & saran terhadap media yang telah di buat dan di ujcobakan .Adapaun pengolahan data dalam penulisan ini meliputi analisis deskriptif, dengan menggunakan rumus di bawah dengan menjumlahkan persentase nilai hasil validasi seperti pada persamaan pada tabel 1.

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- ρ : Hasil atau presentase
 $\sum x$: Jumlah skor yang di peroleh
 $\sum xi$: Jumlah skor maksimal yang di peroleh
 100% : Konstanta

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan di kualifikasikan ke dalam presentasi skor. Dimana semakin tinggi nilai yang didapat menunjukan maka semakin layak produk yang di hasilkan dalam pengembangan media.hal ini bisa di liat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kualifikasi kelayakan *Storyline* bebasis Koleksi

Hasil Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Sangat baik	Tidak revisi
61%-80%	Baik	Tidak revisi
41%-60%	Cukup	Revisi
21%-40%	Kurang	Revisi
<20%	Kurang sekali	Revisi

Sumber : (Arikunto.2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian Pada pengembangan ini produk yang di hasilkan oleh peneliti ialah berupa video *Storyline* berbasis koleksi Museum Sang Nila Utama . *Storyline* ini di rancang dengan tujuan menjadi sebuah media untuk dengan inovasi baru dalam memamerkan koleksi yang di miliki Museum Sang Nila Utama yang dapat di gunakan oleh pengunjung secara online serta menambah jangkauan pengunjung untuk melihat koleksi yang tidak di pameran. Pengembangan *Storyline* ini

menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahap antara lain Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap Development (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu video *Storyline* yang berbasis pada koleksi yang ada di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator baik itu oleh ahli materi maupun media.

Pada pengembangan ini terdiri dari satu validator materi yang berprofesi pendidik sesuai bidang keahlian yaitu sejarah. Hasil *Storyline* yang di kembangkan menghasilkan presentase sebesar 95% seperti yang terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nilai
Kesesuaian materi		
1.	Kesesuaian materi dengan gambar pada koleksi	5
2.	Kesesuaian materi dengan tata pameran Museum	5
Ketetapan Materi		
3.	Kelengkapan materi	4
4.	Kemudahan dalam memahami materi	5
Kejelasan Materi		
5.	Materi disajikan dengan jelas	5
6.	Istilah yang digunakan dalam materi jelas	5
Kesimbangan Materi		
7.	Terdapat keseimbangan materi dengan koleksi yang di pameran	5
8.	Materi pada koleksi yang di sajikan menarik	4
JUMLAH SEKOR		38
PRESENTASE		95 %
KATEGORI		Sangat Baik

Untuk menghitung presentase hasil penilaian materi di atas maka di gunakan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan tabel di atas, jumlah penilaian yang diberikan oleh Ahli Materi adalah 38, dengan presentase yang di capai adalah 96%, nilai validasi termasuk kedalam kategori "sangat baik" untuk di uji coba lapangan, pada penilaian ini berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualitatif yang telah di jabarkan pada tabel 1.

Dari hasil validasi materi di peroleh saran dan maskukan dengan tujuan agar materi pada *Storyline* yang telah dibuat menjadi lebih baik. Adapun saran dan masukannya yaitu agar menambah materi serta koleksi pada historika.

Dalam pengembangan produk *Storyline* Validator media yang di kembangkan memperoleh presentase sebesar 88%" dengan aspek yang di nilai pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Nilai
Kriteria Tampilan		
1.	Pemilihan latar (<i>background</i>)	4
2.	Kesesuaian <i>setting</i> gambar dan animasi pada tampilan	4
3.	Keserasian pemilihan warna tulisan dan gambar pada tampilan video	5
4.	Kesesuaian pemilihan huruf dan warna teks	5
5.	Kesesuaian musik pengiring dan narasi pada video	5
Isi Media		

6.	Kesesuain tampilan media dengan koleksi	4
7	Kejelasan konsep video yang di tampilkan	5
Penyajian		
8.	Kemudahan penggunaan media	5
9.	Kemampuan daya tarik media pada <i>Storyline</i>	4
JUMLAH SKOR		41
PRSENTASE		88%
KATEGORI		Sangat Baik

Untuk menghitung presentase hasil penilaian materi di atas maka di gunakan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan tabel di atas jumlah penilaian yang diberikan Ahli Media adalah 41, dengan presentase yang dicapai adalah 88% nilai validasi tersebut termasuk kedalam kategori “ Sangat Baik” untuk di uji coba lapangan melalui website yang di sediakan yang mana hal ini berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualitatif yang telah dijabarkan pada tabel 1. sebelumnya.

Dari hasil validasi media diperoleh saran dan masukan dengan tujuan agar *Storyline* yang telah dibuat menjadi lebih baik. Adapun saran dan masukan sebagai berikut:

Tabel 4. Saran dan Masukan Validator Ahli Media

Pertemuan 1	Pertemuan II
<ol style="list-style-type: none"> 1. Opening pada video di jelaskan siapa pengembangnya 2. Logo dinas kebudayaan dan logo universitas riau 3. Pada setian scene di berikan transisi 4. Audio pada vidio ubah menjadi suara pengembang 5. Penutup pada vidio mencantumkan narahubung untuk penampung kritik dan saran 6. Setiap koleksi di cantumkan sumber nya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suara pada audio pada menit ke 28-30 an lebih di perjelas lagi 2. Koreksi beberapa kata yang masih typo

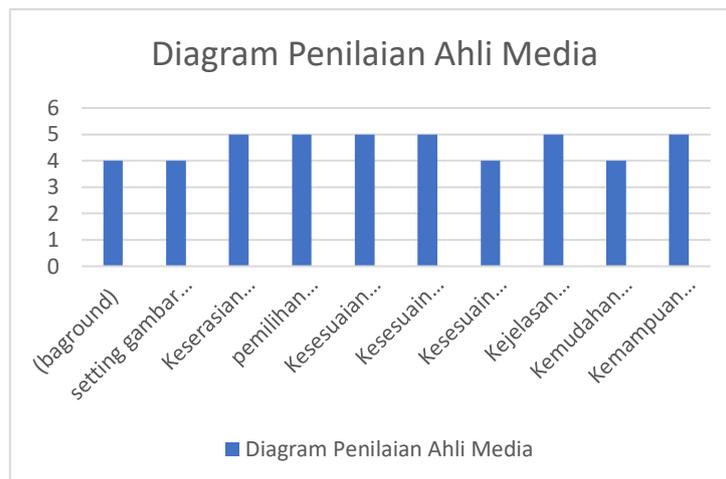
3. Produk Akhir

Produk dari penelitian ini dengan melalui tahap analisis,desai dan pengembangan dan di validasi oleh ahli materi dan mediamaka pengembangan *Storyline* Berbasis Koleksi di Museum Sang Nila Utama sudah dapat di uji cobakan oleh pengguna.

Pembahasan

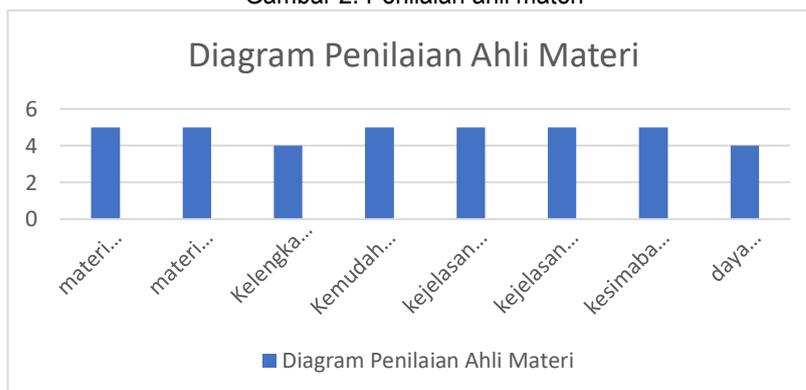
Dari perolehan penilaian dari ahli media dengan menilai dari 9 aspek indikator penilaian yang mana dari hasil penjumlahan keseluruhan aspek yang di kualifikasikan kelayakannya merujuk pada tabel 1 di peroleh nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori “**sangat baik**” . Hal ini menunjukan *Storyline* berbasis koleksi pada museum sang nila utama cukup layak untuk di kembangkan. *Storyline* yang di buat dalam bentuk video ini nantinya dapat di gunakan oleh khalyak umum baik itu pengunjung maupun pengguna sosial media sebagai penambah informasi mengenai koleksi yang dimiliki oleh Museum Sang Nila Utama Pekanbaru dengan koleksi yang di pameran ialah koleksi Historika.

Gambar 1. Diagram penilaian ahli media



Ahli materi, dalam pengembangan *Storyline* berbasis koleksi di Museum Sang Nila Utama terdapat delapan aspek penilaian untuk materi yang di nilai oleh ahli materi, yang mana hasil dari penilaian tersebut ialah rata-rata nilai yang di peroleh merujuk pada tabel 1 ialah sebesar 95 % dengan kategori dengan kategori “sangat baik”. Materi pada koleksi yang di pameran pada *Storylien* ialah koleksi historika dengan jumlah koleksi sebanyak 12 koleksi historika yang terbagi menjadi 5 jenis koleksi yakni, batu nisa, senjata, perhiasa, teknologi dan senjata.

Gambar 2. Penilaian ahli materi



PENUTUP

Penutup Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan *Storyline* berbasis koleksi Museum Sang Nila Utama Pekanbaru menggunakan model pengembangan ADDIE yang di modifikasi menjadi 3 tahap yakni analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*) karena tujuan pada penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu produk *Storyline* berbasis koleksi pada Museum Sang Nila Utama yang valid untuk di implementasikan berdasarkan penilaian validator. Menurut penilaian dari dua validator untuk *Storyline* berbasis koleksi di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru oleh ahli materi mendapatkan persentase 95% dengan kategori “sangat Baik”, serta mendapatkan skor rata-rata 88% dengan kategori “sangat Baik”. berdasarkan keseluruhan penilaian di atas, maka validasi pengembangan *Storyline* berbasis koleksi di Museum Sang Nila Utama Pekanbaru dinyatakan “sangat Baik”. Dikarnakan penelitian ini di batasi hanya penilaian dari para ahli saja, dan belum dinilai oleh pengguna, maka penelitian berikutnya bisa di lakukan untuk tahap uji coba terhadap pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. S. (2014). Perancangan Dan Implementasi Koleksi Museum Berbasis Web Pada Museum Ranggawarsita Jawa Tengah. Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer.
- Al Fiqri, Y., Suroyo, S., & Ibrahim, B. (2023). Pengembangan Historical Tourism E-Book Berbasis Cultural Heritage Bandar Senapelan Pekanbaru. *Jurnal Industri Pariwisata*, 6(1), 102-109.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi ke-7. Jakarta : Rineka Cipta.
- Efendi, Yoyon, dan Junaidi Junaidi. 2018. "Aplikasi 3D Mapping Menggunakan Virtual Reality (Studi Kasus Museum Sang Nila Utama)." *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)* 2(2): 107-14.
- Museum, D. (2008). *Pedoman museum Indonesia*.
- Fitriansah, Nafngan. 2014. "Analisis Pengembangan Aplikasi Jelajah Museum Jogja Berbasis Android." *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hasan, H. (2010). Pendidikan Sejarah: Kemana dan Bagaimana. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Nasution, Irham. 2021. "Pengembangan Objek Wisata Sejarah Dan Budaya Di Kota Pekanbaru.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. RajaGrafindo Persada*.
- Suhardjono, Liliek Adelina, Budi Sriherlambang, dan Laura Christina Luzar. 2018. Peran *Storyline* pada Representasi Identitas Nasional Di Museum Nasional Indonesia Baru. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 3(1), 61-76
- Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif dalam model belajar mandiri untuk sekolah menengah pertama. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2).
- Suroyo, S., Ibrahim, B., Al-Fiqri, Y., Putra, B. M., & Pratama, M. N. D. (2023). The New Discovery Technology in Industry 4.0; the Role of Virtual Reality (VR) to Encourage Student's Knowledge in History Education. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 8(5).
- Wahyudin, Yusep. 2013. "Aplikasi Alur Cerita (Storyline) Pada Tata Pameran Di UPTD Museum Kabupaten Subang." *Patanjala: Journal of Historical and Cultural Research* 5(3): 449-58.
- Wicaksono (2014), A. *Pengkajian Prosa Fiksi (edisi revisi)*. Garudhawaca.
- Yusep Wahyudin, 2013. Aplikasi Alur Cerita (Storyline) Pada Tata Pameran di Uptd Museum Kabupaten Subang (*The Application Of Storyline At Exhibition Layout At Uptd Museum Of Subang Regency*). *patanjala: journal of historical and cultural research*, 5(3), 449-458
- McNichol, T. (2005). *Creative marketing strategies in small museums: up close and innovative*. *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing*, 10(4), 239-247.