



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**MENJELAJAH KEBUDAYAAN MASA LALU
DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN
NASKAH AKADEMIK
SKRIPSI BERBASIS KARYA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Yohanes Aldo Setiawan

14140110480

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Akademik
Skripsi Berbasis Karya
dengan judul :

“MENJELAJAH KEBUDAYAAN MASA LALU
DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN”

Oleh :

Yohanes Aldo Setiawan

Telah diujikan pada Jumat, tanggal 3 Agustus 2018, pukul 08:30 s.d. 10:00
dan dinyatakan lulus dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.

Penguji Ahli



F.X. Lilik Mardjianto, S.S., M.A.

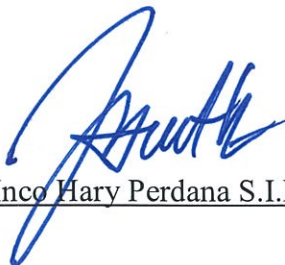
Dosen Pembimbing



Wahyu Dhyatmika, M.A.

Disahkan Oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Inco Hary Perdana S.I.Kom., M.Si

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berbasis karya ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi Berbasis Karya yang telah saya tempuh.

Tangerang, 3 Agustus 2018

()

Yohanes Aldo Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Tiada gading yang tak retak
Tiada jalan yang tak berlubang
Namun, perlu kau ingat jua
Tiada laut yang tak terselami
Tiada gunung yang tak terlampaui
Asalkan tetap percaya
Di mana engkau melangkah
Ada jalan yang terbuka bagimu
Aku di kemudian hari*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang oleh karena berkat yang telah Ia berikan tiap-tiap hari, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Adapun, laporan skripsi berbasis karya yang berjudul “Menjelajah Kebudayaan Masa Lalu di Museum Purbakala Sangiran” ini juga telah berhasil penulis susun dengan baik dan juga tepat pada waktunya.

Sebagai mahasiswa semester akhir program studi ilmu komunikasi, pembuatan sebuah karya tugas akhir inimerupakan suatu ajang bagi penulis untuk dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi di dunia nyata. Pembuatan tugas akhir ini juga membuka kesempatan bagi penulis untuk dapat menyajikan informasi dengan semenarik mungkin ke masyarakat luas.

Laporan skripsi berbasis karya ini tidak dapat selesai sebagaimana mestinya tanpa saran, nasihat, arahan dari rekan-rekan maupun kerabat penulis. Ucapan terima kasih penulis sampaikan secara khusus kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah menyertai serta memberikan rahmat dan kekuatan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir dan penyusunan laporan ini dengan sebaik-baiknya.
2. Wahyu Dhyatmika, selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam pencarian angle liputan dan penyusunan laporan ini dengan baik
3. Stefanus Hosea, selaku pihak yang membantu penulis dalam membuat website Tur Virtual Museum Sangiran ini
4. Daniel Iwan Setiawan dan Hoo Gwat Siem, selaku orang tua penulis yang telah membiayai serta mendukung penuh penulis untuk menjalani pendidikan hingga saat ini

5. Hoo Djien Swie, selaku paman penulis yang telah menemani penulis dalam mengambil data di Museum Purbakala Sangiran
6. Rekan-rekan penulis yang telah banyak mendukung secara langsung maupun tidak langsung
7. Seluruh pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan, pengambilan data dan penyusunan laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, kiranya karya ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan akademisi di masa mendatang. Tidak ada manusia yang sempurna, begitu pula dengan karyanya. Maka dari itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan lapang dada, demi membuat suatu karya yang lebih baik lagi. Penulis berharap agar laporan ini dapat membawa manfaat bagi pembaca, khususnya bagi yang memiliki minat di bidang jurnalistik.

Penulis

MENJELAJAH KEBUDAYAAN MASA LALU DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN

ABSTRAK

Oleh: **Yohanes Aldo Setiawan**

Indonesia adalah negara yang kaya akan peninggalan sejarah purbakala. Bahkan, salah satu situs purbakala di Indonesia yang terletak di Sangiran telah diakui sebagai sebuah situs warisan dunia oleh UNESCO. Namun, apresiasi masyarakat atas peninggalan purbakala di Indonesia masih dinilai rendah. Di lain pihak, jumlah pengguna internet di Indonesia semakin meningkat tiap tahunnya. Penulis merasa bahwa momen ini merupakan saat yang tepat untuk membuat sebuah karya yang menampilkan informasi mengenai peninggalan purbakala di Indonesia, khususnya Sangiran dengan lebih mudah dan menarik.

Target luaran dari karya ini merupakan sebuah website interaktif yang memiliki tujuan untuk mengajak masyarakat untuk melihat isi dari museum purbakala Sangiran ini. Website ini memiliki lima kanal yang masing-masing menunjukkan 5 klaster museum di Sangiran. Konten pada tiap kanal akan menggunakan kombinasi dari foto 360, teks, gambar, dan grafis dalam menyajikan informasinya. Penulis berharap website ini dapat menjadi sarana edukasi yang menarik bagi semua pihak dan memberi gambaran kepada masyarakat yang tertarik untuk mempelajari sejarah purbakala di Indonesia.

Kata kunci : *Sangiran, Website, Foto 360, Museum Purbakala*

MENJELAJAH KEBUDAYAAN MASA LALU
DI MUSEUM PURBAKALA SANGIRAN

ABSTRACT

By: Yohanes Aldo Setiawan

Indonesia is a country that is rich of Prehistoric artifacts. Even one of Indonesia's prehistoric site in Sangiran has been acknowledge by the UNESCO as one of world heritage sites. Unfortunately, local people's appreciation on prehistoric heritage in Indonesia are still considered low. In the other hands, Internet user in Indonesia are ever incerasing in each year. Writer thinks that this is the right moment to make a creation that could deliver information about prehistoric heritage in Indonesia in the way that makes it easier to understand and more interesting, especially in Sangiran

The result of this project is an interactive website that have a specific purpose to engage people to see the insides of Sangiran Early Man Site. This website has five canals, each one displays 5 cluster museum in Sangiran. The content of each canal displays combination of 360 degree photo, text, pictures, and graphics to display its information. Writers envisions that this website could be a media for educational purposes that is interesting for everyone, and could give some insight for people that is interested in studying the history of Indonesia, especially on its prehistoric sites.

Keywords: *Sangiran, Website, 360 Photo, Prehistoric Museum*

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR BAGAN..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 .Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Tujuan dan Manfaat Karya | 4 |
| 1.3 Kegunaan Karya | 5 |
| BAB II KERANGKA KONSEP | 6 |
| 2.1 Tinjauan Karya Sejenis..... | 6 |
| 2.1.1. Paleobiodb.org..... | 6 |
| 2.1.2. Legacy.calacademy.org | 8 |
| 2.1.3. Humanorigins.si.edu..... | 10 |
| 2.1.4. Tempo Eksplorasi Museum Macan & EZ Halim | 12 |
| 2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan | 15 |
| 2.2.1. Tahapan Produksi Konten | 15 |
| 2.2.2. <i>Interactive Multimedia Storytelling</i> | 17 |
| 2.2.3. Foto 360 Derajat | 21 |
| 2.2.4. Jurnalisme Imersif | 23 |
| 2.2.5. Pembuatan Website dengan Bootstrap | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.6. Desain Website Imersif | 26 |
| 2.2.7. Peninggalan Purbakala di Sangiran | 28 |
| 2.2.8. Pemilihan Warna dan Efek yang Ditimbulkan | 30 |
| BAB III RANCANGAN KARYA | 32 |
| 3.1 Tahapan Pembuatan..... | 32 |
| 3.2 Anggaran | 36 |
| 3.3 Target Luaran | 36 |
| BAB IV HASIL | 43 |
| 4.1 Pelaksanaan | 43 |
| 4.1.1. Pra-Produksi | 43 |
| 4.1.2. Produksi..... | 49 |
| 4.1.3. Pasca-Produksi | 60 |
| 4.2 Evaluasi | 88 |
| BAB V SIMPULAN | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | 93 |
| LAMPIRAN | 96 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| GAMBAR 2.1. Paleobiodb.org..... | 6 |
| GAMBAR 2.2. Legacy.calacademy..... | 8 |
| GAMBAR 2.3. Humanorigins.si.edu..... | 10 |
| GAMBAR 2.4. Eksplorasi Museum Macan & EZ Halim | 12 |
| GAMBAR 2.5. #InTheirWords..... | 18 |
| GAMBAR 2.6. <i>45-Minute Mystery of Freddie Gray's Death</i> | 19 |
| GAMBAR 2.7. Situs Purbakala Sangiran | 29 |
| GAMBAR 3.1. Lokasi Situs Purbakala Sangiran | 37 |
| GAMBAR 3.2. Lima Kanal Website Sangiran..... | 38 |
| GAMBAR 3.3. Logo Jelajah Sangiran | 41 |
| GAMBAR 4.1. Sangiran Situs Prasejarah Dunia | 50 |
| GAMBAR 4.2. Mengenal Situs Manusia Purba Sangiran..... | 51 |
| GAMBAR 4.3. Nafas Sangiran Nafas Situs-Situs Hominid..... | 51 |
| GAMBAR 4.4. Jejak Langkah Setelah Sangiran | 52 |
| GAMBAR 4.5. Sangiran Menjawab Dunia | 52 |
| GAMBAR 4.6. Contoh Gambar 360 Museum Klaster Dayu | 53 |
| GAMBAR 4.7. Contoh Gambar 360 Museum Klaster Ngebung | 54 |
| GAMBAR 4.8. Contoh Gambar 360 Museum Klaster Manyarejo..... | 56 |
| GAMBAR 4.9. Contoh Gambar 360 Museum Klaster Bukuran | 57 |
| GAMBAR 4.10. Contoh Gambar 360 Museum Klaster Krikilan..... | 59 |
| GAMBAR 4.11. Contoh Gambar 360 Museum Klaster Krikilan..... | 60 |
| GAMBAR 4.12. Contoh gambar yang belum disunting (<i>kiri</i>), dan gambar yang sudah disunting (<i>kanan</i>) | 63 |
| GAMBAR 4.13. Tangkapan Layar yang belum disunting | 64 |
| GAMBAR 4.14. Tangkapan Layar yang sudah disunting menggunakan Adobe Photoshop..... | 65 |
| GAMBAR 4.15. Halaman Judul <i>Homepage</i> jelajahsangiran..... | 70 |
| GAMBAR 4.16. Halaman Deskripsi <i>Homepage</i> jelajahsangiran..... | 71 |

| | |
|---|----|
| GAMBAR 4.17. Halaman Percabangan <i>Homepage</i> jelajahsangiran..... | 72 |
| GAMBAR 4.18. Contoh isi konten kanal jelajahsangiran.com..... | 75 |
| GAMBAR 4.19. Contoh isi konten sub-kanal jelajahsangiran.com | 78 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| TABEL 2.1. Kelemahan dan Kelebihan Penelitian Serupa | 13 |
| TABEL 3.1. Tahapan Pembuatan Karya..... | 35 |
| TABEL 3.2. Perkiraan Anggaran..... | 36 |
| TABEL 4.1. Rencana Proses Produksi Liputan | 45 |
| TABEL 4.2. Peralatan Peliputan..... | 48 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| BAGAN 3.1. Proses Pembuatan Website Jelajah Sangiran..... | 32 |
| BAGAN 4.1. Koordinasi Penulis dengan <i>Freelancer</i> | 47 |
| BAGAN 4.2. Struktur <i>homepage</i> laman jelajahsangiran.com..... | 69 |
| BAGAN 4.3. Struktur laman website jelajahsangiran.com..... | 73 |
| BAGAN 4.4. Struktur laman kanal website jelajahsangiran.com..... | 74 |
| BAGAN 4.5. Struktur laman sub-kanal website jelajahsangiran.com..... | 77 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---------------------------------------|-----|
| TABEL MATRIKS PERENCANAAN KARYA | 96 |
| DOKUMENTASI PEMBUATAN KARYA | 97 |
| HASIL AKHIR KARYA | 101 |
| LAPORAN REALISASI ANGGARAN..... | 129 |