

Program Inovasi Tatalepa Museum Gedung Sate sebagai Upaya Pelestarian Pengetahuan Lokal Jawa Barat

Jasmin Pratiwi Mulyadi^{1, *)}, Dian Sinaga¹, Asep Saeful Rohman¹

¹Program Studi Ilmu Perpustakaan, Universitas Padjadjaran, Indonesia

*Korespondensi: Jasmin20002@mail.unpad.ac.id

Abstract

[Tatalepa Museum Gedung sate Innovation Program as an Effort to Preserve Local Knowledge of West Java]
Tatalepa is a program belonging to the Gedung Sate Museum which focuses on preserving local knowledge and culture through cultural documentation in the form of video content which is then uploaded to social media. The Tatalepa program is an example of an effort to preserve local knowledge in West Java which has many opportunities to be developed, therefore the aim of this research is to identify problems from the previous Tatalepa program using SWOT analysis, drafting Tatalepa program innovation guidelines, and analyzing the design with related studies or theories. This research uses a qualitative research method with an R&D (Research and Development) approach assisted by data collection techniques in the form of in-depth interviews, FGD (Focus Group Discussion), documentation studies, and SWOT analysis. Research was conducted at the Gedung Sate Museum starting from August 2024 and ending in February 2025. The results of this research were to create a design for innovation guidelines for the Tatalepa program with strategies obtained after identifying problems with SWOT analysis and re-analyzing the design with related studies or theories. The conclusion that can be drawn from this research is that the Tatalepa program has many opportunities that can be developed, such as by developing program variations as another effort to preserve local knowledge of West Java

Keywords: *culture documentation; museum; local culture preservation*

Abstrak

Tatalepa merupakan program milik Museum Gedung Sate yang fokus dengan tujuannya dalam melestarikan pengetahuan dan kebudayaan lokal lewat pendokumentasian budaya dalam bentuk konten video. Program Tatalepa merupakan salah satu contoh upaya pelestarian pengetahuan lokal Jawa Barat yang memiliki banyak peluang untuk dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan dari program Tatalepa sebelumnya dengan menggunakan analisis SWOT, membuat rancangan pedoman inovasi program Tatalepa, dan menganalisis rancangan dengan kajian atau teori yang berhubungan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan R&D (Research and Development) dan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, FGD (Focus Group Discussion), studi dokumentasi, dan analisis SWOT. Penelitian dilakukan di Museum Gedung Sate pada Agustus 2024 hingga Februari 2025 dengan mengikuti lima tahap awal model penelitian dan pengembangan serta melibatkan staf Museum Gedung Sate selaku penanggung jawab program Tatalepa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa program Tatalepa memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana pelestarian pengetahuan lokal Jawa Barat. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan inovasi program Tatalepa yang disusun berdasarkan analisis dari program sebelumnya dan mengidentifikasi kebutuhan Museum Gedung Sate dalam proses pengembangan program yang berkelanjutan. Rancangan tersebut memuat tiga komponen utama, yaitu pendokumentasian pengetahuan lokal, aktivitas interaktif untuk pemajuan budaya, serta kolaborasi dan edukasi, yang sekaligus mencerminkan praktik *knowledge sharing* di tengah masyarakat.

Kata kunci: dokumentasi budaya; museum; pelestarian pengetahuan lokal

1. Pendahuluan

Pelestarian pengetahuan adalah usaha untuk mempertahankan, melindungi, dan mengembangkan pengetahuan agar dapat dimanfaatkan oleh generasi sekarang maupun yang akan datang. Upaya ini dilakukan melalui berbagai cara, seperti pendokumentasian, penelitian, dan penyebarluasan informasi, dengan tujuan memastikan maupun pengetahuan tak berwujud sehingga dapat diwariskan secara utuh

kepada generasi mendatang. Kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian pengetahuan sangat diperlukan, mengingat berbagai ancaman terhadap keberlangsungan pengetahuan dan budaya, salah satunya akibat urbanisasi. Melalui pelestarian pengetahuan, masyarakat dapat menjaga serta memastikan keberlanjutan dan relevansi pengetahuan terkait warisan budaya untuk masa depan.

Menurut Okore, Ekere, Eke, dan Christopher (dalam Irfaniah, 2020), perpustakaan dapat melakukan berbagai langkah untuk melestarikan pengetahuan. Beberapa di antaranya meliputi: 1) Mendokumentasikan pengetahuan melalui pencatatan tertulis, perekaman audio, atau video. 2) Mempublikasikan hasil dokumentasi tersebut agar dapat diakses oleh masyarakat luas. 3) Melakukan pemugaran dan restorasi pada situs bersejarah serta artefak budaya, sehingga dapat memperpanjang masa manfaatnya dan mengubah materi yang sebelumnya tidak terdokumentasikan menjadi artefak yang dapat dilestarikan. 4) Menyediakan layanan pendidikan bagi komunitas yang berbasis budaya dan pengetahuan tradisional serta mendokumentasikan hasilnya. 6) Mensponsori pembuatan film dokumenter tentang pengetahuan tradisional dan memastikan aksesibilitasnya bagi masyarakat. 7) Bekerja sama dengan perpustakaan sekolah untuk mengembangkan koleksi pengetahuan lokal yang dapat diedit dan diakses secara bebas oleh publik. 8) Mengundang orang dewasa untuk berbagi cerita tentang komunitas mereka atau mengajarkan pengetahuan tradisional kepada anak-anak di perpustakaan.

Meskipun upaya pelestarian pengetahuan yang disebutkan di atas secara khusus ditujukan untuk perpustakaan, langkah-langkah tersebut juga dapat diterapkan oleh lembaga lain, seperti museum. Contohnya Museum Gedung Sate yang telah melaksanakan poin 1 dan 2 melalui program Tatalepa yang merupakan salah satu bentuk dokumentasi budaya yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat Jawa Barat tentang pengetahuan tradisional yang mulai terlupakan. Meskipun belum semua objek budaya tercakup dalam program ini, kedepannya Tatalepa berencana untuk mengulas secara menyeluruh pengetahuan tradisional yang dimiliki oleh Jawa Barat, mengingat generasi muda saat ini kurang menyadari betapa kayanya warisan budaya Jawa Barat.

pengembangan inovasi program Tatalepa Museum Gedung Sate dapat menjadi pertimbangan pemerintah dalam upaya pelestarian pengetahuan lokal Jawa Barat dengan mengimplementasikan kegiatan *knowledge sharing* yang interaktif. *Knowledge sharing* sendiri merupakan sebuah kegiatan dua arah dimana individu atau kelompok saling bertukar pengetahuan dan secara bersama-sama menciptakan pengetahuan baru. *Knowledge sharing* dapat diartikan sebagai budaya interaksi sosial yang melibatkan kegiatan berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan antara anggota organisasi (Lut Utami dalam Agustianda, 2019). *Knowledge sharing* sering kali disamakan dengan *knowledge transfer*, namun dalam pengertiannya, *knowledge transfer* biasa dihubungkan dengan perkembangan bisnis dimana terjadinya proses transfer pengetahuan oleh seorang ahli kepada kelompok individu yang nantinya keahlian tersebut akan digunakan dalam pekerjaan sehari-hari mereka.

Penelitian mengenai pengembangan program museum sudah banyak dilakukan, salah satu diantaranya adalah Aly (2018) yang membahas strategi pengembangan even di Museum R.A Kartini untuk meningkatkan kunjungan wisatawan. Penelitian tersebut menekankan pentingnya variasi even dan promosi

yang lebih aktif, karena even yang dilakukan masih bersifat musiman dan kurang menjangkau generasi muda. Dewi & Nurusholih (2019) juga melakukan penelitian mengenai rancangan promosi program temastik di Museum Gedung Sate. Melalui pendekatan komunikasi visual dan media sosial, para penulis berfokus pada peningkatan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda terhadap keberadaan museum melalui kegiatan bertema bulanan. Berbeda dari kedua penelitian diatas, penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan isi program museum.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dari itu, maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi program Tatalepa dan mengetahui kekurangan juga kelebihanannya, membuat rancangan pedoman dari inovasi program Tatalepa dan mendapat *review* atau penilaian dari pakar yang bersangkutan, menganalisis rancangan, dan akhirnya menghasilkan rancangan pedoman inovasi program Tatalepa Museum Gedung Sate.

2. Landasan Teori

2.1. *Knowledge Sharing*

Wardana, dalam Agustianda (2019) mengemukakan bahwa *knowledge sharing* adalah proses timbal balik di mana individu saling bertukar pengalaman dan pengetahuan baik yang bersifat tacit maupun eksplisit, dengan tujuan menciptakan pemahaman baru. Lum Utami juga mendefinisikan *knowledge sharing* sebagai budaya interaksi sosial yang melibatkan pertukaran pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan diantara anggota suatu organisasi. Dengan demikian, *knowledge sharing* dapat dipahami sebagai aktivitas dimana individu atau kelompok berbagi serta bertukar informasi dan pengalaman guna menyelesaikan suatu permasalahan. *Knowledge sharing* menurut Nugroho dapat terjadi melalui 2 faktor utama, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merujuk pada motivasi yang muncul dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh eksternal, sedangkan faktor ekstrinsik berasal dari kebijakan, budaya, atau kesepakatan yang ditetapkan oleh suatu organisasi atau kelompok.

Adapun pendapat dari Hoof dan Rider (dalam Febriyanti, 2023) bahwa *knowledge sharing* memiliki beberapa indikator, yaitu *knowledge donating* dan *knowledge collecting*. *Knowledge donating* merujuk pada cara seseorang menyampaikan model intelektual yang dimilikinya kepada orang lain, sementara *knowledge collecting* merupakan proses seseorang berdiskusi dengan individu atau kelompok lain untuk memperoleh dan mengadaptasi model intelektual yang ada. Secara sederhana, *knowledge donating* mencerminkan kemampuan individu dalam berbagi pengetahuan, sedangkan *knowledge collecting* menggambarkan upaya seseorang dalam memperoleh pengetahuan dari orang lain melalui interaksi dan diskusi.

2.2. *Knowledge Transfer*

Argote dan Ingram (dalam Azny, 2018) menyatakan bahwa *knowledge transfer* adalah suatu proses dimana suatu kelompok mendapatkan pengaruh dari pengalaman dan pengetahuan pihak lain. Sementara

itu, Bagheri, dkk (2015) mendefinisikan *knowledge transfer* sebagai proses berbagi pengetahuan oleh individu dalam suatu kelompok melalui interaksi. Keberhasilan proses ini dapat diukur dari perubahan tingkat pemahaman atau pengetahuan yang dimiliki oleh penerima informasi. Langly (dalam Azny, 2018) menjelaskan alur kehidupan dari *knowledge transfer* yang terbagi kedalam 5 tahap, yaitu 1) *Identifying*, yang merupakan tahap dimana pengetahuan dipilih dan dibagikan sesuai dengan kebutuhan organisasi. 2) *Capturing*, pengetahuan yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan kemudian dicari pendekatan yang berbeda untuk mempertahankan pengetahuan. 3) *Sharing*, membagikan pengetahuan melalui metode pendekatan yang sudah ditentukan. 4) *Applying*, implementasi dari pengetahuan yang telah dibagikan melalui proses sebelumnya, dan 5) *Assessing*, tahap dimana evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas dan mengidentifikasi hal yang dianggap kurang efektif dalam kegiatan *knowledge transfer* yang sudah dilakukan.

knowledge transfer seringkali disamakan dengan *knowledge sharing*, namun keduanya memiliki perbedaan yang terletak pada sifat interaksinya. *Knowledge sharing* merupakan proses pertukaran pengetahuan yang bersifat kolaboratif dan timbal balik, dimana individu atau kelompok saling berbagi serta berkontribusi dalam menciptakan pengetahuan baru. Sebaliknya, *knowledge transfer* lebih berfokus pada pemindahan pengetahuan dari pihak ke pihak lain tanpa adanya interaksi timbal balik yang signifikan, dimana penerima hanya memperoleh dan mengadaptasi pengetahuan yang diberikan. Dengan kata lain, *knowledge sharing* menekankan pada keterlibatan aktif semua pihak dalam berbagi dan mengembangkan pengetahuan, sedangkan *knowledge transfer* lebih bersifat satu arah dan berorientasi pada penyebaran pengetahuan dari sumber ke penerima.

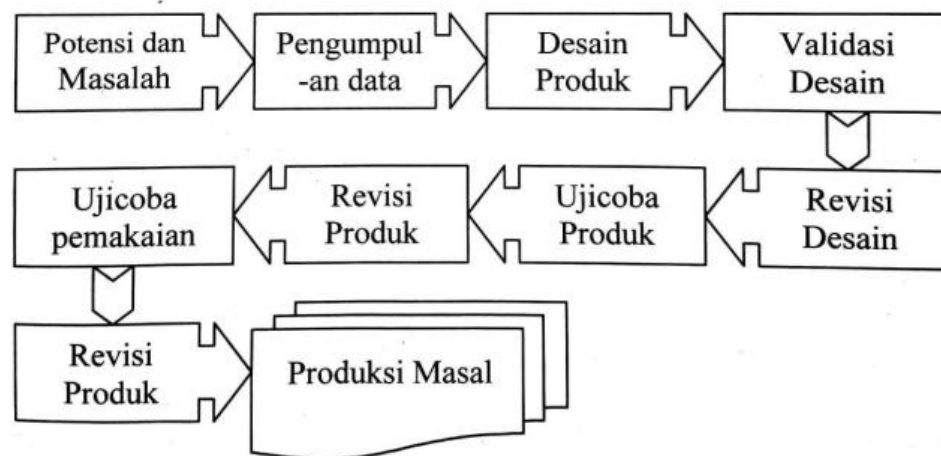
2.3. Pelestarian Pengetahuan Lokal

Menurut Fadli, ERwina, dan Prahatmaja dalam Windi (2020), pengetahuan lokal (*Indigenous knowledge*) merupakan kumpulan pengalaman yang terakumulasi dalam masyarakat lokal dan mencerminkan karakter serta budaya mereka. Kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya atau pengetahuan lokal memberikan wawasan baru bagi masyarakat tentang bagaimana mereka menjalankan kehidupan sosial sesuai dengan nilai-nilai yang ada. Dan dalam menghadapi perubahan zaman yang semakin pesat, warisan pengetahuan kepada generasi mendatang menjadi hal yang krusial. Oleh karena itu partisipasi masyarakat sangat diperlukan dalam pelestarian pengetahuan lokal, baik sebagai pemberi maupun penerima pengetahuan.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang merupakan sebuah proses untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Borg dan Gall dalam Okpatrioka (2023), penelitian R&D merupakan

sebuah usaha untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk membantu penulis dalam membuat keputusan, digunakan langkah penelitian R&D milik Sugiyono (2018) yang akan membimbing penulis dalam proses pembuatan pedoman inovasi program Tatalepa: Temu Budaya. Sebagaimana terlihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Prof. Sugiyono (Sugiyono 2018)

Penelitian ini mengacu pada pendekatan *Research and Development* (R&D) yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2018), yang menjelaskan bahwa penelitian R&D bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Dalam bukunya, Sugiyono menjelaskan bahwa ada sepuluh langkah sistematis dalam pelaksanaan penelitian R&D. Pada penelitian ini penulis melakukan lima langkah awal baik secara teoritis maupun implementasi praktis di lapangan yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal produk berupa pedoman inovasi program Tatalepa yang bersifat konseptual dan merupakan sumbangan ide awal terhadap pengembangan program.

Penelitian diawali dengan mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang dimiliki oleh program Tatalepa melalui observasi dan wawancara dengan beberapa staf museum yang diantaranya sekaligus menjadi penanggung jawab program Tatalepa dan memiliki perannya masing-masing dalam perencanaan dan pembuatan konten program Tatalepa. Setelah diketahui potensi dan permasalahannya, penulis mengumpulkan data pendukung melalui studi literatur dan pengumpulan data primer. Informasi yang didapat lalu digunakan untuk memperkaya pemahaman tentang konteks dasar dalam merancang produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh, penulis mulai menyusun desain produk yang merupakan rancangan awal pedoman inovasi program Tatalepa. Rancangan awal ini kemudian akan dilihat oleh para ahli dari bidang yang bersangkutan untuk diberi *feedback* dan *review* yang akan digunakan penulis untuk merevisi dan menyempurnakan rancangan akhir inovasi program Tatalepa.

Metode ini didukung dengan data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), studi dokumentasi, dan analisis SWOT. Penelitian dilakukan di Museum Gedung Sate dan

sebagian data yang berhasil dikumpulkan adalah hasil wawancara dan FGD dengan beberapa staf museum selaku penanggung jawab program Tatalepa.

Teknik analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, Threats*) digunakan sebagai alat bantu analisis strategi pengembangan yang tepat untuk perancangan pengembangan program. SWOT menurut Sagala dalam Mukhlisin dan Pasaribu (2020) adalah suatu analisis kebijakan yang diambil berdasarkan kekuatan (*strengthness*) sebagai hal-hal yang dapat dijadikan modal yang dapat diandalkan, kelemahan (*weakness*) yang menjadi bentuk kelemahan suatu produk sehingga dijadikan prioritas untuk diatasi, peluang (*opportunity*) yang merupakan peluang dalam berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan dan mendukung kekuatan, dan ancaman (*threats*) yang merupakan sebuah tantangan terhadap produk baik dari hal positif atau negative dan dapat menjadi pemicu dalam meningkatkan prestasi suatu organisasi untuk mencapai tujuan Bersama dengan efektif dan efisien. Setelah keempat faktor diatas ditemukan, data tersebut lalu dimasukkan ke tabel quadran SWOT untuk membantu penulis memutuskan jenis strategi yang akan dipakai dalam merancang rancangan awal pedoman inovasi program Tatalepa seperti yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

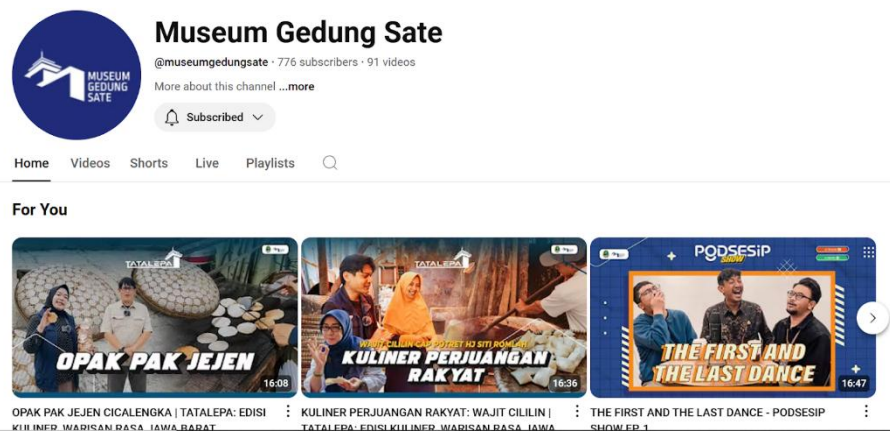
Eksternal Internal	O= Peluang (opportunity)	T= Tantangan (treats)
S= kekuatan (strengness)	SO=(max-max) Yaitu strategi yang mampu memanfaatkan secara maksimal(S) dan (O)	ST=(max-min) yaitu strategi yang mampu memanfaatkan secara maksimal (S)dan untuk meminimalkan (T)
W= kelemahan (weakness)	WO= (mini-max) yaitu strategi yang mengurangi W untuk mampu memanfaatkan secara maksimal (O)	WT= (mini-mini) mengurangi kelemahan internal W dan mengurangi T eksternal

Gambar 2. Ilustrasi tabel Quadran SWOT (Mukhlisin & Pasaribu 2020: 35)

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Tatalepa

Pada tahun 2019, Museum Gedung Sate memulai program baru bernama Tatalepa yang dikatakan akan membahas mulai dari sejarah, mitos, atau cerita yang tersebar luas di antara masyarakat Jawa Barat. Kata Tatalepa diambil dari bahasa Sunda yang memiliki arti beranting atau berantai yang bisa diartikan sebagai bersambung dari mulut ke mulut, menekankan bahwa program Tatalepa menempatkan Museum Gedung Sate sebagai wadah pembelajaran bagi masyarakat dalam memahami pengetahuan lokal Jawa Barat yang hampir tertinggal dan dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Tatalepa sendiri merupakan konten berbentuk video semacam vlog berisi penjelasan juga wawancara dengan individu atau komunitas yang bersangkutan dengan tema konten dan diunggah ke kanal *youtube* mereka, [@museumgedungsate](https://www.youtube.com/@museumgedungsate).



Gambar 3. Channel Youtube Museum Gedung Sate



Gambar 4. Cuplikan konten Tatalepa [Opak Pak Jejen Cicalengka](#)



Gambar 5. Dibalik layar konten Tatalepa [Opak Pak Jejen Cicalengka](#)

Pada awalnya, Tatalepa memiliki konten bertemakan sejarah dengan melakukan tur ke tempat bersejarah di daerah sekitar Bandung dan wawancara dengan sumber terpercaya. Setelah mengalami hiatus,

Tatalepa mengubah konsep pembuatan dan tema yang diambil untuk kontennya. Kini mereka membahas mengenai kebudayaan yang ada di Jawa Barat seperti kampung adat dan kuliner khas daerah. Secara keseluruhan konten Tatalepa membutuhkan waktu setidaknya satu bulan sampai konten benar-benar siap diunggah. Proses pembuatan konten terdiri dari *Brainstorming*, yang merupakan proses dimana seluruh staf Museum Gedung Sate mengumpulkan berbagai ide menarik yang berpotensi untuk diliput. Tahap ini dilakukan setelah menyelesaikan satu musim sebelumnya dan bertujuan untuk menentukan tema yang akan digunakan pada musim berikutnya. Sebelum memilih tema, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, seperti variasi tema yang ada di berbagai daerah, ketersediaan narasumber untuk diwawancara, serta perizinan untuk perjalanan dinas. Proses ini umumnya memakan waktu sekitar satu minggu hingga izin diberikan sebelum berlanjut ke tahap selanjutnya.

Langkah selanjutnya adalah penulisan naskah, dalam tahap ini penanggung jawab program Tatalepa menjelaskan dalam wawancara bahwa konten Tatalepa menggunakan naskah kasar yang berisi ringkasan singkat mengenai topik yang akan dibahas serta daftar pertanyaan untuk wawancara. Oleh karena itu, proses wawancara dilakukan secara spontan dengan alur yang lebih santai. Meskipun demikian, pewawancara tetap perlu memahami isi naskah yang telah disusun agar proses pengambilan dokumentasi dapat berjalan dengan lancar. Setelah jadwal disesuaikan dan naskah selesai disusun, staf Museum Gedung Sate akan merekam sebanyak mungkin *footage* untuk keperluan penyuntingan. Proses ini biasanya dilakukan dalam 1 hari, sementara sisa waktu produksi difokuskan pada proses *editing* yang tentunya memerlukan lebih banyak waktu. Perekaman video dilakukan menggunakan peralatan seadanya, yaitu *smartphone*.

Dan langkah terakhir merupakan *editing*, merupakan proses dimana seluruh *footage* yang telah direkam dikompilasi dan disusun dengan sedemikian rupa untuk merangkum bagian-bagian yang paling penting. Pada tahap ini, editor bertugas menyusun alur cerita agar lebih jelas dan menarik, termasuk menyesuaikan transisi, menambahkan efek visual, serta memperbaiki kualitas audio dan gambar jika diperlukan. Durasi pengeditan dapat bervariasi tergantung pada kompleksitas materi dan jumlah rekaman yang harus diproses. Oleh karena itu, konten Tatalepa tidak memiliki jadwal pengunggahan yang pasti dan sangat bergantung pada kecepatan serta kesiapan editor dalam menyelesaikan proses penyuntingan.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa program Tatalepa memiliki proses yang relatif singkat, mulai dari tahap perencanaan hingga pengunggahan konten. Dalam konteks konten media sosial, tahapan tersebut mungkin sudah dianggap memadai, namun untuk menghasilkan output program yang lebih optimal, disarankan agar perencanaan dilakukan dengan lebih matang. Oleh karena itu, dalam pengembangan inovasi program Tatalepa, akan dirancang terlebih dahulu pedoman umum yang dapat membantu dalam proses perancangan keseluruhan program yang tentunya akan lebih terstruktur. Sebagaimana terlihat pada tabel 1 yang memuat daftar konten Tatalepa yang berhasil diunggah oleh Musuem Gedung Sate melalui kanal Youtube mereka per tanggal 25 Januari 2025.

Tabel 1.Daftar konten Tatalepa berdasarkan kanal Youtube Museum Gedung Sate

No.	Judul	Tema	Durasi	Engagement	Tanggal Diunggah
1	TATALEPA “ <i>Let’s Find It Now</i> ”	Pengenalan konten TATALEPA	1:07	- 245 Penonton - 14 Suka	22 Oktober 2019
2	Sejarah Masuknya Jalur Kereta Api Bandung	Sejarah seputar kota Bandung	2:10	- 52 Penonton - 1 Suka	16 September 2020
3	Gedung Kertamukti, Kantor Pemerintah Jawa Barat Sebelum Pindah ke Gedung Sate	Bangunan Cagar Budaya	33:15	- 52 Penonton - 2 Suka	26 Januari 2022
4	Gedung Pakuan, Melihat Bagian Dalam Rumah Dinas Gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil	Bangunan Cagar Budaya	38:17	- 10.829 Penonton - 67 Suka - 1 Komentar	2 Februari 2022
5	Legenda Musisi Bandung	Sejarah seputar kota Bandung	44:48	- 21 Penonton	27 April 2022
6	Ada Jalan Pintas ke Hindia Belanda?	Sejarah seputar kota Bandung	22:50	- 1738 Penonton - 21 Suka - 4 komentar	7 Juni 2022
7	Sumedang Tempo Dulu	Sejarah seputar kota Bandung	23:53	- 774 Penonton - 7 Suka	30 Mei 2023
8	Memeluk Tradisi di Tengah Gempuran Teknologi : kampung Naga	Kampung Adat di Jawa Barat	40:04	- 29 Penonton - 3 Suka	12 Juni 2023
9	Kidung Alam Swiss Van Java : Kampung Pulo Garut	Kampung Adat di Jawa Barat	19:06	- 75 Penonton - 3 Suka	20 September 2023
10	Meneroka Warisan Masyarakat Adat Kuta : Kampung Adat Kuta Ciamis	Kampung Adat di Jawa Barat	18:18	- 50 Penonton - 5 Suka - 2 komentar	8 November 2023
11	Empal Gentong H. Apud Cirebon	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	15:34	- 243 penonton - 5 suka - 1 komentar	15 November 2023

12	Tahu Bungkeng Sumedang	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	14:18	- 1131 penonton - 4 suka	29 November 2023
13	Nasi Legendaris Majalengka : Nasi Lengko HJ. Kanti	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	11:11	- 372 penonton - 10 suka - 2 komentar	10 Januari 2024
14	Geco Cap Meong Cianjur	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	25:21	- 297 penonton - 7 suka	12 Mei 2024
15	Opak Pak Jejen Cicalengka	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	16:07	• 1.183 Penonton • 25 Suka • 3 Komentar	27 Juli 2024
16	Ayam Legendaris D'Bubuy Ma Atik Kabupaten Subang	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	20:18	• 189 Penonton • 7 Suka	30 Agustus 2024
17	Kuliner Perjuangan Rakyat : Wajit Cililin	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	16:36	• 176 Penonton • 1 Suka	19 September 2024
18	Dari Limbah Menjadi Berkah : Ikan Pindang Gombyang Manyung	Edisi Kuliner, Warisan Rasa Jawa Barat	16:20	• 134 Penonton • 2 Suka	24 Oktober

Berdasarkan rangkaian tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa Tatalepa belum mendapatkan perhatian yang cukup dari masyarakat sosial media. Salah satu penyebabnya bisa jadi karena promosi konten yang kurang maksimal. biasanya, konten Tatalepa yang sudah diunggah kemudian dipromosikan ke *instastory* dan *reels* instagram Museum Gedung Sate ([@museumgedungsate](https://www.instagram.com/museumgedungsate)). Maka dari itu, sebelum membuat rancangan pedoman inovasi program Tatalepa perlu dilakukan identifikasi permasalahan dari program yang sudah ada untuk mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan yang dimiliki agar dapat diciptakan strategi baru untuk memaksimalkan upaya Museum Gedung Sate dalam melestarikan pengetahuan lokal Jawa Barat lewat inovasi program Tatalepa.

4.2. Identifikasi Permasalahan dari Program Tatalepa

Dalam mengidentifikasi masalah dalam program Tatalepa, digunakan teknik analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*). Yang berguna untuk mengetahui apa saja kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dimiliki oleh program Tatalepa. Setelah diketahui keseluruhan aspek SWOT dari program Tatalepa, lalu data tersebut akan dimasukkan ke tabel quadran yang akan membantu penulis membuat strategi yang cocok dalam pembuatan pedoman inovasi program Tatalepa.

Tabel berikut memuat hasil analisis SWOT berdasarkan data yang sudah dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan staf Museum Gedung Sate.

Tabel 2. Hasil Analisis SWOT pada program Tatalepa

Faktor	Hasil Analisis
<i>Strength</i> (Kekuatan)	Konten menarik dan banyak peminat Isi konten yang edukatif dan inovatif Kekinian (bentuk konten mengikuti perkembangan tren) Didukung oleh pemerintah sebagai upaya pelestarian pengetahuan dan pemajuan kebudayaan
<i>Weakness</i> (Kelemahan)	Tanggal diunggahnya konten yang belum rutin Promosi konten belum maksimal Penonton kurang antusias (jarang berinteraksi dalam hal <i>engagement</i> konten) Kurang SDM
<i>Opportunity</i> (Peluang)	Memiliki banyak peluang untuk dikembangkan Memiliki banyak peluang kolaborasi Dapat dikembangkan menjadi program interaktif (seminar, lomba, <i>workshop</i> , pameran, dll)
<i>Threat</i> (Ancaman)	Akan ada saingan minimnya perkembangan pada setiap konten baru

Hasil analisis di atas lalu dimasukkan ke dalam tabel quadran yang menggabungkan faktor SO (mengggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang, ST (meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang), WO (mengggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman), dan WT (meminimalkan kelemahan untuk menghindari kelemahan). Tabel berikut memuat beberapa strategi yang berhasil didapatkan setelah menganalisis keempat faktor SWOT program Tatalepa sebelumnya.

Tabel 3. Tabel quadran SWOT berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada program Tatalepa

	O = Opportunity (Peluang)	T = Threat (Ancaman)
S = Strength (kekuatan)	Bekerja sama dengan komunitas/institusi pendidikan yang mendukung konsep dan tema Tatalepa.	Promosi berkelanjutan
W = Weakness (Kelemahan)	Memperbaiki infrastruktur seperti SDM dan pendanaan	Mengembangkan variasi program (bukan hanya konten sosial media)

Analisis SWOT pada program Tatalepa di atas menghasilkan beberapa strategi yang dapat dikembangkan dalam pengembangan program Tatalepa. Semua faktor analisis termasuk kelemahan dan ancaman dapat menghasilkan strategi yang akan menguntungkan inovasi program Tatalepa kedepannya.

4.3. Rancangan Pedoman Inovasi Program Tatalepa

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil analisis SWOT di atas akan menjadi dasar dalam penyusunan pedoman inovasi program Tatalepa. Pedoman ini umumnya mencakup berbagai komponen yang berfungsi sebagai panduan dalam menjalankan suatu program, sistem, atau kegiatan. Beberapa komponen dalam pedoman disesuaikan dengan karakteristik lembaga tempat program tersebut dijalankan, seperti aspek pendanaan. Dan dalam pedoman inovasi program Tatalepa terdapat beberapa komponen yang memanfaatkan hasil analisis SWOT yang sebelumnya sudah dilakukan, yakni strategi, variasi program, dan indikator keberhasilan. Pembuatan rancangan pedoman inovasi program Tatalepa ini sekaligus mendukung program pemerintah yang berfokus pada pelestarian pengetahuan dan pemajuan budaya Jawa Barat melalui inovasi teknologi dan keterlibatan masyarakat.

Strategi dalam rancangan pedoman ini mencakup beberapa fokus utama. Pertama adalah partisipasi dan keterlibatan komunitas dalam pelestarian pengetahuan dan pemajuan budaya. Hal ini dapat diwujudkan dengan menciptakan program inklusif, mendorong keterlibatan masyarakat lokal dalam setiap tahap pelaksanaan program, serta melakukan kolaborasi dengan komunitas budaya untuk memperkenalkan dan melestarikan pengetahuan lokal melalui kegiatan berbasis budaya. Kedua adalah pemanfaatan media sosial dan kampanye digital sebagai sarana promosi budaya. Upaya ini dilakukan melalui kampanye media sosial yang menarik perhatian masyarakat, khususnya generasi muda, dengan menciptakan konten kreatif berbasis budaya serta memberdayakan *influencer* budaya guna mendorong partisipasi yang lebih luas dalam program Tatalepa. Ketiga, penguatan ekonomi lokal yang menjadi bagian penting dari strategi perancangan program. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan produk budaya yang dapat dijual di pasar lokal maupun internasional, sehingga menegaskan nilai ekonomi dari pelestarian budaya, serta menyelenggarakan festival dan pameran budaya untuk menjadikan produk lokal sebagai daya tarik pariwisata. Dan yang terakhir, strategi ini mencakup aspek *monitoring*, evaluasi, dan keberlanjutan program. Dalam hal ini, sistem evaluasi dan pengawasan yang sistematis disusun untuk memantau pelaksanaan program dan mengembangkan indikator keberhasilan sebagai alat ukur pencapaian serta dibuat rencana jangka Panjang untuk memastikan bahwa inovasi program Tatalepa dapat terus berkembang dan menjadi program yang berkelanjutan.

Rangkuman strategi di atas menjadi langkah selanjutnya dalam proses pembuatan rancangan pertama pedoman inovasi program Tatalepa. Dan dalam penelitian ini fokus rancangan pedoman terletak pada variasi program yang direncanakan dalam rangka melestarikan pengetahuan lokal. Komponen program yang pertama adalah pendokumentasian pengetahuan lokal. Tujuannya adalah mengumpulkan, melestarikan, dan menyebarluaskan kekayaan pengetahuan lokal Jawa Barat melalui teknologi digital. Proses dokumentasi ini mencakup berbagai aspek budaya seperti tradisi lisan, seni pertunjukan, serta sistem pengetahuan lain yang juga merupakan bentuk dari warisan budaya, fokus dari program ini adalah untuk menjadikan Tatalepa sebagai wadah strategis dalam memperkenalkan budaya Jawa Barat secara lebih luas sekaligus menjaminkelestariannya bagi generasi mendatang. Bentuk kegiatan dalam komponen ini meliputi pendokumentasian budaya lokal, penyusunan arsip dan katalog digital.

Komponen kedua mencakup aktivitas interaktif untuk pelestarian pengetahuan dan pemajuan budaya. Program ini bertujuan untuk menghidupkan kembali budaya lokal melalui kegiatan partisipatif yang melibatkan masyarakat dan komunitas budaya secara langsung. Dengan pendekatan kreatif dan interaktif, program ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, apresiasi, dan keterlibatan masyarakat. Kegiatan ini dirancang untuk menjembatani tradisi dan inovasi sehingga budaya lokal dapat tetap relevan di era modern, sekaligus membuka peluang kolaborasi antara komunitas, seniman, akademisi, dan pemerintah. Kegiatan yang termasuk dalam komponen ini antara lain adalah pameran budaya hasil kolaborasi dengan komunitas untuk menampilkan seni pertunjukan, kerajinan, dan kuliner. Menyelenggarakan seminar dan diskusi budaya bersama pakar dan komunitas. Dan merencanakan kolaborasi seni melalui pertunjukan atau lokakarya serta *workshop* edukasi budaya yang menghadirkan seniman sebagai pelatih keterampilan budaya.

Komponen ketiga adalah kolaborasi dan edukasi. Tujuan dari program ini adalah untuk memperkuat upaya pelestarian budaya melalui kerja sama lintas sektor dan penguatan Pendidikan. Kolaborasi ini melibatkan pemerintah, komunitas budaya, akademis, pelaku seni, dan sektor swasta guna menciptakan ekosistem budaya yang berkelanjutan. Beberapa kegiatan dalam komponen ini mencakup kerja sama dengan komunitas budaya, kemitraan dengan lembaga Pendidikan, penguatan hubungan antar lembaga, program edukasi bagi generasi muda, serta kolaborasi dalam penelitian dan inovasi budaya.

Selain merancang komponen program, penting untuk menetapkan indikator keberhasilan guna mengukur pencapaian dari masing-masing program. Indikator tersebut antara lain adalah persentase kegiatan yang terlaksana sesuai jadwal, jumlah kegiatan yang diadakan dalam satu periode, jumlah peserta yang berpartisipasi, serta tingkat partisipasi komunitas budaya dalam kegiatan. Indikator lainnya mencakup jumlah konten budaya yang diunggah ke media sosial, jumlah pengguna yang mengakses konten tersebut, jumlah pengunjung pameran atau festival, jangkauan media sosial, serta penyusunan rencana jangka panjang untuk pelestarian pengetahuan dan budaya.

4.4. Analisis Rancangan

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, pengembangan program inovasi Tatalepa ini bertujuan untuk meningkatkan peran museum dalam melestarikan pengetahuan lokal Jawa Barat melalui pendekatan yang lebih sistematis dan partisipatif. Fokus utama dalam penyusunan pedoman inovasi terletak pada variasi program, yang disusun secara strategis berdasarkan hasil analisis SWOT guna melengkapi kekurangan yang ditemukan pada implementasi program sebelumnya. Jika dibandingkan dengan pelaksanaan program Tatalepa terdahulu yang lebih menekankan pada dokumentasi pengetahuan budaya secara digital, rancangan pengembangan program yang dihasilkan dalam penelitian ini tidak hanya mempertahankan aspek tersebut, tetapi juga memperluas ruang lingkupnya melalui penguatan interaksi dan kolaborasi. Dokumentasi pengetahuan lokal tetap menjadi komponen utama karena merupakan esensi awal dari program Tatalepa, seperti yang telah dilakukan dalam oleh Museum Gedung Sate melalui pendokumentasian budaya lokal dalam bentuk *vlog* yang diunggah ke media sosial resmi mereka. Hal ini

selaras dengan temua sebelumnya yang menunjukkan bahwa digitalisasi merupakan langkah yang strategis dalam pelestarian budaya di era modern.

Namun, penelitian ini menambahkan dimensi baru berupa komponen program kreatif, interaktif, dan kolaboratif yang sebelumnya belum terstruktur dalam program Tatalepa terdahulu. Komponen selanjutnya adalah aktivitas interaktif untuk pemajuan budaya yang menunjukkan adanya perbedaan pendekatan dari sekedar pendekatan dokumentatof menjadi partisipasif. Hal ini menjadi pembeda utama antara program sebelumnya dan inovasi dalam rancangan yang saat ini telah dikembangkan. Komponen ini dirancang berbagai bentuk kegiatan seperti pameran budaya, lomba, dan *workshop* yang tidak hanya mengedukasi, tetapi juga melibatkan masyarakat secara langsung sebagai pelaku budaya.

Komponen ketiga, yakni program kolaborasi dan edukasi yang mempertegas pentingnya sinergi antar pemangku kepentingan dalam keberlangsungan pelestarian budaya. Dalam komponen ini, pendekatan kolaboratif tidak hanya dilihat sebagai metode pelaksanaan, tetapi juga sebagai strategi penguatan keberlanjutan program. Penelitian ini mendukung hasil studi terdahulu yang menyatakan bahwa kerja sama lintas sektor seperti pemerintah, komunitas, akademisi, dan pelaku budaya menjadi faktor krusial dalam pengembangan ekosistem budaya adaptif terhadap tantangan zaman. Rancangan program interaktif dalam penelitian ini secara khusus berkaitan erat dengan kajian *knowledge sharing*, yang merupakan proses dimana pengetahuan budaya ditransfer, dibagikan, dan dikembangkan dalam konteks sosial. Aktivitas seperti *workshop*, seminar budaya, hingga demonstrasi seni menciptakan ruang diskusi dan pertukaran pengetahuan yang bersifat dua arah, sehingga masyarakat tidak lagi hanya menjadi objek pelestarian budaya melainkan juga menjadi subjek aktif yang membentuknya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini bersifat mendukung dan sekaligus mengembangkan program Tatalepa yang telah ada sebelumnya. Inovasi yang diusulkan tidak bertentangan dengan pendekatan awal, melainkan memperkaya konten dan metode pelaksanaan program agar lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan masyarakat. Perluasan program dari kegiatan dokumentasi ke aktivitas interaktif dan kolaboratif menjadi bukti bahwa inovasi program Tatalepa mampu bergerak dari sekedar pelestarian pasif ke arah pelibatan aktif masyarakat dalam pemajuan budaya.

Jika dibandingkan dengan penelitian serupa seperti yang disebutkan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa poin yang mendukung dan sejalan dengan kesimpulan kedua penelitian tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Aly (2018) yang berpendapat bahwa Museum R.A kartini Rembang memiliki potensi besar dalam penyelenggaraan even karena memiliki peran besar terhadap peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Sayangnya, even yang diselenggarakan hanya diadakan menjelang Hari Kartini setiap tahunnya sehingga nilai kontribusinya terbilang kecil dan tidak sebanding dengan biaya perawatan, honorarium, dan jenis pembiayaan lainnya. Lalu Aly merekomendasikan untuk meluaskan dan meningkatkan kerja sama dengan berbagai pihak atau mitra, termasuk sector luar negeri untuk meningkatkan kualitas komunikasi pemasaran sekaligus membangun dan menjaga *brand image* Museum R.A Kartini Rembang. Sementara Dewi & Nurusholih (2019) yang juga meneliti mengenai Museum Gedung Sate menjelaskan bahwa Museum Gedung Sate dianggap kurang memiliki kegiatan aktifiasi

sehingga promosi yang dilakukan hanya bersifat satu arah dan mendapat respon yang kurang dari masyarakat. Maka dari itu mereka merancang promosi program tematik Museum Gedung Sate yang dapat membantu masyarakat untuk memahami, mempelajari, dan merasakan kesenangan dalam mempelajari sejarah Gedung Sate.

Sejalan dengan penelitian ini yang menekankan penguatan konten dan perluasan variasi program seperti dokumentasi budaya lokal, kegiatan interaktif, dan program kolaboratif untuk meningkatkan andil museum dalam pelestarian pengetahuan lokal Jawa Barat. Perancangan inovasi Program Tatalepa dibuat karena kurangnya promosi, tidak konsistennya konten yang diunggah, serta kelibatan masyarakat yang minim. Inovasi tersebut tidak hanya mempertahankan pendekatan dokumentatif sebelumnya, tetapi juga memperluas ruang partisipasi public melalui pendekatan *knowledge sharing*. Dari penelitian ini dan kedua penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendekatan yang kreatif, berkelanjutan, dan melibatkan kerja sama dari berbagai pihak menjadi hal yang penting agar museum tetap memiliki daya tarik dan relevansi di tengah perkembangan masyarakat masa kini.

5. Simpulan

Tatalepa merupakan program milik Museum Gedung Sate yang berbentuk konten sosial media yang mengemas berbagai subjek dari pengetahuan dan kebudayaan yang ada di Jawa Barat seperti kampung adat, makanan tradisional daerah, dan sebagainya. Program ini dianggap sebagai upaya museum dalam melestarikan pengetahuan lokal Jawa Barat, namun setelah dilakukan analisis menggunakan teknik analisis SWOT ditemukan celah dan kelemahan yang dimiliki program Tatalepa. Dengan mengandalkan hasil analisis tersebut program ini dikembangkan menjadi inovasi program yang interaktif dan kreatif yang secara teori akan membantu meningkatkan efektivitas dan dampak program terhadap masyarakat. Dari hasil analisis SWOT dibuatlah rancangan strategi yang digunakan dalam perancangan 3 komponen dan bentuk kegiatannya. Lalu indikator keberhasilan dirancang dengan sedemikian rupa untuk menjadi acuan tingkat pencapaian pada masing-masing program sekaligus menjadi evaluasi untuk perancangan program selanjutnya demi keberlanjutan inovasi program Tatalepa. Dan setelah dianalisis, komponen yang dirancang merupakan salah satu contoh dari kegiatan *knowledge sharing* di tengah masyarakat. Bentuk kegiatan program seperti pameran budaya dan seminar interaktif merupakan kegiatan dimana masyarakat berkumpul untuk saling berbagi informasi dan pengalaman mengenai satu topik yang sedang dibicarakan.

Berdasarkan kesimpulan diatas, diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan baik untuk Museum Gedung Sate atau pemerintah setempat dalam upaya pelestarian pengetahuan dan budaya lokal khususnya di daerah Jawa Barat.

Daftar Pustaka

- Afiyanti, Y. (2008) 'Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) sebagai metode pengumpulan data penelitian kualitatif', *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(1), pp. 58–62.
- Agustianda, E. (2019) *Berbagi pengetahuan (sharing knowledge) dan pengembangan karir terhadap kinerja karyawan pada PT. Bukit Asam Unit Pelabuhan Tarahan*. Bandar Lampung: Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Agustina, F.A. (2022) *Pemindahbukuan PT.ABC terkait kesalahan pelaporan PPH Badan*. Semarang: UNIKA Soegijapranata.
- Andra, R.S. (2018) *Pengaruh knowledge sharing terhadap kinerja karyawan*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Asmilan, H. (2017) *Implementasi kebijakan e-KTP di Kecamatan Medan Denai Kota Medan*. Medan: Universitas Medan Area.
- Azny, M.A. (2018) *Analisis knowledge transfer pada PT. PLN Distribusi Jawa Timur*.
- Cipta, H. and Hatamar (2020) 'Analisis SWOT integrasi industri halal dan perbankan syariah di Indonesia', *Shiddiq Press*. Bangka Belitung.
- Febriyanti, A.N. (2023) *Pengaruh knowledge sharing terhadap kinerja karyawan melalui individual innovation capability pada PT. Haleyora Power Area Tanjungpinang*. Tanjungpinang: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan.
- Hazni, Hayati, F. and Mutiawati, Y. (2023) 'Analisis kegiatan main peran makro untuk menstimulasi percaya diri pada anak usia 4-5 tahun di TK Cinta Ananda Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1).
- Hidayat, R. (2013) *Membuat aplikasi game arcade*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Irfaniah, H. (2020) 'Urgensi pelestarian pengetahuan tradisional dan peluang perpustakaan umum dalam pelestarian pengetahuan tradisional', *JUPITER*, 17, pp. 10–19.
- Isamuddin, I., Faisal, F., Maisah, M., Hakim, L. and Us, K.A. (2021) 'Implementasi analisis SWOT pada manajemen strategik dalam perencanaan peningkatan mutu pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Nurul Islam Muara Bungo', *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Kurniawan, A. and Runa, W. (2023) 'PKM pemberdayaan masyarakat dalam penyusunan rencana pengembangan artefak budaya sebagai wisata desa di Desa Siangan, Kecamatan Gianyar Kabupaten Gianyar', *Jurnal Abdi Daya*, 3(1), pp. 25–33.
- Margareta, L.E. (2023) *Inovasi kepala madrasah dalam mewujudkan sekolah yang efektif di Madrasah Aliyah Ma'arif Idanawu Kabupaten Blitar*. Kediri: Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Mukhlisin, A. and Pasaribu, M.H. (2020) 'Analisis SWOT dalam membuat keputusan dan mengambil kebijakan yang tepat', *INVENTION: Journal Research and Education Studies*, 1(1), pp. 33–43.
- Nuaritami, F. (2023) *Sejarah perkembangan Museum Digital Bekasi dan perannya terhadap pemerintah dan masyarakat Bekasi 1910-2021*. Cirebon: IAIN Siber Syekh Nurjati.
- Okpatrioka (2023) 'Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan', *Dharma*

- Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 1(1), pp. 86–100.
- Permata, R.D. and Marlina (2017) ‘Pembuatan buku pedoman pengelolaan perpustakaan sekolah di SMA N 1 Painan’, *Jurnal Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 5(1), pp. 343–352.
- Prawiyogi, A.G., Sadiyah, T.L., Purwanugraha, A. and Elisa, P.N. (2021) ‘Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar’, *Jurnal BASICEDU*, 5(1), pp. 446–452.
- Purnama, S. (2013) ‘Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)’, *LITERASI*, 4(1), pp. 19–32.
- Sanusi, A. (2013) *Pengantar ilmu sejarah*. Cirebon: Syekh Nurjati Press.
- Sari, R.N. (2018) *Pembuatan aplikasi kodefikasi diagnosis penyakit pada sistem jantung dan pembuluh darah berdasarkan ICD10 di Rumah Sakit Baptis Batu*. Malang: Kemenkes Poltekkes Malang.
- Sugiyono (2019) *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syakhriani, A.W. and Kamil, M.L. (2022) ‘Budaya dan kebudayaan: tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal’, *Cross-border*, 5(1), pp. 782–791.
- Tachyan, Z. and Rosmadi, M.L. (2018) ‘Peran transfer knowledge dalam mengembangkan industri kreatif’, *Ikraith-Humaniora*, 2(2), pp. 61–68.
- Usman, M.A., Abdi and Arfah, S.R. (2023) ‘Standar operasional prosedur administrasi kependudukan pada Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kabupaten Enrekang’, *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik*, 4(3), pp. 511–523.
- Wardiana, D., Khadijah, U.L. and Rukmana, E.N. (2018) ‘Dokumentasi budaya Ngaruat Lembur di Radio RASI FM’, *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 6(1), pp. 43–58.
- Waty, W.W., Yusup, P.M. and Yanto, A. (2020) ‘Pelestarian pengetahuan lokal melalui transfer pengetahuan di Rurukan Adat "Nabawadata" Sumedang’, *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(2), pp. 267–281.
- Yasmine, F., Puspita, A.A., Sriwarno, A.A., Triharini, M., Malasan, P.L. and Taepoer, R.A. (2022) ‘Pengumpulan data artefak dan budaya kuliner dengan metode partisipatoris’, *Widyakala Journal*, 9(1).
- Zulfirman, R. (2022) ‘Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MAN 1 Medan’, *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*, 3(2), pp. 147–153.