

**DISC 2017**

**8<sup>TH</sup> DISC 2017**

Digital Information & System Conference  
24 - 25 Agustus 2017

## "Great Opportunities with IoT (Internet of Things)"



Computer Engineering Dept.  
Faculty of Engineering  
UK, Maranatha



ISBN: 978-979-1194-11-2

## COMMITTEE

### KEPANITIAAN :

- Ketua Program Studi Sistem Komputer (ex officio)
- Markus Tanubrata, ST. MM. MT.
- Hendry Wong ST. MKom.
- Rinto Yuniarso, S.Sos
- Yayang Sriwati , A. Md.
- Edi Wawan
- Andrey
- HIMA SISKOM 2017

### REVIEWER :

- Prof. Dr. Ir. Benjamin Soenarko. MSME. (ITB)
- Robby Yussac Tallar, ST. MT., Dipl IWRM, Ph.D. (UK. Maranatha)
- Dr. Bunamin Uning, ST., MT. (JD Edwards Consultant)
- Dr. Ir. Ratna Dewi, ST. MT. (UK. Maranatha)
- Dr. Yosafat A. P. ST. MT. (UK. Maranatha)
- Ir. Widjono, M.Sc. (UK. Maranatha)
- Semuil Tjiharjadi, ST., MM., MT. (UK. Maranatha)
- Andrew Sebastian Lehman, ST., M.Eng. (UK. Maranatha)
- Marvin Chandra Wijaya, ST., MM., MT. (UK. Maranatha)
- Hendry Wong, ST., M.Kom. (UK. Maranatha)
- Joan Nugroho, ST., MT., (UK. Maranatha)
- Markus Tanubrata ST., MM., MT. (UK. Maranatha)

## KATA PENGANTAR

Salam sejahtera. Merupakan anugerah yang tak terhingga bila kini seminar nasional DISC 2017 telah berjalan hingga yang kedelapan. Seminar nasional Digital Information and System Conference 2017 ini dapat terlaksana atas semua kerja keras panitia dan Himpunan Mahasiswa Sistem Komputer yang dengan tekun dan penuh semangat mewujudkan pelaksanaan seminar ini secara konsisten. Tentunya kami juga mengucapkan terima kasih atas partisipasi dari semua pemakalah dan peserta pada seminar DISC 2017 ini. Terutama pada para pemakalah yang selalu setia setiap tahunnya mengikuti seminar nasional DISC ini, kami sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih untuk semua dukungan dan partisipasinya tersebut.

Perkembangan teknologi yang sedemikian pesat berimbas pada interaksi antar peralatan elektronik yang semakin erat dan sulit untuk dipisahkan. Dengan dukungan internet yang semakin baik, maka pengendalian peralatan-peralatan elektronik tersebut dapat dilakukan dari jarak jauh. Banyak kemudahan-kemudahan yang ditawarkan dengan keberadaan internet saat ini. Semakin hari, semakin banyak penelitian yang memanfaatkan internet yang dihubungkan dengan banyak peralatan elektronik. Karena hal tersebutlah maka pada DISC 2017 ini, diangkat sebuah tema yaitu: **Great Opportunities with Internet of Things**. Sebuah topik yang diharapkan dapat menginspirasi para peneliti tentang banyaknya inovasi-inovasi yang dapat dihasilkan dengan teknologi internet saat ini.

Atas dasar semangat inilah, kami mengadakan seminar DISC 2017 ini sebagai suatu wadah diskusi para peneliti Indonesia, pemaparan berbagai penemuan dan inovasi teknologi, seni budaya, sastra, pendidikan dan berbagai bidang lainnya yang dapat mengangkat derajat bangsa Indonesia menjadi lebih baik.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih untuk semua sumbangsih tenaga, waktu dan pemikirannya. Selamat berseminar, dan sukses untuk kita semua.

Bandung, Agustus 2017

Andrew Sebastian Lehman  
Chairman of DISC 2017

# Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iii
Committee	v
<b>MAKALAH PEMBICARA UTAMA</b>	1
<b>INTERNET OF THINGS IN CAMPUS/STUDENT LIVES</b> Ir. Emir Mauludi Husni, M.Sc., Ph.D, Institut Teknologi Bandung	
<b>APLIKASI SISTEM PENGOLAHAN DATA ABSENSI GURU BERBASIS WEB DALAM MENILAI KINERJA GURU SD NEGERI PERUMNAS 5 TANGERANG</b> Aris, STMIK Raharja Veronika Fransiska, STMIK Raharja Silvina Eko Ristanti, STMIK Raharja Ismi Nurhasanah, STMIK Raharja	17
<b>APLIKASI SISTEM INFORMASI PELACAKAN SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR BERBASIS WEB PADA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN TANGERANG</b> Eka Rosdiana, STMIK Raharja Adi Alfian, STMIK Raharja Aris Sutanto, STMIK Raharja Amelia Rahim, STMIK Raharja,	24
<b>RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN EVALUASI KINERJA SUATU INSTITUSI DENGAN PEMBOBOTAN NILAI OPTIMAL</b> Nurlaila Suci Rahayu Rais, STMIK Raharja Siti Khuzaemah, STMIK Raharja Lydia Rahmi Janna, STMIK Raharja	30
<b>APLIKASI PENGELOLAHAN DATA INFORMASI FASILITAS BANDARA TERMINAL 3 PADA DIVISI TERMINAL OPERATION SERVICE PT.ANGKASA PURA II (PERSERO) BERBASIS WEB</b> Mochamad Rishaldy Prisliyanto, STMIK Raharja Devi Septiani, STMIK Raharja Mila Tryutami Karina, STMIK Raharja Mamay Humaeroh, STMIK Raharja	36
<b>DIGITALISASI RAGAM HIAS PADA OMO SEBUA</b> Ariesa Pandanwangi, Universitas Kristen Maranatha Krismanto Kusbiantoro, Universitas Kristen Maranatha	42



<b>MEMBANGUN KESIAPAN INDUSTRI IOT SMART UTILITY BERBASIS LORA WAN MENDUKUNG SMART CITY</b> Gunawan Wibisono, Universitas Indonesia Filbert H Juwono, Universitas Indonesia Alam Awaluddin, PLN Distribusi Jawa Timur	48
<b>PEMBUATAN SISTEM ADMINISTRASI TERINTEGRASI PADA BIMBINGAN DAN KONSULTASI BELAJAR GLOBAL</b> Ana Kurniawati, Universitas Gunadarma Dina Agusten, Universitas Gunadarma Rangga Aditya Khaerudin, Universitas Gunadarma	53
<b>PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SMA BERBASIS ANDROID</b> Clara Hetty Primasari, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta Frengkye William Dikson Maabuat, SMA Kartika XX-2 Kendari	59
<b>KAJIAN PENGGUNAAN SOFTWARE PROGRAM EPANET 2.0 DALAM SUATU JARINGAN DISTRIBUSI PIPA</b> Erick Wijaya, Universitas Kristen Maranatha Alexander Revaldy, Universitas Kristen Maranatha	65
<b>INFLUENCE OF PROGRAMMING ASSIGNMENT AND NEUROPH AS LAB ASSIGNMENT TO ARTIFICIAL NEURAL NETWORK (ANN) COURSE</b> Joan Nugroho, Univesitas Kristen Maranatha	70
<b>PENGARUH KUALITAS SISTEM PADA SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP PENGGUNAAN SISTEM (STUDI KASUS: SIMPONI AMIK MDP, STMIK GI MDP DAN STIE MDP)</b> Mulyati, STMIK GI MDP, Palembang Anggoro Aryo P, STMIK GI MDP, Palembang Dorie Pandora K, STMIK GI MDP, Palembang	78
<b>APLIKASI INTERNET OF THING (IOT) DENGAN SMARTPHONE ANDROID PADA SMART ROOM MELALUI JARINGAN WIFI BERBASIS ARDUINO</b> Hidayat Nur Isnianto, Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta Yanwar Dwi Erdiansyah, Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta Fiqi Astrida Jadmiko, Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta	84
<b>PROTOTIPE MINI CLUSTER UNTUK PROGRAM STUDI INFORMATIKA</b> Yustina Sri Suharini, Institut Teknologi Indonesia Muhamad Ramli, Institut Teknologi Indonesia Endang RD, Institut Teknologi Indonesia Sulistiyowati, Institut Teknologi Indonesia	90
<b>ANALISIS PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP LAYANAN GOJEK DIKOTA PALEMBANG</b> Ery Hartati, STMIK MDP, Palembang Yulistia, STMIK MDP, Palembang	97

## DIGITALISASI RAGAM HIAS PADA OMO SEBUA

Ariesa Pandanwangi<sup>1</sup>, Krismanto Kusbiantoro<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Kristen Maranatha, Jl. Surya Sumantri 65 Bandung-40164,  
ariesa.pandanwangi@maranatha.edu

<sup>2</sup> Universitas Kristen Maranatha, Jl. Surya Sumantri 65  
Bandung-40164, Krismanto.kusbiantoro@art.maranatha.edu

### ABSTRAK

*Cara berpikir nenek moyang kita sudah melampaui jamannya, terbukti dengan peninggalan sebuah karya seni bangunan rumah adat tradisional di Nias Selatan, dengan ketinggian yang spektakuler. Pembuatannya dilakukan tanpa melibatkan bantuan peralatan yang canggih. Rumah adat tersebut dipenuhi dengan ragam hias pada bagian luar rumah dan pada bagian dalam rumah. Keberadaan ragam hias tersebut belum terdokumentasikan dengan baik melalui proses digital. Makalah ini bertujuan memberikan sumbangsih pemikiran pentingnya proses digitalisasi untuk melestarikan kearifan lokal bangsa Indonesia. Untuk saat ini pendataan tentang Nias baru terdokumentasikan di website Museum Nias.*

*Kata kunci: Digitalisasi, Omo Sebua, Ragam hias,*

### 1. Pendahuluan

Indonesia terdiri atas ribuan pulau yang indah, gunung yang menjulang tinggi dan beberapa masih aktif menyemburkan hawa panasnya. Salah satu pulau di Sumatera, Nias, ternyata belum banyak dikenal dunia, belum banyak diperhatikan dan cenderung tertinggal daerahnya. Penduduk setempat banyak yang tinggal di rumah tradisional yang dipenuhi oleh ragam hias. Tiba-tiba pada tanggal 8 Maret 2005, diguncang gempa dengan kekuatan 8,7 Skala Richter. Getarannya terasa hingga Bangkok dan merupakan gempa terbesar kedua di dunia sejak tahun 1964. Gempa mengangkat pulau Nias sehingga lebih tinggi dari permukaan laut, hingga luluh lantak. Akibatnya garis pantainya di beberapa tempat mundur hingga 25 meter.

Setelah kejadian gempa ini, mata dunia tertuju pada Nias. Pertolongan dari berbagai LSM baik dalam maupun luar negeri masuk ke Nias. Kucuran dana hibah dari berbagai organisasi masuk ke Nias, termasuk teknologi dan modernisasi yang tidak lagi terbendung. Departemen Sosial dan LSM membangun rumah-rumah darurat untuk para korban gempa. Rumah-rumah ini tidak sama dengan rumah tradisional masyarakat Nias. Rumah-rumah ini dibangun dengan konstruksi beton, dinding bata dan atap seng gelombang. Jalan-jalan dan jembatan-jembatan dibangun menghubungkan kabupaten satu dengan yang lainnya. Fasilitas publik dan fasilitas sosial dibangun di Nias.

Masuknya budaya modern ke Nias menjadi tantangan baru bagi kelangsungan budaya tradisional masyarakat Nias. Kampung-kampung tradisional terisolasi; sementara kampung-kampung modern dimekarkan. Masyarakat meninggalkan rumah tradisional mereka dan tinggal di rumah baru yang dibangun oleh pemerintah. Ini menjadi tantangan tersendiri bagi keberlanjutan budaya tradisional Nias. Padahal budaya Nias adalah salah satu dari sedikit budaya megalitik yang masih tersisa di Nusantara.

Masyarakat Nias memiliki 2 tipe rumah adat berdasarkan lokasinya. Masyarakat di Nias Utara memiliki rumah adat dengan denah berbentuk oval, sementara masyarakat Nias Selatan memiliki rumah adat dengan denah berbentuk persegi panjang. Keduanya masih dijumpai di beberapa tempat, namun jumlahnya sudah relatif sedikit. Uniknya adalah bahwa rumah tradisional ini dihiasi dengan berbagai macam ukiran dan ragam hias khas Nias. Ukiran dan ragam hias Nias didominasi oleh motif geometri dan bentuk-bentuk binatang reptile seperti buaya, kadal, dan kura-kura. Ragam hias yang terbentuk merupakan hasil dari pola pikir dan pengaruh lingkungan dari dalam ataupun dari luar yang tampaknya belum terdokumentasi dengan baik dalam bentuk digital. Sehingga banyak peneliti dari luar yang merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi tersebut. Jadi tujuan makalah ini untuk memberikan pemikiran pentingnya proses digitalisasi bagi kearifan lokal Indonesia.

## 2. Pembahasan

Desa Bawomataluwo berada di Kecamatan Fanayama, Kabupaten Nias Selatan, Propinsi Sumatera Utara. Rumah tradisional Omo Sebua ini juga dapat diakses oleh publik, saat ini berfungsi menjadi salah satu tujuan wisata di Indonesia. Omo Sebua merupakan rumah bangsawan di desa itu. Rumah ini memiliki keunikan yaitu pintu masuknya dari kolong rumah dan bentuk rumah panggung dengan ketinggian 40 meter dari tanah hingga ke puncak atapnya. Hal ini yang membedakan dengan rumah-rumah tradisional sekelilingnya. Rumah adat di Nias memiliki ragam hias dan saat ini kondisinya banyak yang sudah hampir punah termakan usia dan keterbatasan generasi saat ini dalam memeliharanya. Teknik dan bahan kayu yang ada saat ini pun tidak sama dengan apa yang tersedia dahulu. Keberagaman ragam hiasnya saat ini belum terbaca dan terdokumentasikan dengan baik. Hal ini menjadi peluang besar untuk mendokumentasikannya dalam bentuk digital.

### 2.1 Kebudayaan

J.J. Honigman (Adimihardja, 2004: 7), maka dapat dibedakan 3 gejala kebudayaan yang saling mempengaruhi, yaitu idea, aktivitas dan artefak. Hal ini dilengkapi oleh Kuntjaraningrat bahwa kebudayaan merupakan "keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar." Sedangkan Clifford Geertz mengatakan bahwa kebudayaan merupakan sistem mengenai konsepsi-konsepsi yang diwariskan dalam bentuk simbolik, yang dengan cara ini manusia dapat berkomunikasi, melestarikan, dan mengembangkan pengetahuan dan sikapnya terhadap kehidupan. Lebih spesifik lagi, E. B Taylor (1832- 1917), dalam bukunya "Primitive Cultures", mengartikan kebudayaan sebagai keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan,



kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat."

Hal serupa juga diutarakan oleh Koentjaraningrat bahwa terdapat 3 wujud kebudayaan sebagai berikut: pertama wujud kebudayaan sebagai kompleks ide, gagasan, nilai dan sebagainya sebagai sistem budaya kepercayaan; kedua, wujud kebudayaan sebagai kompleks aktivitas serta tindakan berpola masyarakat sebagai sistem sosial; dan ketiga, wujud kebudayaan sebagai benda hasil karya manusia sebagai kebudayaan materi. Oleh sebab itu, studi tentang budaya materi, tidak bisa lepas dari kajian dalam kerangka sistem sosial dan sistem budaya (kepercayaan), termasuk arsitektur. Beberapa pengertian diatas menggarisbawahi bahwa kebudayaan dibentuk dari sebuah system yang melibatkan pemikiran pada masa itu, tradisi lisan, adat istiadat, hukum yang berlaku serta tata cara hidup dan kebiasaan yang turun temurun sehingga menghasilkan artefak karya seni yang dapat dimanfaatkan kedalam kehidupan sehari-hari.

## 2.2 Ragam Hias

Ragam hias sebagai sebuah produk budaya, senantiasa terikat pada konteks sosial budaya yang melingkupinya. Ragam hias berdasarkan cara pikir dan olah rasa yang melibatkan karsa senimannya, sehingga didalamnya terkandung makna simbolik dan memiliki pesan kepada masyarakat yang menggunakannya baik sebagai ragam hias pada rumah tinggal ataupun pada artefak seni lainnya.

Memahami arsitektur tradisional yang didalamnya terkandung banyak ragam hias dan saat ini dalam kondisi yang memprihatinkan maka diperlukan sebuah terobosan di era digitalisasi ini. Karena bentuk ragam hias terkait dengan pandangan kosmologis masyarakat, kepercayaan, mitologi dan juga nilai serta sistem sosial yang hidup di tengah masyarakat. Ragam hias tradisional tidak melulu berbicara tentang bentuk, stilasi, komposisi, warna, tetapi juga tentang wacana multi-tafsir yang bermakna dalam kehidupan manusia yang menghuninya.

Ragam hias tradisional yang ditemukan pada arsitektur tradisional di Indonesia sangat beragam jenisnya dan juga perletakkannya. Ada ragam-ragam hias yang berbentuk geometris berpola, berbentuk flora, fauna ataupun kombinasi ketiganya, sesuai dengan kosmologi, kepercayaan dan sistem sosial masyarakatnya. Rumah yang memiliki ragam hias yang kaya biasanya merujuk pada status sosial tertentu di tengah masyarakat. Ragam-ragam hias ini ditempatkan baik di lantai, dinding maupun atap dalam bentuk ukiran, gambar, benta tiga dimensi atau tempelan lainnya.



kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat."

Hal serupa juga diutarakan oleh Koentjaraningrat bahwa terdapat 3 wujud kebudayaan sebagai berikut: pertama wujud kebudayaan sebagai kompleks ide, gagasan, nilai dan sebagainya sebagai sistem budaya kepercayaan; kedua, wujud kebudayaan sebagai kompleks aktivitas serta tindakan berpola masyarakat sebagai sistem sosial; dan ketiga, wujud kebudayaan sebagai benda hasil karya manusia sebagai kebudayaan materi. Oleh sebab itu, studi tentang budaya materi, tidak bisa lepas dari kajian dalam kerangka sistem sosial dan sistem budaya (kepercayaan), termasuk arsitektur. Beberapa pengertian diatas menggarisbawahi bahwa kebudayaan dibentuk dari sebuah system yang melibatkan pemikiran pada masa itu, tradisi lisan, adat istiadat, hukum yang berlaku serta tata cara hidup dan kebiasaan yang turun temurun sehingga menghasilkan artefak karya seni yang dapat dimanfaatkan kedalam kehidupan sehari-hari.

## 2.2 Ragam Hias

Ragam hias sebagai sebuah produk budaya, senantiasa terikat pada konteks sosial budaya yang melingkupinya. Ragam hias berdasarkan cara pikir dan olah rasa yang melibatkan karsa senimannya, sehingga didalamnya terkandung makna simbolik dan memiliki pesan kepada masyarakat yang menggunakannya baik sebagai ragam hias pada rumah tinggal ataupun pada artefak seni lainnya.

Memahami arsitektur tradisional yang didalamnya terkandung banyak ragam hias dan saat ini dalam kondisi yang memprihatinkan maka diperlukan sebuah terobosan di era digitalisasi ini. Karena bentuk ragam hias terkait dengan pandangan kosmologis masyarakat, kepercayaan, mitologi dan juga nilai serta sistem sosial yang hidup di tengah masyarakat. Ragam hias tradisional tidak melulu berbicara tentang bentuk, stilasi, komposisi, warna, tetapi juga tentang wacana multi-tafsir yang bermakna dalam kehidupan manusia yang menghuninya.

Ragam hias tradisional yang ditemukan pada arsitektur tradisional di Indonesia sangat beragam jenisnya dan juga perletakkannya. Ada ragam-ragam hias yang berbentuk geometris berpola, berbentuk flora, fauna ataupun kombinasi ketiganya, sesuai dengan kosmologi, kepercayaan dan sistem sosial masyarakatnya. Rumah yang memiliki ragam hias yang kaya biasanya merujuk pada status sosial tertentu di tengah masyarakat. Ragam-ragam hias ini ditempatkan baik di lantai, dinding maupun atap dalam bentuk ukiran, gambar, benta tiga dimensi atau tempelan lainnya.

### 2.3 Ragam Hias pada Omo Sebua



Gambar 01. Omo Sebua di Desa Bawomataluo

Sebagai sebuah rumah bangsawan, Omo Sebua adalah rumah yang paling kaya dengan ragam hias. Ornamen berupa pahatan dan gambar geometris dan flora di dinding depan persis di atas kolong mengisyaratkan bahwa rumah ini adalah rumah bangsawan. Didukung oleh peninggalan megalitik berupa menhir di depan rumah seperti layaknya sebuah meja altar tempat persembahan. Pada bagian dalam bangunan terdapat beberapa ragam hias yang juga ditemui berupa patung kera yang turun dari atas sebagai simbol dari relasi dunia atas dan dunia bawah, ukiran di dinding dalam yang menggambarkan singgasana raja dan ratu, perbendaharaan harta dan lumbung serta patung anjing/singa dan ukiran buaya. Semua ini menggambarkan keragaman mahluk mitologis dalam kepercayaan dan kosmologi masyarakat Nias.



Gambar 02. Motif geometris dan flora pada dinding Omo Sebua



Gambar 03. Patung kera yang turun harta/lambung



Gambar 04. Ukiran dinding kotak

#### 2.4 Upaya Digitalisasi

Ketiadaan dokumentasi digital khusus ragam hias pada bangunan di desa yang masuk dalam nominasi world heritage ini menjadi perhatian dan keprihatinan. Ketidak pahaman dan jejak yang tidak direkam dengan baik akan berpotensi terjadinya kesalahan dalam upaya pemeliharaan dan renovasi. Oleh sebab itu digitalisasi mutlak dibutuhkan sebagai sarana pembelajaran lintas generasi, sekaligus sebagai rekam jejak yang bisa membantu keberlanjutan (*sustainability*) Omo Sebua ini. Oleh sebab itu perlu dilakukan beberapa tahap digitalisasi sebagai berikut:

1. Dokumentasi gambar diam.

Dokumentasi gambar diam pada Omo Sebua dilakukan dengan pengambilan gambar digital, baik dengan kamera digital maupun dengan kamera 360 yang bisa merekam gambar diam secara menyeluruh di berbagai titik penting. Proses ini merekam bentuk dan posisi masing-masing ragam hias dalam kaitannya dengan elemen-elemen rumah Omo Sebua.

2. Dokumentasi gambar bergerak

Dokumentasi gambar bergerak dilakukan dengan pengambilan gambar bergerak/video digital dengan tujuan untuk memperlihatkan posisi dan hubungan antar elemen-elemen ragam hias.

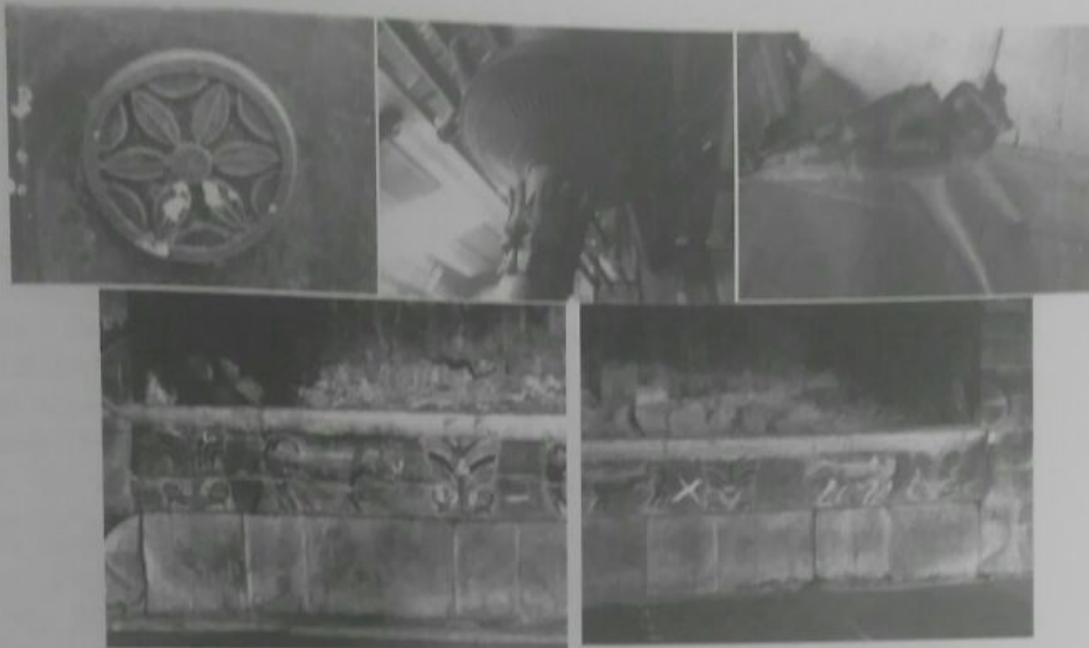
3. Studi Model Digital

Hasil dari 2 proses diatas kemudian dikonversi menjadi gambar terskala yang terukur untuk mempermudah tahap berikutnya, yaitu studi model digital. Studi model digital perlu dilakukan demi kelanjutan ragam hias ini. Caranya adalah mengkonversi gambar terskala menjadi model tiga dimensi yang terukur dan dapat dibuat replikanya.

4. Website

Tahap berikutnya adalah menempatkan hasil digitalisasi dalam web sehingga bisa diakses stake holder dan publik yang berkepentingan

Penelitian ini belum berhasil menyelesaikan proses yang ketiga, namun telah melakukan inventarisasi ragam hias dalam bentuk dokumentasi digital baik gambar diam maupun gambar bergerak.



Gambar 05. Berbagai ragam hias di Omo Sebua yang terdigitalisasi

### 3. Kesimpulan

Proses digitalisasi perlu dilakukan di berbagai tahap karena hasilnya akan saling melengkapi satu sama lain. Ketika bangunan dipugar atau direnovasi karena satu dana lain hal, maka dokumentasi digital hasil proses ini menjadi dokumen acuan penempatan dan jenis ragam hias yang seharusnya ada di sana. Untuk keberlangsungan hidup dari Omo Sebua dari generasi ke generasi, maka digitalisasi perlu dirampungkan hingga tahap yang paling mutakhir, sehingga tidak ada elemen yang hilang dan terletakkan bukan pada posisinya. Hal ini akan menjaga bukan hanya artefak namun juga budaya yang melatar belakanginya.

### Daftar Pustaka

1. Adimihardja, Kusnaka dan Purnama Salura (2004); *Arsitektur dalam Bingkai Kebudayaan*; Foris Publishing; Bandung
2. Koentjaraningrat (1981); *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*; Gramedia; Jakarta
3. Koentjaraningrat (2004); *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*; Djambatan; Jakarta
4. Geertz, Clifford (1983); *Abangan, Santri, Priyayi Dalam Masyarakat Jawa* (terj.); Pustaka Jaya; Jakarta