

**WARISAN BUDAYA LELEHUUR DALAM SEKALI KLIK:  
KREATIVITAS DIGITAL UNTUK MENGENALKAN BUDAYA  
LAMPUNG DI TENGAH DUNIA SERBA MODERN**

Oleh :

**NAZIA KAULAN TSAKILA, LOVELY DIFIA, RAISYA PUTRI  
MAHESWARI**

**SMAN 1 TERBANGGI BESAR**

**Abstrak**

Penelitian “Warisan Leluhur Dalam Sekali Klik bertujuan mengembangkan platform digital untuk mempromosikan dan memperkenalkan budaya Lampung kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda. Platform ini berupa website. Interaktif dan edukatif yang menyajikan nilai-nilai filosofis, tradisi, dan kearifan lokal Lampung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform ini efektif memperkenalkan budaya Lampung secara sistematis dan menarik. Fitur interaktif seperti artikel edukatif, galeri multimedia, dan forum diskusi online meningkatkan partisipasi pengguna dalam memahami tradisi dan seni lokal. Survei juga menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa termotivasi untuk mendalami budaya Lampung setelah menggunakan website tersebut.

Penelitian ini berpotensi menjadi model percontohan untuk pelestarian budaya lain di Indonesia. Keberlanjutan pengembangan platform ini memerlukan kolaborasi antara pemerintah, komunitas budaya, dan teknologi untuk memaksimalkan manfaatnya bagi seluruh lapisan masyarakat. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi jembatan antara generasi modern dan warisan leluhur.

**Kata Kunci:** Teknologi, Budaya lokal, Website edukasi, Generasi muda

## **1.PENDAHULUAN**

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang luar biasa, termasuk budaya Lampung yang kaya akan tradisi, seni, bahasa, dan adat istiadat. Sebagai salah satu warisan leluhur yang memiliki nilai sejarah dan identitas lokal, budaya Lampung perlu dijaga dan dilestarikan agar tidak tergerus oleh modernisasi. Namun, di era globalisasi dan dunia serba digital ini, generasi muda cenderung lebih akrab dengan budaya populer global dibandingkan budaya

lokal. Kurangnya akses terhadap informasi budaya tradisional menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan hal ini.

Disisi lain, Kemajuan teknologi digital memberikan peluang besar untuk memperkenalkan kembali kekayaan budaya lokal kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Media digital, seperti website, dapat menjadi sarana efektif untuk menyajikan informasi budaya secara menarik, interaktif, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan menggunakan pendekatan ini, budaya Lampung dapat dipromosikan sekaligus dilestarikan melalui platform yang relevan dengan kebutuhan zaman. Kreativitas dalam media digital seperti ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengenalkan budaya kepada generasi muda dengan cara yang lebih relevan dan mudah diakses.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah website interaktif yang memuat informasi lengkap tentang budaya Lampung, seperti adat istiadat, seni tradisional, kuliner khas, hingga bahasa daerah. Melalui judul “Warisan Leluhur dalam Sekali Klik: Kreativitas Digital untuk Mengenalkan dan Meningkatkan Pengetahuan Budaya di Tengah Dunia Serba Modern”, karya tulis ini berupaya menghadirkan solusi inovatif untuk mengenalkan budaya Lampung kepada masyarakat luas. Harapannya, website ini tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga menjadi media edukasi dan pelestarian budaya yang dapat membangkitkan kebanggaan akan warisan leluhur di era digital ini.

## **Budaya**

Menurut KBBI Budaya ialah suatu yang dilakukan berulang-ulang lalu menjadi kebiasaan dan sulit diubah. Kebudayaan tentu cukup luas, sehingga perlu diwaspadai perbedaan pemahaman para ahli tentang kebudayaan berikut ini:

Budaya diartikan sebagai keyakinan, budaya, norma, hukum, adat istiadat dan wawasan lain yang diperoleh manusia sebagai bagian dari masyarakat (E.B Tylor (1832-1917)).

Mendefinisikan kebudayaan sebagai buah budi manusia yang merupakan hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam. Hal itu merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan (Ki Hajar Dewantara).

## **Budaya Lampung**

Budaya Lampung adalah keseluruhan adat istiadat, tradisi, seni, dan norma yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat Lampung. Budaya ini mencerminkan identitas dan nilai-nilai yang unik dari suku Lampung yang dikenal dengan dua subkultur utama yaitu Sai Batin dan Pepadun.

Budaya Lampung mencakup berbagai aspek seperti bahasa Lampung, pakaian adat seperti tapis, tarian tradisional, musik, kuliner khas seperti seruit, dan berbagai upacara adat yang kental dengan nilai gotong royong dan kebersamaan. Selain itu, arsitektur rumah tradisional seperti Nuwo Balak juga merupakan bagian integral dari budaya Lampung.

## **Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Mengembangkan Budaya Bangsa**

Menurut JPUCIC di zaman yang semakin canggih ini atau bisa dibilang zaman yang sudah serba digital, tentunya kita tidak bisa lepas dari yang namanya media sosial. Berdasarkan studi dan riset data yang dihimpun oleh We Are Social pada tahun 2019, pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 150 juta orang. Hal ini

Dapat diartikan bahwa sekitar 57% dari seluruh penduduk Indonesia sudah menggunakan berbagai media sosial, dan website yang merupakan salah satu contoh perkembangan dari bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Akan tetapi, masyarakat Indonesia malah semakin terpengaruh oleh kebudayaan luar melalui perkembangan teknologi modern yang semakin canggih. Semakin berkembang pesatnya media-media yang ada, semua informasi dan budaya dari luar terserap sempurna tanpa adanya filterisasi dan pembedaan budaya. Sehingga tradisi lama yang dianggap kuno atau ketinggalan zaman mulai dilupakan.

Saat ini media digital memiliki peranan yang sangat penting dalam menyebarkan kebudayaan lokal. Karena perputaran informasi yang sangat cepat, penyebaran informasi menjadi sangat mudah diakses terutama oleh kaum muda yang senang menghabiskan waktu dan minat mereka di bidang media ini. Untuk menarik minat pengguna muda, diperlukan kreatifitas dan kemasan promosi yang menarik dengan tetap mengedepankan unsur budaya tradisional (Wiwick Nurkomala, 2022:5).

Digitalisasi warisan budaya menjadi salah satu cara inovatif untuk melestarikan artefak budaya, seni tradisional, musik, cerita rakyat, dan dokumentasi sejarah lokal dalam bentuk digital. Proses ini melibatkan pengambilan foto, perekaman video, dan pembuatan model 3D dari artefak dan situs bersejarah, memungkinkan akses online oleh masyarakat luas. Ini sangat penting bagi mereka yang tidak dapat mengunjungi lokasi fisiknya (Kompasiana.com)

## **2. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metodologi Penelitian**

Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian itu yaitu dengan pendekatan kuesioner, Studi litetur, dan Uji coba website.

### **3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di daerah, Poncowati, Terbanggi besar, kabupaten Lampung Tengah. Waktu penelitian dilakukan mulai tanggal 3-18 Desember 2024.

### **3.3 Objek dan Subjek Penelitian**

Objek penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu strategi peningkatan budaya lampung dengan pemanfaatan teknologi digital. Penelitian dikhususkan pada penggunaan situs website sebagai media peningkatan budaya. Sementara Subjek penelitian yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah para masyarakat dan siswa/pelajar di daerah Poncowati, Lampung Tengah

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini kami menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara Uji coba website, angket/kuesioner dan Studi literatur

### **3.5 Sumber Data**

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data dalam suatu penelitian merupakan hal penting yang harus diperhatikan.

Menurut Moleong, L.J (2004: 157) dalam penelitian kualitatif sumber data yang dijadikan bahan referensi atau acuan adalah Data Primer dan Data Sekunder.

### **3.6 Desain Penelitian**

Website “Lampung Klik” dibuat sebagai media edukasi yang interaktif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Lampung. Dalam pembuatan ini, kami menggunakan platform digital Google Sites untuk membangun website yang ramah pengguna dan informatif.

### **3.7 Tahapan penelitian dan pengembangan**

#### **3.7.1 Research and Information Collecting**

Melakukan studi literatur tentang budaya Lampung (sejarah, adat istiadat, seni, bahasa, makanan khas dll). Mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait informasi budaya Lampung melalui survei awal.

#### **3.7.2 Planning**

Kami merancang Struktur website kami yang mencakup:

- Beranda: Gambaran umum mengenai provinsi Lampung dan budaya Lampung
- Sub halaman: Ada 10 sub halaman yang terdapat di website ini.
- Fitur Interaktif: Dalam website ini kami menggunakan berbagai macam fitur seperti foto, video serta peta untuk menambahkan ketertarikan pengguna.

#### **3.7.3 Develop Preliminary Form of Product**

Pada tahap ini, produk awal berupa website “Lampung Klik” dirancang dan dikembangkan sebagai bentuk prototipe awal.

Yang pertama membuat website awal menggunakan platform Google Sites, Lalu menambahkan informasi dasar tentang budaya Lampung berdasarkan hasil studi literatur dan tidak lupa merancang tata letak yang responsif untuk memastikan website dapat diakses dengan baik.

#### **3.7.4 Preliminary Field Testing**

Pada tahap ini, website diuji coba kepada kelompok kecil pengguna untuk mengevaluasi prototipe awal. Yang pertama dilakukan adalah menentukan

partisipasi Uji Coba. Partisipan terdiri dari 3-7 orang yang mana merupakan masyarakat biasa dan juga siswa/pelajar. Setelahnya Partisipan diminta untuk mengakses website dan menjelajahi setiap fitur. Dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik terkait pengalaman pengguna.

### 3.7.5 Operational Product Revision

Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan website berdasarkan hasil uji coba. Utama. Kami mengintegrasikan semua masukan dari uji coba utama.

Dan yang terakhir kami melakukan uji coba akhir untuk memastikan semua elemen website berfungsi dengan baik.

### 3.7.6 Dissemination and Implementation

Tahap ini bertujuan untuk mempublikasikan website kepada khalayak luas dan memastikan penggunaannya secara efektif. Kami membagikan website melalui media sosial. Lalu kami melakukan pembaruan konten secara berkala untuk menjaga relevansi, seperti pembaruan konten pada sub halaman pagelaran budaya, hal ini dikarenakan jadwal pagelaran budaya yang akan dilaksanakan pada nantinya dan akan selalu update.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Dari Website yang sudah kami buat berikut adalah hasil kepuasan dan keefektifan dari website tersebut bagi para pengguna **Tabel 1.**

**Hasil analisis keefektifan website**

Pertanyaan	Indeks	Kategori
Seberapa relevan konten yang disajikan dengan tema budaya?	72,7%	Sangat Relevan
Apakah informasi yang diberikan website membantu menambah pengetahuan Anda tentang budaya Lampung?	63,6%	Sangat Membantu
Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan desain website?	46.2%	Menarik
Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan website ini?	75.8%	Sangat Puas
Apakah Anda akan merekomendasikan website ini kepada orang lain untuk mengenal budaya Lampung?	90.9%	Sangat mungkin
Apakah Anda merasa web ini memperkuat identitas budaya Lampung?	88,6%	Sangat Setuju
Apakah informasi di web "Lampung Klik" sudah lengkap dan mendalam?	78.7%	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil kuesioner dari 25 responden, mayoritas menunjukkan tingkat kepuasan tinggi terhadap proses pembelajaran budaya Indonesia melalui Website Lampung Klik. Sebanyak 63,6% responden merasa sangat terbantu dengan

kemudahan akses informasi budaya Lampung, sehingga mempermudah eksplorasi aspek budaya Indonesia. Namun, terdapat beberapa responden yang merasa media pembelajaran masih kurang menarik dan monoton, sehingga menyulitkan mereka untuk memahami informasi dengan optimal.

Desain website dinilai menarik dan persuasif oleh sebagian besar responden, tetapi ada kebutuhan untuk meningkatkan estetika agar lebih memukau dan relevan bagi berbagai karakteristik pengguna. Website ini juga berhasil menarik perhatian hingga 90,9% responden yang menyatakan layak direkomendasikan kepada khalayak luas, sejalan dengan visi Indonesia Emas 2045.

Keunggulan utama Website Lampung Klik terletak pada kemudahan penggunaan, isi informasi yang menarik, serta materi edukatif yang didukung gambar dan video. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membantu responden mengakses informasi secara berkala untuk menunjang pembelajaran budaya.

Kesadaran responden untuk membagikan website ini kepada orang lain menunjukkan potensi besar dalam memperluas dampak edukatifnya, sekaligus memperkaya pengetahuan masyarakat tentang budaya Indonesia.

## **4.2 Produk Final**

Setelah melalui tahapan penelitian dan pengembangan produk final berupa website “Lampung Klik” berhasil diselesaikan. Website ini dirancang sebagai media edukasi yang interaktif dan informatif mengenai budaya Lampung. Berikut adalah hasil dari produk final:

### **4.2.1 Struktur Website**

Website “Lampung Klik” memiliki struktur utama sebagai berikut:

Beranda: Menampilkan gambaran umum tentang budaya Lampung, lengkap dengan pengantar singkat mengenai pentingnya pelestarian budaya Sub halaman:

- Golongan Suku Lampung: Penjelasan mengenai dua golongan utama suku Lampung Saibatin dan Pepadun. Perbedaan adat, tradisi, dan wilayah geografis masing-masing golongan.
- Sejarah: Latar belakang sejarah Provinsi Lampung, termasuk asal-usul suku Lampung.
- Tradisi dan Adat: Penjelasan tentang tradisi adat seperti Cakak Pepadun, sekura, Dan Ngumbay Lawok

- **Bangunan Bersejarah:** Informasi tentang bangunan bersejarah seperti: Museum, Gedong Aer, Sekala Brak, Dan Rumah Daswati
- **Tarian tradisional:** Penjelasan tentang tarian khas meliputi makna filosofis setiap tarian dan penggunaannya dalam upacara adat Lampung. Dalam sub halaman ini juga terdapat video yang langsung tersambung ke platform YouTube.
- **Kesenian:** Penjelasan mengenai berbagai kesenian yang terdapat di Lampung mulai dari rumah adat, alat musik, Senjata Tradisional dan kain tradisional
- **Makanan Khas:** Berisi informasi tentang makanan tradisional seperti mulai balak, gulai taboh, Engkak, tempoyak dan sekubal
- **Destinasi Wisata:** Berisi informasi dan daya tarik destinasi wisata unggulan seperti pulau pahawang pulau wayang way kambas lengkung langit dan menara Siger. Didalamnya juga berisi peta menuju destinasi wisata tersebut.
- **Aksara Lampung:** Penjelasan tentang aksara Lampung, sejarahnya, dan cara penggunaannya.
- **Pagelaran Budaya:** Berisi informasi tentang acara pagelaran buda ada di Lampung mulai dari jadwal pelaksanaan sampai lokasi diadas. Pagelaran budaya tersebut.

#### **4.2.2 Desain Visual**

Website menggunakan elemen visual yang khas sesuai dengan budaya Lampung, serta penggunaan gambar dan ornamen yang sesuai dengan bahasan. Elemen visual menggunakan motif khas Lampung, memberikan kesan autentik yang meningkatkan daya tarik pengguna. Selain itu, desain responsif memungkinkan website diakses dengan baik di berbagai perangkat.

#### **4.2.3 Fitur Interaktif**

Galeri multimedia (foto dan video) memberikan pengalaman visual yang mendalam tentang budaya Lampung. Serta penggunaan maps untuk memudahkan pengguna. Apabila ingin mengunjungi destinasi wisata yang terdapat di Lampung

#### **4.2.4 Potensi Pengembangan Lebih Lanjut**

Untuk pengembangan ke depan, beberapa fitur tambahan dapat dipertimbangkan, seperti Forum Diskusi untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna untuk berbagi informasi atau pengalaman budaya. Kalender digital untuk memudahkan pengguna dalam mencari tanggal pagelaran budaya. Yang selanjutnya adalah sistem navigasi, hal ini sangat diperlukan oleh pengguna untuk memudahkan dalam mencari informasi yang terdapat di dalam website tersebut dan yang terakhir adalah kami ingin mengembangkan aplikasi berbasis website untuk memberikan pengalaman yang lebih fleksibel.



**Gambar 1. Beranda Website Lampung Klik**      **Gambar 3. Halaman Destinasi wisata Website Lampung Klik**

**Sumber:** [www.sitesgoogle.com-Lampungklik](http://www.sitesgoogle.com-Lampungklik)      **Sumber:** [www.sitesgoogle.com-Lampungklik](http://www.sitesgoogle.com-Lampungklik)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Warisan budaya Lampung adalah aset berharga yang harus dilestarikan di tengah modernisasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas digital menjadi alat yang efektif untuk mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang budaya Lampung. Media digital, seperti situs web, memiliki potensi besar dalam mempromosikan budaya ini secara luas.

Keterlibatan masyarakat lokal, terutama generasi muda, memainkan peran penting dalam upaya pelestarian dan pengembangan budaya Lampung. Partisipasi aktif mereka tidak hanya memperkuat kesadaran, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya daerah. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan inovasi dan kolaborasi yang solid antara masyarakat lokal dan generasi muda. Sinergi ini mampu memperkaya konten digital sekaligus meningkatkan kualitas pelestarian budaya menuju visi Indonesia Emas 2045.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan sumber daya, rendahnya kesadaran masyarakat, dan risiko kehilangan warisan budaya. Di sisi lain, peluang untuk memanfaatkan kreativitas digital dan meningkatkan kesadaran budaya tetap besar. Dengan strategi yang tepat, warisan budaya Lampung dapat terus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi mendatang.

### 5.2 Saran

Pemerintah dan organisasi budaya perlu mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan budaya di sekolah dan menyediakan anggaran untuk pengembangan infrastruktur digital. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang pentingnya pelestarian budaya. Kolaborasi antara

pemerintah, organisasi budaya, dan masyarakat diperlukan untuk menciptakan aplikasi digital budaya yang interaktif dan edukatif.

Masyarakat memiliki peran penting dalam melestarikan budaya dengan memanfaatkan media sosial untuk mempromosikan budaya Lampung serta berpartisipasi dalam kegiatan budaya dan workshop. Pengembang aplikasi budaya disarankan menggunakan teknologi terkini untuk menghasilkan konten yang akurat dan relevan.

Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menganalisis dampak aplikasi digital terhadap pengetahuan budaya dan mengevaluasi efektivitasnya dalam pelestarian budaya. Langkah ini bertujuan mengembangkan model aplikasi budaya yang inovatif dan efektif, sehingga warisan leluhur dapat terus terjaga di era modern.

## DAFTAR PUSTAKA

Fitrah, M. (2018). Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. CV Jejak (Jejak Publisher).

Kaulan, N, Difia, L, Putri, R, 2024. Halaman Muka. [Online] Tersedia di: <https://sites.google.com/view/lampung-klik/halaman-muka?authuser=0> [Diakses pada: 30 Desember 2024].

Satori, D., & Komariah, A. (2009). Metodologi penelitian kualitatif. Alfabeta.

S Sarumaha, Martiman. (2023). Budaya Nias. Telukdalam: CV Jejak.

Surentu, Y. Z., Warouw, D. M., & Rembang, M. (2020). Pentingnya website sebagai media informasi destinasi wisata di dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).

Wikipedia. (n.d.). Suku Lampung. [online] Available at: [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Suku\\_Lampung](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Suku_Lampung) [Accessed 30 Dec. 2024].

Yudiansyah, T. (2018). BAB II HAKIKAT GELAR ADAT LAMPUNG SAIBATIN. Repository radenintan.