

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Museum adalah lembaga permanen dan tempat terbuka yang bersifat umum. Museum memiliki fungsi sebagai tempat atau sarana untuk merawat, menyajikan, menyimpan, melestarikan aset negara dan tempat memorial bersama untuk benda – benda bersejarah agar selalu dapat dilihat dan diingat dari masa ke masa. Museum sendiri ditata sedemikian rupa guna memudahkan masyarakat untuk menyaksikannya. Dengan adanya museum di daerah – daerah, maka warga yang tinggal di daerah tersebut akan mengetahui tentang silsilah nenek moyangnya dan mengetahui perjalanan serta perubahan sejarah di daerah tersebut.

Museum sendiri juga memiliki tugas untuk memberikan informasi, melakukan pembinaan, pengembangan nilai budaya bangsa, guna memperkuat kepribadian dan jati diri, mempertebal keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan, serta meningkatkan rasa harga diri dan kebanggaan nasional. Peranan museum yang utama adalah menyajikan koleksinya kepada masyarakat untuk membantu pengembangan ilmu pengetahuan, pendidikan dan rasa senangnya (Douglas dalam Desintha, 2002 : 7).

Museum Lambung Mangkurat memiliki tujuan untuk menjadi tempat wisata edukasi yang dapat menambah pengetahuan masyarakat sekitar. Museum Lambung Mangkurat cukup berpotensi di Indonesia untuk di kenal dan menjadi sarana ilmu pengetahuan bagi masyarakat di kota Banjarmasin maupun masyarakat di luar kota Banjarmasin. Museum Lambung Mangkurat memiliki memiliki 12.000 buah koleksi. Museum Lambung Mangkurat dikelola oleh Dinas Pemuda, Olahraga Kebudayaan, dan Pariwisata, Provinsi Kalimantan Selatan.

Namun berkaitan dengan lokasi Museum Lambung Mangkurat yang kurang strategis, membuat banyak masyarakat di kota Banjarmasin maupun di luar kota Banjarmasin, jarang dan bahkan sebagian tidak pernah mengunjungi Museum Lambung

Mangkurat. Kurangnya informasi mengenai keberadaan Museum Lambung Mangkurat, juga menyebabkan banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaan Museum Lambung Mangkurat. Museum Lambung Mangkurat hanya memiliki logo sebagai *branding*, akan tetapi memiliki citra yang sudah ketinggalan jaman. Logo merupakan stilasi dari rumah Bubungan Banjar dan singkatan MLM yaitu “Museum Lambung Mangkurat”. Warna kuning pada logo melambangkan keagungan. Kurangnya dilakukannya pengenalan dan ajakan untuk mengunjungi Museum Lambung Mangkurat, menjadikan Museum Lambung Mangkurat semakin terabaikan, sehingga tidak diketahuinya potensi yang ada di dalam Museum Lambung Mangkurat. Museum sendiri bekerjasama dengan Gerakan Nasional Cinta Museum, dalam mempromosikan Museum Lambung Mangkurat sendiri melalui media video pariwisata, dengan *event* Museum di Hatiku

Penulis mengangkat masalah ini sebagai judul tugas akhir, karena Museum Lambung Mangkurat belum digarap secara maksimal, perlunya media digital seperti Museum *Virtual* yang dapat memperkenalkan serta membantu Museum Lambung Mangkurat untuk menyampaikan misi edukasinya. *Virtual* yang dapat memberikan informasi mengenai koleksi – koleksi yang ada di museum bagi masyarakat yang tidak dapat mengunjungi Museum Lambung Mangkurat, serta mengubah pemikiran bahwa lokasi dan waktu tidak lagi menjadi halangan, masyarakat di Indonesia tetap dapat mengunjungi Museum Lambung Mangkurat secara *online*, dan tetap mendapatkan ilmu pengetahuan yang ada di museum melalui *virtual / website*.

Pada era globalisasi saat ini, dimana seluruh masyarakat menggunakan media digital sebagai sumber informasi. Masyarakat saat ini, lebih menggunakan media digital sebagai sumber pembelajaran dan sumber yang paling mudah diakses. Diharapkan, perancangan Museum *Virtual* Lambung Mangkurat, dapat menarik minat wisatawan untuk mengetahui Museum Lambung Mangkurat, serta memperkenalkan seni, budaya, tradisi, suku yang ada di Kalimantan Selatan. diharapkan dengan adanya Museum *Virtual* Lambung Mangkurat ini dapat membawa Museum Lambung Mangkurat ke ranah publik, dengan memperkenalkan mengenai seni dan budaya ke seluruh kalangan masyarakat.

## 1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana memperkenalkan dan memberi informasi mengenai Museum Lambung Mangkurat kepada masyarakat di Indonesia?
2. Bagaimana merancang Museum *Virtual* Lambung Mangkurat yang efektif, mendidik, dan menarik minat masyarakat di dalam maupun di luar kota Banjarmasin, mengenai Museum Lambung Mangkurat?

Ruang lingkup perancangan adalah perancangan Museum *Virtual* Lambung Mangkurat, yang dapat memberikan informasi mengenai apa yang ada di dalam Museum Lambung Mangkurat. Perancangan ini ditujukan bagi masyarakat yang berada di dalam hingga di luar kota Banjarmasin, yang terhalang waktu dan jarak. Perancangan ini juga sebagai sarana yang membantu program yang dimiliki Museum Lambung Mangkurat seperti *Museum Goes to School*, agar para pelajar dapat mengakses dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang ada di Museum Lambung Mangkurat melalui Museum *Virtual* Lambung Mangkurat. Perancangan karya akan dilakukan dalam jangka waktu Februari hingga Juni 2016. Teori dan data berasal dari buku sebagai studi pustaka, serta wawancara survei dan kuisisioner sebagai studi kasus.

## 1.3 Tujuan Perancangan

Penulis memilih topik ini untuk memecahkan permasalahan yang akan dirumuskan sebagai berikut :

1. Membuat perancangan Museum *Virtual* Lambung Mangkurat yang menarik, edukatif, informatif, dan berpotensi, serta menarik minat dan menjadi lebih sesuai dengan perkembangan jaman saat ini.
2. Merancang Museum *Virtual* Lambung Mangkurat yang dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan dan dapat memperkenalkan tradisi, budaya dan seni dari kota Banjarmasin bagi seluruh masyarakat Indonesia.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa sumber dan teknik dalam pengumpulan data dengan melakukan wawancara secara langsung dengan Bapak Slamet Mus dan Bapak Dwi Putro Sulaksono selaku Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata, Provinsi Kalimantan Selatan (yang juga merupakan pengelola Museum Lambung Mangkurat), kuesioner kepada masyarakat umum dan masyarakat di kota Banjarmasin dan pelajar SMP hingga SMA, serta studi pustaka (buku, artikel, internet, jurnal terkait).



## 1.5 Kerangka Perancangan

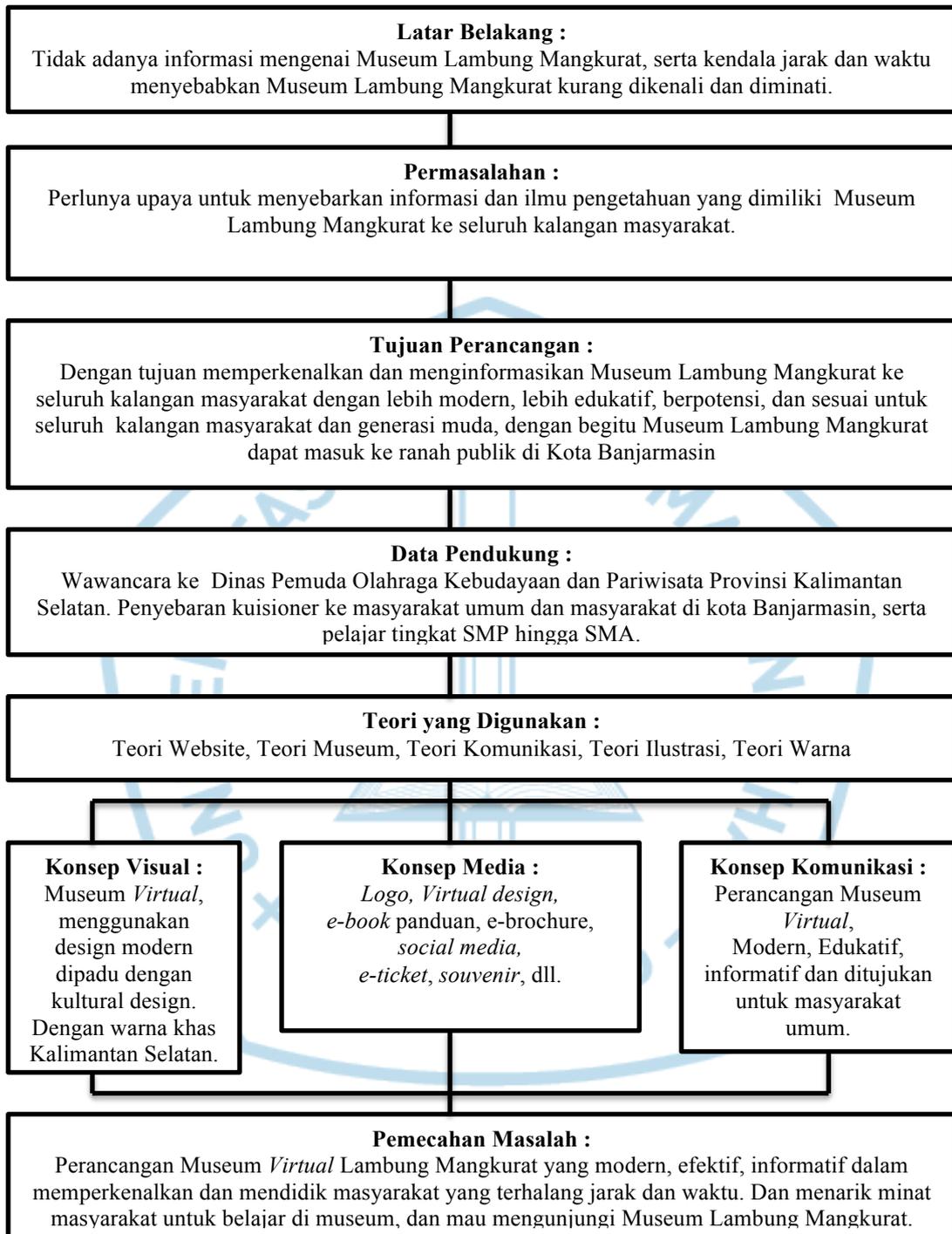


Diagram 1.1 : Kerangka perancangan untuk perancangan Museum *Virtual* Lambung Mangkurat di Kota Banjarmasin  
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2016)