

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Kesimpulan yang diambil penulis dari perancangan *Virtual Museum Lambung Mangkurat* adalah dalam melakukan perancangan ini, kita harus menyelaraskan gaya desain yang sesuai dengan target yaitu masyarakat Indonesia dengan tetap membawa kultur Kalimantan Selatan, perancangan harus dibuat dengan tetap modern, edukatif, informatif, kultural, dan mudah dimengerti oleh masyarakat Indonesia, agar *audience* mau tertarik dan berminat untuk belajar dan mau mengenal segala ilmu pengetahuan yang ada di Museum Lambung Mangkurat melalui *Virtual Museum* ini.

Penulis harus bisa memberikan informasi kepada *audience* bahwa Museum Lambung Mangkurat berpotensi dalam memberikan ilmu pengetahuan dengan 12.000 koleksi yang dimiliki Museum Lambung Mangkurat. Dan diharapkan bahwa *Virtual Museum Lambung Mangkurat* dapat menyadarkan *audience* bahwa sebagai masyarakat Indonesia yang banyak terpengaruh kultur dan tradisi Javanese, kita juga perlu mengenal kultur dan tradisi lainnya, seperti Kalimantan Selatan yang memiliki beragam suku seperti Melayu, Banjar, Dayak, hingga Cina Peranakan.

Dalam perancangan ini, penulis harus benar – benar memahami dan mendalami tentang kultur di Kalimantan Selatan, mengenal lebih dalam tentang Museum Lambung Mangkurat, serta memahami keinginan *audience*. Penulis harus menyesuaikan keinginan dan kebutuhan *audience*, dengan adanya kuesioner yang dibagikan kepada *audience*, sangat membantu penulis dalam mengikuti minat mereka dan media apa yang selalu mereka gunakan. Dan diharapkan bahwa tujuan dari *Virtual Museum Lambung Mangkurat* ini, dapat tersampaikan dengan baik ke *audience*, yaitu Museum Lambung Mangkurat dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan.

## 5.2 Saran

Saran penulis bagi pengelola Museum Lambung Mangkurat, diharapkan Museum Lambung Mangkurat dapat terus menjadi Lembaga pemerintah yang sangat berpotensi dalam memberikan ilmu pengetahuan, seharusnya Museum Lambung Mangkurat dapat mengikuti perubahan jaman. Agar peran dari Museum Lambung Mangkurat tidak dilupakan. Dengan merancang sebuah *Virtual* Museum Lambung Mangkurat harus sesuai dengan target mana yang menggunakan *Virtual* Museum, pada umur berapa saja yang perlu belajar tentang sejarah, budaya, serta tradisi yang ada *Museum* Lambung Mangkurat ini.

Saran penulis bagi sesama Desainer, diharapkan dapat bersama – sama dalam memmberikan ide – ide kreatif dalam melestarikan warisan, sejarah, budaya yang ada di Museum Lambung Mangkurat kepada Indonesia, agar dapat dilestarikan dan dapat lebih dikenal. Turut mengambil bagian dalam melestarikan Museum Lambung Mangkurat maupun Museum lainnya di Indoensia.

Dalam perancangan *Virtual* Museum Lambung Mangkurat ini juga, penulis harus bisa memberikan kebutuhan dan keinginan *Audience* tetapi tetap membawa kultur Kalimantan Selatan, yaitu dengan memberikan warna khas Kalimantan Selatan, dan pengaplikasian pattern dari ukiran yang ada di Rumah Bumbungan Tinggi Banjar. Tetapi tetap membawa kesan modern. Dan saran terakhir dari penulis adalah dalam merancang *Virtual* Museum Lambung Mangkurat, harus adanya pendalaman mengenai Museum Lambung Mangkurat serta mendalami mengenai media yang cocok untuk *Virtual* Museum Lambung Mangkurat.