

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman ini teknologi sudah sangat melekat pada mayoritas masyarakat Indonesia. Pengguna teknologi semakin lama semakin berkembang pesat. Adanya teknologi ini memberikan perubahan besar terhadap era modernisasi ini, termasuk di Indonesia. Setiap bidang pengolahan sumber daya yang ada di Indonesia hampir semuanya sudah memakai teknologi, tak terkecuali Lembaga pemerintahan Indonesia.

Lembaga pemerintahan di Indonesia terbagi menjadi banyak cabang mulai dari ekonomi, pariwisata, dan lainnya. Salah satunya adalah Dinas Pemuda dan Olahraga atau yang biasa disingkat DINPORA. DINPORA adalah salah satu Lembaga pemerintah yang dibuat untuk *menunjang* talenta muda Indonesia di bidang olahraga yang ada di suatu daerah. Fungsi dari DINPORA memberikan dampak positif terhadap bidang olahraga karena penting adanya untuk menyalurkan bakat muda yang ada di daerah – daerah di seluruh Indonesia.

Salah satu DINPORA yang ada di Jawa Tengah, Banyumas adalah DINPORA BUPDAR. Awalnya DINPORABUPDAR Banyumas hanya bernama DINPORA saja, namun sebagai Langkah efisiensi pada Lembaga pemerintahan tersebut maka DINPORA akhirnya digabung dengan Dinas Pariwisata dalam satu Lembaga yang disebut DINPORABUPDAR atau biasa disingkat Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata. Pada kasus ini maka DINPORABUPDAR Banyumas memiliki fungsi tambahan yaitu menyalurkan bakat muda olahraga dan juga melestarikan budaya dan pariwisata yang ada di kabupaten Banyumas.

Merujuk pada fungsi tersebut maka kelompok Kerja praktik Lapangan kami membuat sebuah Museum *virtual* dan *website* yang memaparkan Museum tersebut. Pembuatan museum *virtual* dan *website* tersebut dibuat untuk memamerkan budaya di museum Banyumas dalam bentuk Digital. Keberadaan museum *virtual* ini diharapkan dapat memberikan rasa ketertarikan kepada masyarakat terhadap warisan budaya yang ada di daerah Banyumas.

B. Tujuan

Tujuan pembuatan laporan PKL ini adalah sebagai laporan akhir dalam menyelesaikan PKL di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas dan laporan hasil akhir dari *website* dan *museum virtual* yang telah dibuat.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas yang beralamat di Jl. Prof. Dr. Soeharso No. 45, Purwokerto, Jawa Tengah. Penulis ditempatkan pada bidang Kebudayaan dan dalam pengerjaan proyek dilakukan secara WFH (*Work From Home*) dan juga WFO (*Work From Office*). Pada bidang Kebudayaan penulis bekerja sama dengan empat orang lainnya yang juga sedang melaksanakan kegiatan PKL di tempat tersebut. Penulis juga ditempatkan untuk memantu project pembuatan bidang Kebudayaan.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dibentuk pada era 80an. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2007 dengan adanya SOTK (Sistem Organisasi dan Tata Kerja) yang menyangkut Undang-undang tentang Olahraga, Kepemudaan, dan Sistem Keolahragaan Nasional dalam UU No. 14 Tahun 2008 maka dibentuklah Dinpora (Dinas Pemuda dan Olahraga). Karena fungsi pemuda dilaksanakan oleh Sekda sedangkan kegiatannya secara teknis dan menyangkut pelayanan masyarakat dilaksanakan oleh Dinpora.

Dalam perjalanan kedua bidang tersebut, kemudian dengan adanya SOTK baru sebagai evaluasi tahun 2009 yang menggabungkan antara Dinas Pemuda dan Olahraga dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata. Pertimbangan penggabungan kedua dinas tersebut adalah:

1. Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata dianggap satu rumpun dan pada waktu itu di bawah satu kementerian, yaitu Kementerian Pendidikan Pemuda dan Olahraga.
2. Adanya SOTK tahun 2009

Pada saat digabung, Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata pada waktu itu adalah Drs. Abdullah Mohammad, S.H., M.Hum. Sedangkan Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga adalah Dwi Pindarto, S.H., M.Hum. Setelah

penggabungan kedua dinas tersebut menjadi DINPORABUDPAR (Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata), kepala dinas yang menjabat adalah Dwi Pindarto, S.H., M.Hum dari tahun 2009-2013, kemudian tahun 2013-2015 Drs. Achmad Supartono, M.Si., tahun 2015-2017 Muntorichin, S.H., M.Hum, dan tahun 2017 – saat ini adalah Drs. Azis Kusumandani, M.Hum.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapatkan data melalui beberapa metode, antara lain:

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada Bapak Destianto dan bawahannya selaku Kepala bidang Kebudayaan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui fitur apa saja yang dibutuhkan dan *output* seperti apa yang ingin dihasilkan.

2. Metode Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mengaitkan beberapa referensi dari hasil pencarian seperti buku, internet, jurnal, foto museum yang merujuk pada hasil akhir laporan pembuatan museum *virtual* dan *website* museum yang dibutuhkan untuk menjadi sumber literatur yang dapat diimplementasikan pada laporan ini.

3. Metode Diskusi

Metode ini digunakan pada saat pembuatan museum *virtual* dan *website* museum Bersama dengan kelompok praktik kerja lapangan penulis untuk membahas pembuatan dan penggabungan foto serta bahan – bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan project.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum dan latar belakang dari pembuatan Museum *Virtual*, tujuan projek, aspek umum kelembagaan dari DINPORABUDPAR Kabupaten Banyumas, bagian penempatan tugas, metode penulisan laporan dan sistematika pada penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang berkaitan dengan proyek sebagai acuan bagi penulis dalam pembuatan Museum *Virtual* Banyumas.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan dari hasil Museum *Virtual* yang telah dibuat pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari museum *Virtual* yang telah dibuat pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.