



doi: <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i1.17825>

Strategi Edukasi Cagar Budaya Kota Banjarmasin Melalui Digitalisasi Berbasis *Flipbook*

Maulida Rahmawati ^{1*}, Wisnu Subroto ², Fitri Mardiani ³

^{1,2} Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email Correspondent: 2110111220018@mhs.ulm.ac.id ^{1*}

Article history: Submit 2025-01-20 | Accepted 2025-02-22 | Published 2025-04-20

Abstrak

Rendahnya kepekaan Generasi Z terhadap warisan budaya berpotensi mengancam pelestarian dan pemanfaatannya di masa mendatang. Minimnya edukasi mengenai nilai dan sejarah warisan budaya menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya kesadaran generasi muda terhadap pentingnya pelestarian budaya. Kota Banjarmasin sebagai salah satu kota dengan kekayaan warisan budaya membutuhkan inovasi dalam penyebaran informasi dan edukasi budaya agar tetap relevan bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan digitalisasi warisan budaya berbasis *flipbook* sebagai upaya memberikan kemudahan akses terhadap informasi mengenai warisan budaya Kota Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara dengan pihak terkait, termasuk masyarakat, akademisi, dan pemangku kebijakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi berbasis *flipbook* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman Generasi Z terhadap warisan budaya. *Flipbook* digital memungkinkan penyajian informasi yang lebih interaktif, menarik, serta mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan minat Generasi Z dalam memahami dan melestarikan budaya lokal. Selain itu, digitalisasi juga berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya dengan mendokumentasikan informasi sejarah secara lebih sistematis dan berkelanjutan. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi edukasi berbasis digital untuk pelestarian budaya, serta membuka peluang bagi inovasi lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. Dengan demikian, digitalisasi warisan budaya melalui *flipbook* tidak hanya menjadi media edukatif, tetapi juga sebagai upaya konkret dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya di era digital.

Kata Kunci: Cagar Budaya, Banjarmasin, Digitalisasi, *Flipbook*

Abstract

The low awareness of Generation Z towards cultural heritage poses a potential threat to its preservation and utilization in the future. The lack of education about the values and history of cultural heritage is one of the main factors contributing to the youth's lack of awareness about the importance of cultural preservation. Banjarmasin, as a city with rich cultural heritage, requires innovation in the dissemination of cultural information and education to remain relevant to the younger generation. This study aims to develop the digitalization of cultural heritage based on *flipbooks* as an effort to provide easier access to information about Banjarmasin's cultural heritage. The research method used is a qualitative approach with descriptive analysis through observation, literature review, and interviews with relevant stakeholders, including the community, academics, and policymakers. The results of the study show that *flipbook*-based digitalization can be an effective strategy in raising awareness and understanding among Generation Z about cultural heritage. Digital *flipbooks* allow for the presentation of information in a more interactive, engaging, and easily accessible manner, which can increase Generation Z's interest in understanding and preserving local culture. Furthermore, digitalization also contributes to the preservation of cultural heritage by documenting historical information more systematically and sustainably. This research contributes to the development of digital-based education strategies for cultural preservation and opens up opportunities for further innovation in the use of digital technology in education and culture. Thus, the digitalization of cultural heritage through *flipbooks* not only serves as an educational medium but also as a concrete effort to maintain the continuity of cultural heritage in the digital era.

Keywords: Cultural Heritage, Banjarmasin, Digitalization, *Flipbook*

PENDAHULUAN

Kurangnya kesadaran Generasi Z di Kota Banjarmasin terhadap warisan budaya menjadi perhatian utama dalam penelitian ini. Sebagai generasi yang tumbuh dalam era digital, mereka cenderung lebih tertarik pada teknologi dan modernisasi dibandingkan dengan sejarah atau budaya lokal. Akibatnya, minat mereka terhadap bangunan cagar budaya semakin berkurang, yang berpotensi menghambat upaya pelestarian di masa depan. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat mempercepat hilangnya nilai-nilai budaya yang terkandung dalam peninggalan sejarah tersebut.

Keberadaan cagar budaya tidak hanya sebagai saksi sejarah, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran yang mengandung nilai-nilai luhur seperti toleransi, kerja sama, dan penghormatan terhadap perbedaan. Selain itu, cagar budaya sebagai bukti evolusi peradaban yang memiliki nilai adiluhung sebagai cerminan peradaban daya kreatifitas khas manusia (Brata, et al., 2022). Mempelajari sejarah melalui warisan budaya dapat membentuk karakter dan memperkuat identitas nasional, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi yang cenderung mengikis identitas budaya suatu bangsa. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang dapat menarik minat Generasi Z agar mereka lebih peduli terhadap pelestarian cagar budaya.

Sejumlah penelitian telah membahas pentingnya digitalisasi dalam pelestarian budaya. Siregar dan Agustinova (2022) menjelaskan bahwa digitalisasi mengubah bentuk fisik dan analog menjadi format digital agar lebih mudah diakses dan dikelola. Selain itu, digitalisasi memungkinkan rekonstruksi benda-benda cagar budaya secara virtual, sehingga dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan informatif. Salah satu bentuk digitalisasi yang efektif adalah *flipbook*, yang merupakan media pembelajaran interaktif dengan tampilan menyerupai buku fisik (Ulfa dan Perdana, 2022). *Flipbook* dapat menjadi solusi edukatif yang menarik bagi Generasi Z yang terbiasa dengan konten digital dan interaktif (Saparina dan Yudiono, 2020).

Namun, meskipun digitalisasi telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang, penggunaannya dalam edukasi cagar budaya di Banjarmasin masih minim. Selama ini,

upaya pelestarian cagar budaya lebih banyak dilakukan dalam bentuk konservasi fisik dan sosialisasi konvensional, yang kurang menarik bagi Generasi Z. Keterbatasan akses terhadap informasi tentang cagar budaya juga menjadi kendala dalam meningkatkan kesadaran masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara generasi muda dan warisan budaya mereka.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan *flipbook* sebagai media edukasi digital yang dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Melalui digitalisasi berbasis *flipbook*, informasi tentang bangunan cagar budaya di Kota Banjarmasin dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh Generasi Z.

Fokus utama penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan *flipbook* sebagai strategi digitalisasi dalam edukasi cagar budaya Kota Banjarmasin. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian Generasi Z terhadap warisan budaya dengan menyediakan media pembelajaran yang lebih relevan dengan kebiasaan mereka. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendukung upaya pelestarian cagar budaya dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana dokumentasi dan edukasi. Dengan demikian, digitalisasi berbasis *flipbook* dapat menjadi solusi efektif dalam menjaga eksistensi dan nilai sejarah cagar budaya di tengah perkembangan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengusung tema digitalisasi cagar budaya Kota Banjarmasin dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam aspek digitalisasi dan pelestarian cagar budaya. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan (Grashinta, 2023). Dalam pendekatan ini, data yang digunakan bukan dalam bentuk angka, melainkan berupa deskripsi empiris yang diperoleh dari berbagai sumber (Chatra et al., 2019).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu

studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai referensi yang relevan, seperti buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya terkait digitalisasi dan pelestarian cagar budaya. Observasi langsung dilakukan terhadap situs bangunan cagar budaya di Kota Banjarmasin untuk memahami kondisi aktual serta potensi digitalisasi dalam pelestariannya.

Selain itu, wawancara mendalam dilakukan dengan berbagai narasumber, seperti pengelola cagar budaya, sejarawan, dan praktisi digitalisasi, untuk mendapatkan perspektif mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya serta kendala dalam penerapan teknologi digital. Dokumentasi juga menjadi bagian penting dalam pengumpulan data, di mana peneliti merekam, memotret, dan mengumpulkan berbagai arsip terkait bangunan cagar budaya yang menjadi objek penelitian.

Dalam analisis data, penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dengan pendekatan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Chatra et al., 2019). Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai digitalisasi cagar budaya. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan visual untuk memperjelas temuan penelitian. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan teori yang digunakan.

Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam perancangan digitalisasi berbasis flipbook mengenai cagar budaya Kota Banjarmasin. Tahapan perancangan flipbook mencakup tiga langkah utama: (1) tahap desain, yaitu merancang struktur konten flipbook berdasarkan hasil analisis data; (2) tahap pengembangan, yang melibatkan produksi konten digital termasuk dokumentasi visual cagar budaya; dan (3) tahap implementasi, yakni penyebaran flipbook dalam format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat.

Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada pengumpulan dan analisis data mengenai kondisi cagar budaya, tetapi juga menghasilkan media edukasi berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran Generasi Z terhadap

pelestarian warisan budaya di Kota Banjarmasin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Bangunan Cagar Budaya Kota Banjarmasin

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan, berupa benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan yang perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan. Benda cagar budaya mencakup kreasi manusia yang berusia minimal 50 tahun atau mewakili masa gaya khas dengan nilai sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan (UU No. 5/1992 Pasal 1).

Sebagai bagian dari warisan sejarah dan budaya, bangunan cagar budaya di Kota Banjarmasin memiliki nilai penting dalam mencerminkan identitas masyarakat setempat (Hartati, 2020). Selain berfungsi sebagai tempat pembelajaran sejarah bagi generasi muda, keberadaan cagar budaya juga memperkuat pemahaman masyarakat akan nilai-nilai sejarah yang terkandung di dalamnya. Seperti dikemukakan Novia, et al. (2023), bahwa pendidikan berbasis kearifan budaya lokal yang diterapkan di sekolah memberikan manfaat positif bagi peserta didik. Upaya pelestarian cagar budaya tidak hanya bertujuan menjaga keaslian dan integritas situs, tetapi juga memastikan bahwa generasi mendatang tetap dapat menikmati serta belajar dari warisan budaya tersebut. Berikut adalah beberapa bangunan cagar budaya yang masih dapat ditemukan di Kota Banjarmasin:

1. Masjid Sultan Suriansyah

Masjid Sultan Suriansyah, yang dibangun sekitar abad XVI pada tahun 1526, berdiri pada masa pemerintahan Sultan Suriansyah, Raja Banjar pertama yang memeluk Islam. Pangeran Samudera, cucu dari Maharaja Sukarama, memiliki peran penting dalam berdirinya masjid ini. Masjid yang juga dikenal sebagai Masjid Kuin ini merupakan masjid tertua di Kalimantan Selatan.



Gambar 1. Masjid Sultan Suriansyah

Terletak di Kelurahan Kuin Utara, kawasan Banjar Lama, masjid ini dekat dengan kompleks makam Sultan Suriansyah dan di tepi kiri Sungai Kuin. Masjid ini memiliki arsitektur tradisional Banjar dengan konstruksi panggung, atap tumpang, serta mihrab yang memiliki atap terpisah dari bangunan utama. Material utamanya adalah kayu ulin dengan ukiran khas Banjar berupa motif kaligrafi Arab, kerawangan flora, dan geometris dengan warna dominan kuning emas, hijau, coklat, merah, oranye, dan ungu (BPCB Kaltim, 2016).

2. Gereja Katedral

Gereja Katedral Banjarmasin, dengan nama resmi Keluarga Kudus, diresmikan pada 28 Juni 1931 dan dirancang oleh arsitek Roestenhurg dengan gaya neo-Gotik khas Eropa. Menara jam setinggi 17 meter berada di samping gereja. Pada tahun 1938, gereja ini mengalami perubahan signifikan dalam statusnya dan kemudian ditetapkan sebagai cagar budaya berdasarkan Keputusan Walikota Banjarmasin Nomor 856 Tahun 2017.



Gambar 2. Gereja Katedral

Sebagai pusat Keuskupan Banjarmasin, gereja ini menjadi simbol otoritas keagamaan dan spiritual bagi umat Katolik di Kalimantan Selatan. Struktur bangunannya terbuat dari beton, dengan mahkota pintu utama dari kayu yang dihiasi relief bertuliskan "Keluarga Kudus Gereja Katedral". Pada daun pintunya terdapat ukiran salib, pancar matahari, dan tanaman anggur. Puncak gereja dihiasi satu buah salib beton, menandai sejarah panjangnya sejak masa kolonial Belanda.

3. Klenteng Soetji Nurani

Klenteng Tri Dharma Suci Nurani awalnya digunakan oleh umat Konghucu, kemudian berkembang menjadi tempat ibadah bagi tiga agama (Tri Dharma): Konghucu, Buddha, dan Taoisme. Dengan usia lebih dari 120 tahun, klenteng ini memiliki peran penting dalam perkembangan budaya Tionghoa di Banjarmasin.



Gambar 3. Klenteng Soetji Nurani

Berlokasi di tepi Sungai Martapura, klenteng ini menjadi pusat peribadatan bagi tiga komunitas agama tersebut. Klenteng ini dikenal dengan nama Tionghoa "Sen Sen Kung" dan dihormati sebagai tempat pemujaan Dewi Kwan Im, yang dalam ajaran Buddha Mahayana dianggap sebagai Dewi Welas Asih. Arsitekturnya khas Tionghoa dengan dominasi warna merah, ornamen naga yang melambangkan kekuatan dan keberuntungan, serta ukiran kayu yang memperkaya keindahannya.

4. Balai Rumah Bini

Rumah Balai Bini merupakan salah satu jenis rumah baanjung, rumah tradisional Suku Banjar di Kalimantan Selatan. Pada masa Kesultanan Banjar, rumah ini digunakan oleh para putri sultan atau kerabat perempuan kerajaan, sehingga dinamakan Balai Bini. Rumah ini juga dikenal sebagai Rumah Baanjung Balai Bini.

Selain sebagai tempat tinggal keluarga sultan, rumah ini pernah menjadi saksi birokrasi pemerintahan Kesultanan Banjar dan perjuangan pemuda Badan Pemberontakan Rakyat Kalimantan (BPRK). Lokasinya yang hanya berjarak sekitar 20 meter dari Tugu 9 November menjadikannya tempat strategis dalam sejarah perjuangan rakyat.

Struktur rumah tetap terawat dengan bentuk aslinya yang tidak mengalami perubahan. Palidangan yang lebar, tawing halat, anjung kiwa dan kanan, serta padapuram masih utuh. Ukiran tradisional Banjar, kaca patri dari abad ke-19 atau awal abad ke-20, dan konstruksi utama berbahan kayu ulin tetap dipertahankan.



Gambar 4. Rumah Balai Bini

5. Museum Waja Sampai Kaputing

Museum Wasaka adalah tempat bersejarah yang menjadi saksi perjuangan rakyat Kalimantan Selatan melawan penjajahan Belanda. Museum ini diresmikan pada 10 November 1991 dan bertempat di sebuah rumah Banjar Bubungan Tinggi yang dialihfungsikan dari tempat hunian menjadi museum.

Terletak di Gang H. Andir, Kampung Kenanga Ulu, Kelurahan Sungai Jingah, Kecamatan Banjarmasin Utara, museum ini berada di tepi Sungai Martapura dan bersebelahan dengan Jembatan 17 Mei. Museum ini menyimpan berbagai koleksi benda bersejarah terkait perjuangan rakyat Kalimantan Selatan.



Gambar 5. Museum Wasaka

6. Rumah Anno 1925

Rumah Anno 1925 merupakan objek yang diduga sebagai cagar budaya dan terletak di pinggiran Siring Kota Banjarmasin. Bangunan ini dibangun oleh pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1925, dengan 90% materialnya berupa kayu ulin.

Rumah ini pernah digunakan sebagai tempat ibadah pada masa kolonial Belanda dan memiliki arsitektur perpaduan gaya kolonial dengan rumah adat Banjar, yaitu Rumah Adat Gajah Manyusu dan Palimbangan. Rumah Gajah Manyusu dulunya diperuntukkan bagi kaum bangsawan, sementara Rumah Palimbangan untuk para saudagar atau pedagang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Rumah Anno 1925 merupakan kediaman seorang saudagar kaya berketurunan bangsawan.



Gambar 6. Rumah Anno

Digitalisasi Cagar Budaya Berbasis Flipbook

Perkembangan teknologi digital yang semakin maju telah mendorong terjadinya digitalisasi. Digitalisasi dimaknai sebagai penggunaan teknologi digital dan data-data yang sudah terdigitalisasi untuk menyelesaikan suatu pekerjaan sehingga memberikan pengaruh terhadap proses kerjanya. Data yang terdigitalisasi adalah data analog yang diubah menjadi data digital melalui proses digitalisasi. Adanya

digitalisasi menjadi pendorong setiap kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan media digital. Dengan kata lain digitalisasi merubah cara kerja yang semula dilakukan secara manual menjadi berbasis digital dan elektronik (Agustinova, 2022)

Perkembangan saat ini menunjukan bahwa digitalisasi telah dilakukan hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali pada benda-benda cagar budaya. Digitalisasi cagar budaya salah satu bentuk pemanfaatan warisan cagar budaya agar tetap terjaga kelestariannya ke generasi mendatang. Menurut Ravianur, digitalisasi warisan cagar budaya dapat meningkatkan keterlibatan publik dan memfasilitasi pembelajaran budaya.

Menurut Sugiarto (2022) menekankan bahwa pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan warisan cagar budaya untuk dilestarikan. (Revainur 2020) menyatakan bahwa digitalisasi cagar budaya dalam fenomena revolusi 4.0 termasuk dalam ranah *big data* yang memberikan informasi ke semua orang secara tak terbatas ruang dan waktu. Salah satu upaya diligialisasi dapat dilakukan melalui media edukasi yang inovatif berbasis flipbook.

Digitalisasi berbasis flipbook dalam pelestarian cagar budaya merupakan pendekatan yang efektif untuk memberikan

informasi yang menarik. Penyajian informasi dalam format digital, melalui flipbook informasi mengenai nilai budaya dan sejarah tentang pentingnya pelestarian cagar budaya kota Banjarmasin disampaikan dengan cara menarik. flipbook termasuk dalam pemanfaatan alat modern yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta mengikuti zaman yang semakin pesat (Widya, 2021).

Digitalisasi Cagar Budaya Kota Banjarmasin

Digitalisasi dalam buku digital Flipbook dipilih agar memudahkan perancang menyampaikan informasi dengan konsep tampilan yang menarik dan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan.

Dengan menentukan desain menarik, foto obyek cagar budaya dan elemen visual yang menjadi pelengkap. Konten tekstual ditulis dengan Bahasa yang mudah dipahami dan informatif. Merujuk dari hasil analisis dan konsep perancangan desain maka dibuat sesuai hasil/ capaian yang diharapkan. Buku berisi seputar pengetahuan umum kota Banjarmasin, seputar sejarah bangunan cagar budaya dibuat secara interaktif dan menarik.



Gambar 7. Tampilan isi Flipbook

Buku Digital Flipbook ini diberi judul “Eksplorasi Cagar Budaya Kota Banjarmasin”. Judul ini merupakan pengembangan dari konseptulasi tahap sebelumnya. Isi buku ini mengenalkan cagar budaya kota Banjarmasin. Dengan komunikasi yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Melalui media fisik

maupun non fisik. Media fisik berupa media konvensional yang dapat dipegang seperti brosur, media cetak berupa QR-Code yang membawa menuju karya rancangan media utama.

Media non fisik berupa media yang tampil secara digital seperti instastory. Pemanfaatan media digital menjadi strategi

utama dalam proses komunikasi. Melalui media digital produk komunikasi dapat diseberluaskan secara masif dan terukur secara digital. Sasaran penelitian ini merujuk kepada masyarakat dan mahasiswa sejarah yang memiliki relevansi dengan mata kuliah yang dipelajari.



Gambar 8. Implementasi Digitalisasi Flipbook kepada mahasiswa Sejarah

Digitalisasi berbasis flipbook, mengenai cagar budaya yang ada di kota Banjarmasin memiliki keunggulan dari kemajuan teknologi informasi. Berkembangnya Media digital lebih dipilih karena akses yang cepat dan mudah sehingga informasi bisa langsung diakses melalui perangkat elektronik. Sehingga flipbook dirasa menjadi salah satu media yang tepat untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan menarik, terutama di era teknologi informasi sudah berkembang cepat sehingga mudah untuk disebarluaskan dan diharapkan mampu menimbulkan dampak lebih besar.

B. Pembahasan

Pelestarian bangunan cagar budaya di Kota Banjarmasin merupakan bagian penting dari upaya menjaga identitas sejarah dan kebudayaan lokal. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa setiap bangunan cagar budaya memiliki karakteristik arsitektur, fungsi, serta nilai historis yang signifikan bagi perkembangan sosial, budaya, dan religius masyarakat setempat. Pembelajaran melalui lanskap budaya dan sejarah termasuk didalamnya (cagar budaya), dapat memberikan pemahaman yang kaya tentang kesadaran masa lalu, menumbuhkan empati, dan pemikiran kritis (Sudarto, et al., 2024). Dalam subbab ini, akan dibahas beberapa aspek penting terkait konservasi, tantangan, serta pemanfaatan cagar, termasuk digitalisasi berbasis flipbook sebagai strategi

pelestarian yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

1. Konservasi dan Tantangan Pelestarian Cagar Budaya

Pelestarian bangunan cagar budaya di Kota Banjarmasin menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi fisik, sosial, maupun regulasi. Faktor lingkungan seperti perubahan iklim, kelembapan tinggi, serta potensi bencana alam seperti banjir dapat mempercepat degradasi struktur bangunan yang sebagian besar terbuat dari kayu ulin. Selain itu, perkembangan infrastruktur kota yang pesat sering kali berpotensi mengancam keberadaan situs-situs bersejarah akibat alih fungsi lahan yang tidak terkendali.

Tantangan lainnya adalah kesadaran masyarakat yang masih perlu ditingkatkan dalam hal pentingnya menjaga warisan budaya. Dalam beberapa kasus, kurangnya pemahaman akan nilai historis suatu bangunan menyebabkan perombakan atau renovasi yang tidak sesuai dengan prinsip konservasi. Pemerintah daerah telah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk melindungi cagar budaya, seperti yang tertuang dalam Keputusan Walikota Banjarmasin Nomor 856 Tahun 2017. Namun, implementasi regulasi ini masih memerlukan sinergi antara pemerintah, masyarakat, serta sektor swasta agar pelestarian dapat dilakukan secara optimal.

2. Nilai Sosial, Budaya, dan Religius Bangunan Cagar Budaya

Bangunan cagar budaya seperti Masjid Sultan Suriansyah, Gereja Katedral Banjarmasin, dan Klenteng Soetji Nurani tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga berperan sebagai simbol keberagaman dan harmoni antarumat beragama di Banjarmasin. Masjid Sultan Suriansyah, sebagai masjid tertua di Kalimantan Selatan, mencerminkan sejarah awal penyebaran Islam di wilayah ini. Sementara itu, Gereja Katedral Banjarmasin menjadi pusat keuskupan yang memiliki sejarah panjang sejak masa kolonial, dan Klenteng Soetji Nurani merepresentasikan keberadaan komunitas Tionghoa yang telah berkontribusi dalam perkembangan sosial dan ekonomi kota.

Selain tempat ibadah, rumah tradisional seperti Rumah Balai Bini dan Rumah Anno 1925 mencerminkan struktur sosial masyarakat Banjar pada masa lalu. Rumah Balai Bini, misalnya, menunjukkan

peran perempuan bangsawan dalam kehidupan istana Kesultanan Banjar, sedangkan Rumah Anno 1925 menjadi contoh perpaduan arsitektur kolonial dengan budaya lokal.

Museum Wasaka juga memiliki nilai edukatif yang signifikan sebagai pusat informasi sejarah perjuangan rakyat Kalimantan Selatan. Keberadaan museum ini tidak hanya berfungsi sebagai penyimpan artefak sejarah, tetapi juga sebagai media pembelajaran bagi generasi muda agar memahami perjuangan pahlawan daerah dalam melawan kolonialisme.

3. Digitalisasi sebagai Strategi Pelestarian Cagar Budaya

Seiring dengan perkembangan teknologi, digitalisasi menjadi strategi yang potensial dalam upaya pelestarian cagar budaya. Digitalisasi berbasis flipbook merupakan salah satu inovasi yang memungkinkan informasi mengenai cagar budaya disajikan secara lebih interaktif dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Menurut Mansyur sebagai tim ahli cagar budaya (TACB) sekaligus Dosen di program Studi Pendidikan Sejarah mengakui bahwa belum adanya digitalisasi pada cagar budaya di kota Banjarmasin, hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap cagar budaya dan sejarah lokal. Oleh karena itu, ia mendukung penuh pemanfaatan digitalisasi dalam bentuk flipbook. Melalui teknologi ini, masyarakat dapat memperoleh gambaran visual yang lebih mendalam mengenai struktur arsitektur, nilai sejarah, serta budaya dari masing-masing bangunan cagar budaya.

Selain sebagai media dokumentasi, digitalisasi juga dapat berfungsi sebagai sarana edukasi bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Warisan budaya digital sebagai konsep bagaimana teknologi dimanfaatkan untuk mempertahankan identitas budaya dan sejarah (Winoto, et al. 2024). Belajar dengan budaya meliputi pemanfaatan beragam perwujudan budaya termasuk tinggalan budaya berupa artefak seperti bangunan bersejarah (Sudarto, 2021). Dengan adanya flipbook digital, pelestarian cagar budaya tidak lagi bergantung hanya pada kunjungan fisik ke lokasi, tetapi juga dapat dilakukan secara virtual. Cagar budaya adalah asset budaya bangsa serta wujud dpemikiran dan perilaku manusia yang memiliki arti penting

bagi pemahaman dan pengembangan sejarah (Fahira, et al., 2023). Hal ini menjadi solusi bagi keterbatasan akses ke beberapa bangunan cagar budaya yang mungkin sulit dijangkau oleh masyarakat umum.

KESIMPULAN

Digitalisasi dalam bentuk flipbook berisi cagar budaya kota Banjarmasin merupakan sarana yang efektif dalam pemanfaatan teknologi digital dalam upaya pelestarian dan pemanfaatan mengenai cagar budaya. Meskipun ada undang-undang yang mengatur perlindungan cagar budaya, sebagai generasi muda di era perkembangan teknologi setidaknya memberikan kontribusi dalam mendukung gerakan literasi budaya. Digitalisasi cagar budaya melalui flipbook dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang warisan budaya. Hasil penelitian ini dapat dipetik pemikiran bahwa pengembangan media yang inspiratif melalui kreativitas setidaknya sebagai upaya memperkuat pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya. Sehingga warisan budaya dapat terus dilestarian untuk generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, B. V. (2020). Perancangan Motion Graphic Media Edukasi Cagar Budaya di Kota Surakarta (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.230>
- Agustinova, D. E. (2022). Strategi Pelestarian Benda Cagar Budaya Melalui Digitalisasi. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 18(2).
- Brata, Y. R., Wijayanti, Y., & Sudarto, S. (2022). Penyuluhan tentang arti pentingnya penetapan cagar budaya bagi juru pelihara di Kabupaten Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 871-878.

- <http://dx.doi.org/10.25157/ag.v4i2.7689>
- Chatra, M., Achjar, Ningsih, Zaenurrosyid, M., Rumanta, A., & Nirwana, I. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fahira, N., Rustamana, A., & Maryuni, Y. (2023). Peranan Masyarakat Terhadap Pelestarian Situs Batu Tulis di Desa Muruy. *Jurnal Artefak*, 10(2), 187-206. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v10i2.10721>
- Grashinta, A. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Hartati, U. (2020). Cagar budaya sebagai sumber belajar sejarah lokal. *Diakronika*, 20(2), 143-151.
- Mukhtar, H., Al Amien, J., Akbar, M. I., & Amran, H. F. A. (2022). Digitalisasi Cagar Budaya Kota Pekanbaru menggunakan web. *JURNAL FASILKOM*, 12(2), 75-79.
- Novia, D., Pajriah, S., Suryana, A., & Heryana, H. (2023). Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Budaya Panengen di SMAN 1 Pangandaran (Studi Kasus di Kelas X IPA 1 SMAN 1 Pangandaran). *Jurnal Artefak*, 10(1), 145-158. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v10i1.10169>
- Revianur, A. Digitalisasi Cagar Budaya di Indonesia: Sudut Pandang Baru Pelestarian Cagar Budaya Masa Hindu-Budha di Kabupaten Semarang. *Bakti Budaya*, Vol. 3, No. 1, (pp. 90-101)
- Rahmi, A., Prastowo, A. N. B., Biwono, D. C. C., & Puspitasari, R. (2021). Kepedulian mahasiswa terhadap pelestarian budaya indonesia di masa pandemi. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(11). <https://doi.org/10.56393/decive.v1i11.03>
- Sudarto, S., Wardo, W., Sariyatun, S., & Musadad, A. A. (2024). Refleksi Budaya dan Pendidikan Sejarah: Implementasi Problem Based Learning dalam Meningkatkan Pembelajaran Humanis Di SMA Cilacap. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(3). <http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v5i3.16491>
- Sudarto, S. (2021). Peningkatan Apresiasi Siswa Terhadap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Media Tradisi Sedekah Laut Cilacap. *Jurnal Artefak*, 8(2), 203-212. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v8i2.6713>
- Sugiarto, S., Triandini, E., Nuryananda, P., Yonce, A., Putra, C., & Rizki, A. (2022). Pendampingan pemetaan dan pengemasan wisata cagar budaya di kabupaten blitar. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 2(3), 74-78. <https://doi.org/10.51214/japamul.v2i3.299>
- Ulfa, Z. D., & Perdana, J. A. (2022). Program Zitasi Generasi Z Melalui Aplikasi Fatsecret Pada Siswa Smk Negeri 1 Palangka Raya. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 2(1), 35-43.
- Winoto, Y., Hanifatunnisa, N. A., & Khadijah, U. L. S. (2024). Pemetaan Bibliometrik Mengenai Penelitian Warisan Budaya Digital. *Jurnal Artefak*, 11(2), 255-270. <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i2.16460>
- Yanuarsari, D. H., Ds, M., & Setiawan, A. (2019). Upaya Mempertahankan Cagar Budaya Kota Semarang Melalui Media Edukasi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 265-275.

