

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Museum merupakan suatu tempat atau bangunan yang digunakan untuk melestarikan serta mengumpulkan peninggalan-peninggalan sejarah atau warisan budaya yang memiliki wujud maupun yang tidak memiliki wujud agar pesan dan makna yang ada dalam peninggalan tersebut dapat dipelajari dan diingat oleh masyarakat (Pramesti, Handajani, and Martiningrum 2016). sementara warisan budaya merupakan kata yang berasal dari terjemahan *heritage*, warisan budaya sendiri dikategorikan kedalam dua jenis yaitu warisan budaya berwujud dan yang tidak berwujud, warisan budaya yang berwujud adalah warisan budaya yang dapat memiliki bentuk dan dipegang seperti artefak atau situs sejarah, sementara warisan budaya tidak berwujud tidak dapat dipegang seperti tari-tarian, syair, dan lain-lain (Yumanraya Noho, Meilinda L. Modjo 2018). museum memiliki tujuan yaitu salah satunya sesuai dengan misi pendidikan mereka, museum harus selalu menyajikan dan merepresentasikan isu-isu kompleks dengan cara yang informatif dan menghibur, sehingga memberikan akses ke khalayak sasaran yang luas (Kersten, Tschirschwitz, and Deggim 2017)

Banyak alasan kenapa museum menjadi tempat yang harus dilestarikan salah satunya adalah banyak orang masih enggan untuk mengunjungi museum karena dianggap kurang menarik untuk ditujukan sebagai tujuan wisata (Aslah, Wowor, and Tulenan 2017), dan situs sejarah dan warisan budaya yang setiap saat dihadapkan dengan ancaman kehancuran dimana resource tentang masa lalu itu dapat saja rusak atau hilang yang menyebabkan pembelajaran tentang masa lalu akan terbatas sehingga dibuatkan Virtual Reality (Ramadoss 2018). Selain itu museum di dunia memiliki

artefak yang mereka tidak bisa dipamerkan ke publik karena adanya ruang terbatas, kerapuhan dari artefak tersebut, atau biaya yang mahal untuk menampilkan artefak tersebut (White, Walczak, and Cellary 2006), dimana museum semakin tidak menarik dimata masyarakat. Selain masalah fisik dan keadaan artefak pada museum, salah satu dari kenapa museum tidak menarik bagi masyarakat adalah penempatan koleksi yang acak dan tidak runtut ditambah dengan penyampaian informasi mengenai koleksi yang tidak menarik (Limantara, Kristianto, and Kattu 2017). Salah satu museum yang memiliki permasalahan itu adalah Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga dari hasil observasi dan wawancara pada staf Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga Bapak Ikhsan Rosyid Mujahidul Anwari S.S., M.A. Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga memiliki ruangan fisik yang sempit dan koleksi yang tidak runtut membuat museum tersebut tidak layak menjadi wahana pengenalan koleksi museum.

Banyak organisasi turis yang mencoba untuk menggunakan *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual reality* (VR) untuk meningkatkan pengalaman pengunjung mereka (Jung et al. 2016), didapat juga dari penelitian Jung et al bahwa dengan penggunaan *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual reality* (VR) dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. VR merupakan komputer yang menghasilkan gambar, sistem tampilan yang menyajikan informasi sensorik yang memberi umpan balik kepada pengguna dan orientasi untuk memperbarui gambar, *Virtual Reality* sudah ada selama 50 tahun (Freeman et al. 2017). Pesatnya perkembangan teknologi *virtual reality* (VR) menawarkan peluang untuk konsumsi konten pariwisata VR secara luas. Ini juga menghadirkan tantangan untuk lebih memahami efektivitas VRexperience dalam mendorong sikap yang lebih baik terhadap tujuan wisata (Tussyadiah et al. 2018), tidak dapat disangkal, teknologi, seperti VR, telah menciptakan peluang luar biasa bagi museum, menawarkan cara alternatif bagi museum untuk berinteraksi dengan pengunjungnya. VR telah digunakan untuk merekonstruksi lingkungan historis, untuk interpretasi dan peningkatan pengalaman baik on-side maupun off-side, untuk

meningkatkan keterlibatan dan pendidikan pengunjung, dan untuk menciptakan pengalaman interaktif, menarik, dan mendalam di lingkungan museum (Shehade and Stylianou-Lambert 2020). Bahkan pada penelitian yang dilakukan Jung dan kawan-kawan bahwa penemuan mengungkapkan potensi penggunaan VR di industri pariwisata untuk menarik wisatawan dan meningkatkan niat perilaku untuk mengunjungi destinasi (Jung et al. 2017).

Pada bidang museum, pemantapan dan pelaksanaan budaya dan teknologi informasi sering disebut *Virtual Museum* (VM), permasalahan pada pandemi covid-19 ini serta kurangnya fasilitas dari museum yang kurang menarik ditemukan bahwa *Virtual Museum* merupakan solusinya (Achyarsyah, Rubini, and Hendrayati 2020), museum virtual adalah entitas digital yang mengacu pada karakteristik museum untuk melengkapi, meningkatkan, atau menambah pengalaman memasuki museum melalui personalisasi, interaktivitas, dan kualitas konten (Kersten, Tschirschwitz, and Deggim 2017). Penelitian Achyarsyah dkk (2017) didukung oleh hasil penelitian oleh (Bekele et al. 2018) yang menyebutkan bahwa VR cocok dengan pembuatan *Virtual Museum*. Efektivitas dalam menyampaikan informasi dalam museum bergantung kepada kemampuan untuk melakukan 3 hal penting yaitu , melibatkan pengunjung, membangun gambar,dan menyampaikan informasi (Goulding 2000), dan dalam pembuatan museum virtual ada 6 faktor penting yaitu *information design, information delivery, experience design, navigation system, content, dan experience* (Ramadoss 2018). Salah satu staf Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga yaitu Bapak Ikhsan Rosyid Mujahidul Anwari S.S., M.A mengatakan dalam perkembangan teknologi dalam bidang museum, *virtual reality* dengan objek 3D lebih menarik dan efektif dibandingkan *virtual tour* menggunakan video dilihat dari hasil kompetisi yang diikuti beliau.

Di Indonesia sendiri sudah banyak tempat pariwisata peninggalan sejarah yang menggunakan teknologi *virtual reality* untuk meningkatkan pengalaman dan minat pengunjung dalam melihat pariwisata peninggalan sejarah seperti museum, salah

satunya adalah pembuatan aplikasi *virtual reality* untuk bangunan Lawang Sewu sebagai media edukasi sejarah, dimana (Suryanto and Kusumawati 2017) membangun sebuah aplikasi pada dekstop yang akan digunakan sebagai pengganti bangunan lawang sewu yang asli untuk mengenalkan bangunan lawang sewu kepada user, dimana hasil aplikasi itu secara efektif mengenalkan bangunan lawang sewu dengan hasil testing desain 90.56% dan testing pengguna 80%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *virtual tour* berbasis *Android* sebagai aplikasi pengganti ruangan fisik dari Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga. Penelitian ini akan menggunakan koleksi replika patung Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga untuk dijadikan objek 3D yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut. Aplikasi ini diharapkan dapat menggantikan ruangan fisik dari museum dan meningkatkan minat untuk datang ke museum. Luaran dari penelitian ini adalah aplikasi *Virtual Tour*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi *Virtual Tour* pada museum sejarah dan budaya Universitas Airlangga?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat aplikasi *Virtual Tour* pada museum sejarah dan budaya Universitas Airlangga.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dijadikan alat bantu sebagai pengganti ruangan fisik bagi Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga.
2. Dapat dimanfaatkan sebagai media promosi bagi Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga serta mengoptimalkan fungsinya untuk memberikan edukasi kepada masyarakat

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

- a) Objek yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari sembilan benda-benda peninggalan sejarah yang berada dalam koleksi Museum Sejarah dan Budaya Universitas Airlangga dengan tema, empat replika peninggalan China (Replika Patung Kuda Kaisar Kekaisaran Qin, Replika Patung Pemanah Kekaisaran Qin, Replika Patung Perwira Kekaisaran Qin, Replika Patung Kaisar Qin Shi Huang China) dan lima arca terkait sejarah Hindu Buddha (arca Buddha Gautama, arca dewa Wisnu menunggangi Garuda, arca dewi Sri Kreshna, arca Tribhuwana Wijayatunggadewi, arca dewa Deivayanai).
- b) Pengembangan aplikasi hanya dilakukan pada sistem operasi *android*.