

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi adalah alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat untuk mempermudah aktifitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Manusia menggunakan teknologi dalam bidang komunikasi, pembelajaran, transportasi, bisnis, manufaktur, pengamanan data dan lain sebagainya. Definisi teknologi luas, setiap orang mempunyai cara sendiri memahami maknanya Abarca (2021). Sehingga di zamana sekarang penggunaan teknologi semakin marak salah satunya penggunaan smartphone. Tidak dapat dipungkiri smartphone telah menjadi perangkat yang tak terelakkan untuk hampir semua orang di era modern ini. Saat ini sudah banyak perkembangan perangkat lunak yang dapat membantu pekerjaan manusia dalam bidang pemasaran dan pengenalan objek.

Teknologi yang diterapkan pada museum sangatlah membantu pengunjung untuk mendapatkan informasi dan gambaran tentang koleksi yang terdapat pada museum tersebut. Miranti, Revilia, and Prathama (2020), Museum 10 Nopember di Surabaya, Jawa Timur kini dilengkapi dengan teknologi modern hologram. Teknologi ini menampilkan visualisasi tiga dimensi untuk menjelaskan dokumenter sejarah. Selain itu, Museum Nasional juga menerapkan digitalisasi melalui Google Art and Culture. Museum Nasional mempunyai aset digital yang bisa diakses oleh publik melalui Virtual Tour Museum Nasional dan Pameran online dan Virtual tour di Google Art. Virtual Tour Museum Nasional berisi foto 360 derajat yang disusun hingga membentuk ruang, khusus untuk yang mengakses menggunakan komputer akan menemukan fitur koleksi tiga dimensi

dengan resolusi tinggi dengan detail yang baik, sedangkan Pameran online dan Virtual tour di Google Art berisi konten Situs Cagar Budaya, benda seni dan museum yang terpilih di seluruh dunia termasuk Museum Nasional. Terdiri dari foto high resolution hingga pengunjung dapat melihat detail dari setiap koleksi yang ditampilkan Hartantyo and Purnama (2021).

Sama halnya dengan Museum Nasional, Museum Wayang juga menerapkan teknologi berupa Google Arts & Culture. Penggunaan teknologi tersebut bertujuan untuk cara mendalam menjelajahi seni, sejarah, dan keajaiban dunia; yang terus mengembangkan teknologi yang membantu melestarikan dan berbagi budaya di seluruh dunia dan memungkinkan kurator untuk membuat pameran yang menarik secara online dan offline Farhany, Andryana, and Komalasari (2019). Selain penggunaan Google Arts & Culture pada inovasi teknologi pada museum di Indonesia, penerapan Augmented Reality & Virtual Reality juga diterapkan pada Museum di Indonesia sebagai Virtual Tour. Saat museum di seluruh dunia menawarkan konten mereka melalui dua metode dasar: tampilan sederhana karya seni mereka melalui penampil konten, atau melalui pameran virtual 2D atau 3D yang dirancang khusus di mana potongan dan pemandangannya statis Sillaurren and Aguirrezabal (2012).

Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan

lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa yang tercantum pada jurnal Izzaty, Astuti, and Cholimah (1967)

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang serta dimiliki bersama oleh kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari berbagai unsur yang rumit, termasuk sistem agama, politik, adat istiadat, perkakas, bahasa, bangunan, pakaian, serta karya seni. Budaya memengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas dalam peradaban manusia Sitokdana (2015).

Subak adalah kata yang berasal dari bahasa Bali. Kata tersebut pertama kali muncul dalam prasasti Pandak Bandung yang berangka tahun 1072 M. Kata subak tersebut mengacu kepada sebuah lembaga sosial dan keagamaan yang unik, mempunyai pengaturan tersendiri, asosiasi-asosiasi demokratis dari petani dalam mengatur penggunaan air irigasi untuk pertumbuhan padi. Subak bagi masyarakat Bali bukan hanya sekedar sistem irigasi, melainkan juga merupakan filosofi kehidupan bagi rakyat Bali itu sendiri. Dalam pandangan masyarakat Bali, Subak adalah cerminan langsung dari filosofi dalam agama Hindu Tri Hita Karana (tiga penyebab kebaikan), yang mempromosikan hubungan yang harmonis antara individu dengan alam semangat (parahyangan), dunia manusia (pawongan), dan alam (palemahan).

Museum Subak merupakan museum yang berada di daerah Tabanan-Bali, museum subak memamerkan tentang koleksi alat-alat pertanian tradisional yang dipakai dalam bertani dan sistem pengairan/irigasi tradisional Bali yang disebut

dengan Subak. Subak adalah organisasi irigasi Bali sistem dan merupakan salah satu contoh kearifan lokal yang dikenal luas didunia Agustini et al. (2018).

Pelestarian budaya dimasa sekarang diperlukan suatu cara penyampaian yang dapat menutupi seluruh kekurangan tersebut. Salah satu usaha untuk pelestarian budaya adalah melalui museum. Hasil wawancara dengan salah satu pemandu wisata museum subak dengan ibu Ni Ketut Ruminiasih. S,sos, bliau memaparkan sebelum adanya pandemi wisatawan yang mengunjungi museum subak sangatlah banyak, wisatawan yang datang tidak hanya dari wisatawan domestik, wisatawan mancan negara yang juga mengunjungi museum subak. Setelah pandemi melanda museum subak akhirnya ditutup sementara selama pandemi, sehingga segala aktifitas kunjungan di tiadakan untuk menghindari adanya kerumunan yang tidak diinginkan. Namun jika ada wisatawan yang datang perlu mengkonfirmasi terlebih dahulu berkunjung ke museum subak.

Pemaparan dari Kepala Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Museum Subak Ibu I.A.N Ratna Pratiwi S,Sos., M,Si mengatakan sebelum adanya pandemi setiap hari museum subak melayani kunjungan dari berbagai wisatawan yang datang mengunjungi museum subak. Tidak hanya dari wisatawan domestic yang berkunjung pada museum subak, adapun wisatawan dari mancanegara yang berkunjung di museum subak. Pada dua tahun terakhir museum subak tidak begitu banyak menerima kunjungan wisatawan, namun pastinya ada kujungan ke museum subak yang bertujuan penelitian. Selama pandemi kunjungan ke Museum Subak terus mengalami penurunan. Dalam kondisi normal sebelum pandemi pengunjung ke Museum Subak antara 5.500 sampai 6.000 pengunjung dalam setahun. Namun setelah pandemi Covid-19, mengalami penurunan. Tahun 2020

hanya 555 pengunjung. Terus menurun lagi jadi 156 pengunjung. Bahkan pada saat puncak pandemi, Museum Subak sempat tutup sebagaimana arahan Satgas Covid-19.

Masyarakat yang ingin berkunjung kemuseum subak akan di batasi dari lokasi yang di kunjungi, pihak museum subak menyampaikan pada lokasi ruang pameran hanya di perbolehkan untuk menerima maksimal 30 orang yang akan berkunjung pada ruang pameran dan pada lokasi ruang pameran terbuka menerima maksima 50 orang yang akan berkunjung pada ruang pamerna terbuka. Sebelumnya sudah dilakasankan seminar untuk menerima kunjungan yang lebih banyak sekitar 100 orang yang di perbolehkan berkunjung ke museum subka pada pandemi, namun pada kenyataan dilapangan tidak bisa di laksanakan untuk menerima kunjungan 100 orang.

Penggunaan teknologi pada museum subak tidak begitu banyak diterap pada museum subak, sehingga museum subak masih tertinggal jauh dengan museum yang ada di Indonesia. Penggunaan teknologi yang digunakan berupa media sosial yang sudah ada seperti Instagram sebagi media promosi untuk menarik minat wisatawan yangb ingin datang ke museum subak. Selain penggunaan media sosial, penyebaran berupa foto atau brosur yang di sebarakan pada travel yang akan memasukkan museum subak sebagai list kunjungan pariwisata. Museum subak sudah ingin mengembangkan suatu trobosan 3D dimensi yang menampilkan artefak-artefak yang ada pada museum subak. Namun terobosan tersebut tidak dapat di lanjutkan oleh museum subak dikarenakan dari kemdikbud menyampaikan bahwa jika produknya sudah ada makan akan di setuju oleh kemendikbud, jika produknya di buat dari awal maka tidak akan

disetujui oleh kemendikbud. Sehingga terobosan tersebut yang akan diterapkan pada museum subak tidak di terapkan.

Pada tahun 2019 kemendikbud sangat gencar menerapkan virtual tour pada museum di seluruh Indonesia, sehingga penerapan virtual tour dapat membantu masyarakat atau wisatawan ingin berkunjung ke museum dapat melalui virtual tour. Penggunaan virtual tour tersebut sudah di terapkan pada museum yang ada di Indonesia, namun penerapan virtual tour tersebut pada museum yang ada di bali belum sama sekali di terapkan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket observasi yang disebar sebanyak 30 responden menunjukkan bahwa 94,6% dari responden menjawab jarang ke Museum Subak dan sebesar 92,1% menjawab Museum Subak perlu digitalisasi serbagai konservasi warisan budaya untuk melestarikan Museum Subak sebagai warisan budaya, sehingga banyak responden mengatakan perlunya dibuatkan suatu media lain yang akan menjelaskan tentang Museum Subak secara detail hingga setiap sudut dari Museum Subak sebagai warisan budaya. Dari hasil angket yang disebar sebanyak 80,4% responden mengetahui tentang teknologi Virtual Tour, sehingga semua responden tertarik dengan teknologi Virtual Tour sebagai media informasi sekaligus sebagai media informasi untuk Museum Subak sebagai warisan budaya.

Dari pernyataan di atas, ditemukan sebuah inovasi yang membuat para peneliti menciptakan sebuah terobosan di dalam teknologi yang akan diterapkan pada Museum Subak. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat pengunjung untuk berkunjung ke museum subak. Penggunaan Virtual tour telah

diadopsi secara luas untuk berbagai bidang, termasuk sektor pariwisata untuk meningkatkan pengalaman pengunjung secara keseluruhan. Virtual tour mempromosikan studi sejarah melalui penyampaian multimedia (misalnya teks, gambar, audio, video, dan animasi) yang memberikan sebuah informasi. Virtual Tour telah menjadi sebuah inovasi dalam menarik minat pengunjung untuk dapat datang langsung ke museum subak setelah pengunjung mencari informasi melalui Virtual tour. Implementasi Virtual tour memungkinkan penyajian informasi tambahan dengan museum subak sebagai medianya dan menciptakan integrasi dunia fisik dan lingkungan virtual kepada pengguna secara visual.

Keunggulan dari teknologi dari Virtual tour ini tentunya akan sangat bermanfaat bagi pengunjung yang ingin mencari informasi terlebih dahulu tentang museum subak. Penggunaan Virtual tour dalam kebudayaan khususnya konservasi warisan budaya akan sangat bermanfaat dalam memberikan informasi dan arsip dokumentasi berbasis digital untuk memperkenalkan bahwa Museum Subak juga sebagai warisan budaya. Seperti penelitian yang dikembangkan oleh Merta et al. (2015) tentang augmented reality book pengenalan konsep dan perlengkapan subak dengan menampilkan perlengkapan alat yang digunakan dalam subak.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti termotivasi mengembangkan sebuah sistem informasi Virtual Tour yang menampilkan bagaimana suasana dan konsisi museum subak dengan panorama 360° yang akan membantu dalam proses pendokumentasian Museum Subak sebagai konservasi warisan budaya Bali yang berbasis digitalisasi yang dalam hal ini penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Virtual Tour Dinamis pada Museum Subak-Tabanan”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, didapat beberapa permasalahan antara lain sebagai berikut.

1. Dinas Kebudayaan Kabupaten Tabanan perlu menambah informasi mengenai warisan budaya dengan bantuan teknologi.
2. Kurangnya informasi yang diketahui oleh masyarakat mengenai tentang Museum Subak sebagai Museum yang memiliki perjalanan sejarah.
3. Kurangnya dokumentasi berbasis digital untuk media informasi dan arsip Museum Subak sebagai warisan budaya.

Dari identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *Virtual Tour* Dinamis pada Museum Subak-Tabanan?
2. Bagaimana respon pengguna atau masyarakat terhadap Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari dikembangkannya Sistem Informasi Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan ini adalah sebagai berikut.

1. Medeskripsikan pengembangan dan implementasi Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan.

2. Mengetahui respon pengguna atau masyarakat terhadap Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Penelitian ini ada beberapa batasan permasalahan dalam Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan, supaya dapat terfokus terhadap apa yang dikerjakan dan tidak melebar dari penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan dapat dijalankan pada perangkat yang terhubung dengan Browser.
2. Ruang lingkup visualisasi hanya memuat letak bangunan yaitu gedung pameran, dan Gedung pameran terbuka.
3. Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan tidak dapat mengikuti gerakan *device*.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan Virtual Tour Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menghasilkan inovasi dalam dunia teknologi dan kebudayaan melalui informasi yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat tentang Museum Subak-Tabanan sebagai warisan budaya. Informasi ini diciptakan dari sebuah

Virtual tour berbasis digitalisasi sebagai media promosi untuk kebutuhan pariwisata di Kabupaten Tabanan.

Secara teoritis, tujuan dari hasil penelitian ini yaitu dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan melalui media *Virtual Tour* yang seolah-olah pengguna mengunjungi Museum Subak-Tabanan yang dapat dilihat dengan *Virtual Tour*, sehingga dapat membantu Dinas Kebudayaan terkait dengan obyek yang diteliti dan memperluas penggunaan *Virtual Tour* sebagai salah satu media informasi tentang Museum Subak-Tabanan sebagai warisan budaya berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pengguna

Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media informasi dan arsip untuk konservasi Museum Subak-Tabanan sebagai warisan budaya.

b. Manfaat bagi Dinas Kebudayaan Kabupaten Tabanan

Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis Pada Museum Subak-Tabanan ini diharapkan dapat membantu Dinas Kebudayaan dalam mediasi Museum Subak sebagai warisan budaya dan sebagai *Galery Virtual* warisan budaya di Kabupaten Tabanan.

c. Manfaat bagi peneliti

1) Dapat mengimplementasiakn ilmu yang telah didapat dibangku kuliah melalui Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis Museum Subak-Tabanan ini.

- 2) Dapat menambah wawasan peneliti tentang Museum Subak-Tabanan sebagai warisan budaya

