

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Museum adalah tempat di mana benda atau warisan budaya dikumpulkan, dirawat dan dipertunjukkan kepada masyarakat yang bertujuan untuk pendidikan, penelitian dan hiburan. Berdasarkan Peraturan Pemerintahan RI No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat (Administrator, 2019). Museum memberikan wawasan dan pengetahuan yang sangat luas tentang budaya di Indonesia, sehingga generasi muda harus mengetahui budaya yang ada di Indonesia. Museum merupakan tempat belajar tentang sejarah dan budaya (Maulana Yusuf A, et al., 2018).

Budaya merupakan peninggalan paling berharga yang harus dijaga dan dilestarikan. Budaya harus dikelola dengan benar agar tidak mengurangi kualitas dari budaya tersebut baik fisik maupun non fisik. Budaya mengandung unsur agama, politik, adat istiadat, perkakas, bahasa, bangunan, pakaian, serta karya seni. Budaya adalah hal yang sangat penting untuk melangsungkan kehidupan karena budaya merupakan salah satu pengetahuan yang diperoleh secara sosial (Wedasuwari, 2020).

Era digitalisasi banyak perusahaan bersaing untuk menarik minat pelanggan/masyarakat luas untuk menggunakan produk mereka agar

mempermudah pekerjaan sehari-hari. Dengan adanya berbagai macam teknologi terbaru maka perusahaan mulai menyesuaikan dengan teknologi yang ada agar perusahaan dapat membantu/mengakses pelanggan dengan mudah. Pada era globalisasi ini teknologi dilakukan secara digital dan internet (Adiansah et al., 2019). Segala kepentingan seperti promosi, penyebaran informasi hingga Pendidikan dilakukan secara digital tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung.

Era digitalisasi teknologi semakin canggih, peralatan semakin modern dan pekerjaan semakin mudah (Rahmalah, 2019). Dengan adanya inovasi dan teknologi yang sangat canggih maka masyarakat luas dapat menerima informasi secara realtime tanpa menunggu lama. Segala informasi dengan mudahnya masuk ke Indonesia, selain informasi budaya barat juga masuk ke Indonesia dan para masyarakat mulai mengenal budaya barat. Budaya barat merupakan budaya yang mulai terkenal di kalangan masyarakat saat ini. Masuknya budaya barat ke Indonesia merupakan hal yang sangat wajar saat ini (Oktari & Dewi, 2021).

Budaya barat masuk dengan sangat cepatnya. Tanpa disadari budaya barat dan budaya di Indonesia sudah saling berdampingan. Budaya barat memberikan informasi dan pengetahuan tentang negara asalnya. Tidak bisa di pungkiri bahwa budaya barat sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya inovasi, teknologi dan budaya barat, generasi muda lebih mengenal budaya barat yang disebabkan oleh masuknya budaya barat melalui sosial media dan internet. Budaya barat dapat ditemukan melalui internet dan sosial media karena penyebarannya melalui dua platform tersebut (Nurrizka, 2018). Budaya di Indonesia sangat banyak dan kebanyakan budaya masih tersedia hanya di lokasi

saja sehingga masyarakat kurang mengetahuinya. Oleh sebab itu budaya perlu dipromosikan atau penyebaran melalui media sosial dan internet.

Teknologi dan inovasi terus berkembang tanpa henti. Budaya barat terus masuk ke Indonesia dan generasi muda mengikuti trennya. Masuknya budaya barat mengakibatkan pudarnya pengetahuan tentang budaya Indonesia (Azwar et al., 2021). Budaya barat sangat mempengaruhi kehidupan yang membuat generasi muda Indonesia lebih mengetahui budaya barat dibandingkan dengan budayanya. Generasi muda mulai mengabaikan budayanya karena lebih menikmati budaya barat melalui internet dan media sosial. Budaya Indonesia kurang dipromosikan ke internet dan media sosial. Semakin lama budaya Indonesia akan pudar seiring berjalannya waktu. Tanpa disadari Indonesia Kembali dijajah tidak menggunakan senjata namun dengan budaya barat (Fauzi & Hadi, 2017).

Era digital perubahan sangat terasa dalam kehidupan sehari-hari. Era digital menjadi ledakan informasi dikarenakan berbagai macam informasi yang diinginkan terdapat pada media digital (Utomo, 2020). Informasi tersebar dengan cepatnya melalui media digital sehingga dapat mempermudah untuk memberikan informasi kepada semua orang melalui media digital. Media digital menjadi alternatif untuk penyebaran informasi seperti sejarah, budaya, dan warisan budaya agar para generasi muda tidak melupakan budayanya. Budaya perlu di ketahui oleh masyarakat Indonesia sehingga Warisan Budaya disimpan dan dipamerkan kepada masyarakat melalui Museum.

Museum Yadnya adalah museum yang berada di Kabupaten Badung. Museum Yadnya memiliki banyak pameran yang berkaitan dengan agama Hindu di antaranya adalah perangkat ritual yang digunakan untuk keagamaan dan rumah

adat Bali. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala UPT Museum Yadnya yaitu ibu Ni Made Setianingsih mengatakan bahwa Museum Yadnya masih kurang dalam penerapan Inovasi dan Teknologi, sehingga beliau berharap ada inovasi yang dapat membantu Museum Yadnya dapat dikenal oleh banyak orang. Dengan inovasi tersebut beliau berharap agar masyarakat luas dapat mengetahui tentang peralatan keagamaan agama Hindu. Penyebaran informasi tentang Museum Yadnya sudah dilakukan melalui media sosial Museum Yadnya. Namun, penyebaran melalui media sosial masih kurang maksimal dikarenakan masyarakat kurang tertarik dengan visual statis dan lebih tertarik dengan visual yang dinamis.

Rendahnya tingkat kunjungan dan pengetahuan tentang Museum Yadnya dapat menyebabkan terlupakannya budaya yang dimiliki. Peran generasi muda diharapkan bisa mewarisi dan mengenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat luas baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Generasi muda yang diharapkan bisa mewariskan budaya sendiri kepada anak dan cucunya sudah mulai memudar. Banyaknya budaya luar masuk ke Indonesia menyebabkan generasi muda melestarikan dan mengikuti budaya yang masuk ke Indonesia. Tanpa disadari budaya sendiri mulai tergeser dikarenakan anak muda lebih tertarik dengan budaya luar (Agustin, 2011). Budaya Indonesia akan mati jika para generasi muda sudah tidak mau melestarikan budayanya sendiri dan lebih memilih untuk mengikuti budaya luar karena budaya luar lebih kekinian dan menarik. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar menggunakan Google Formulir sebanyak 72,5% orang yang berasal dari Kabupaten Badung tidak mengetahui tentang Museum Yadnya. Namun, yang pernah berkunjung ke Museum hanya 7,5% dari 40 responden. Para responden juga kesulitan dalam mencari informasi tentang Museum Yadnya

dikarenakan informasi yang ada di internet kurang menarik. Sebanyak 80% mengetahui tentang *Virtual Tour*, sehingga untuk mempermudah pengaksesan informasi responden setuju untuk pembuatan *website* dan *virtual tour* dengan total persentase 92,5%.

Berdasarkan pernyataan di atas maka peneliti menemukan sebuah inovasi untuk membuat *Virtual Tour*. *Virtual Tour* bertujuan untuk membantu para calon pengunjung dan meningkatkan minat pengunjung untuk mengetahui tentang Museum Yadnya. *Virtual Tour* sudah banyak digunakan dalam berbagai kepentingan untuk memberikan pengalaman berkunjung secara *Virtual*. *Virtual Tour* banyak digunakan baik dari sektor Pendidikan, Pariwisata maupun Bisnis. *Virtual Tour* memberikan informasi yang dibutuhkan karena *Virtual Tour* dapat memberikan informasi melalui penyampaian Multimedia seperti teks, gambar, audio, video, model dan animasi. *Virtual Tour* sudah menjadi inovasi yang bagus untuk penyebaran informasi kepada masyarakat luas.

Virtual Tour memberikan pengalaman berkunjung dan informasi yang ada di Museum Yadnya. Dengan adanya *Virtual Tour* ini calon pengunjung yang akan berkunjung ke Museum Yadnya sudah mendapatkan pengalaman berkunjung sebelumnya melalui *Virtual Tour*. Perbandingan antara *Virtual* dengan tempat nyata hampir tidak ada bedanya, namun terdapat beberapa perbedaan yaitu pada *Virtual* tidak semua spot atau Langkah per langkah diterapkan pada *Virtual Tour*. Dengan adanya *Virtual Tour* Museum Yadnya maka masyarakat luas mendapatkan informasi tentang Museum Yadnya dan warisan budaya Bali.

Bramantyo & Ismail (2021) pada penelitiannya tentang *Digital Tourism Museum Nasional Indonesia Melalui Virtual Tour Di Masa Pandemi Covid-19*

dengan melakukan pengujian terhadap beberapa orang dan pegawai museum. Para penguji mengatakan bahwa modernisasi *Virtual Tour* ini dapat di adopsi pada segala aspek pada museum dan mereka tertarik untuk berkunjung ke museum secara langsung yang disebabkan oleh rasa penasarannya yang sangat tinggi dari berkunjung secara *Virtual*. Pegawai museum mengatakan bahwa tujuan dari *Virtual Tour* ini bukan hanya mendigitalisasikan museum seluruhnya namun tujuan lainnya adalah menarik para pengunjung *Virtual* untuk datang ke museum secara langsung untuk mendapatkan pengalaman yang tidak akan didapatkan selama mengunjungi museum secara langsung. Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Harianto et al (2018) tentang Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* Museum Provinsi Kalimantan Barat Untuk Edukasi Sejarah. Hasil dari penelitiannya yaitu dari hasil pengujian berdasarkan Aspek Visualisasi Koleksi Melalui Media Aplikasi *Virtual Tour* mendapatkan nilai rata-rata 84 dengan melakukan kunjungan secara langsung dan 86,66 dengan melakukan kunjungan secara virtual sedangkan Aspek Edukasi Koleksi Melalui Media Aplikasi *Virtual Tour* mendapatkan nilai rata-rata 85,33 dengan melakukan kunjungan secara langsung dan 83,3 dengan melakukan kunjungan secara virtual sebanyak 30 siswa dan dibagi menjadi 2 kelompok, berdasarkan nilai rata-rata di atas dapat disimpulkan bahwa *Virtual Tour* dapat mudah diterima dan dipahami oleh responden baik dari segi Edukasi maupun Visual.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mengembangkan *Virtual Tour* yang menampilkan suasana, situasi dan kondisi yang ada di Museum Yadnya. Dalam hal ini juga beberapa pameran yang ada di Museum Yadnya akan ditampilkan secara jelas sebagai Warisan Budaya berbasis digital. Penulis

melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis pada Museum Yadnya Kabupaten Badung.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa permasalahan yang didapatkan yaitu:

1. Kurangnya inovasi yang diterapkan pada Museum Yadnya.
2. Media yang ada kurang menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Yadnya.
3. Kurangnya dokumentasi berbasis digital sebagai media informasi dan arsip Museum Yadnya.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Virtual Tour* Dinamis pada Museum Yadnya?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan *Virtual Tour* Dinamis pada Museum Yadnya?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari dikembangkannya *Virtual Tour* Dinamis Pada Museum Yadnya sebagai berikut:

1. Untuk Menghasilkan *Virtual Tour* Dinamis pada Museum Yadnya.
2. Untuk Mengetahui Respon Pengguna atau Masyarakat Terhadap Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis pada Museum Yadnya?

1.4 BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini terdapat beberapa Batasan masalah dalam pengembangan *Virtual Tour* Pada Museum Yadnya yaitu:

1. Pengembangan *Virtual Tour* Pada Museum Yadnya dapat dijalankan di browser.
2. Ruang lingkup visualisasi hanya memuat letak bangunan yaitu Gedung pameran dan Gedung pameran terbuka.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan *Virtual Tour* Pada Museum Yadnya ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam dunia Teknologi dan Kebudayaan dalam penyampaian informasi tentang Museum Yadnya. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah inovasi yaitu *Virtual Tour* yang dapat digunakan oleh masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri. *Virtual Tour* ini digunakan untuk mempromosikan Museum Yadnya dengan cara digitalisasi agar dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Tujuan dari penelitian ini agar masyarakat mendapatkan informasi tentang Museum Yadnya melalui *Virtual Tour* yang dapat diakses menggunakan internet sehingga masyarakat tidak dapat melihat Museum Yadnya tanpa harus datang ke lokasi Museum.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pengguna

Pengembangan Virtual Tour ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penyampaian informasi kepada masyarakat luas dan menjaga warisan budaya pada Museum Yadnya

b. Manfaat bagi Dinas Kebudayaan Badung

Pengembangan Virtual Tour ini diharapkan dapat membantu Dinas Kebudayaan Badung dalam mendigitalisasikan Museum agar dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh semua orang.

c. Manfaat bagi Peneliti

Pengembangan Virtual Tour ini dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan dapat menambah wawasan tentang warisan budaya Bali.

