

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran utama museum dalam pelestarian dan penggunaan warisan budaya menjadi krusial karena kumpulan artefak bersejarah mereka yang bernilai tinggi secara budaya. Sayangnya, sebagian besar masyarakat belum sepenuhnya memahami atau mengetahui tentang kekayaan koleksi museum. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman publik terhadap koleksi museum adalah melalui pemanfaatan teknologi digital. Museum sendiri memiliki daya tarik unik sebagai destinasi wisata, dan secara keseluruhan berfungsi sebagai tempat yang melestarikan warisan sejarah dan budaya berharga dari masa lalu, membawa nilai penting bagi sejarah dan keberlanjutan budaya (Nastiti et al., 2023). Terutama di Indonesia, yang dikenal dengan keberagaman budayanya dan perjalanan sejarahnya yang panjang antar peradaban, kehadiran berbagai museum menjadi suatu hal yang lumrah. Kotler (2008) juga menyatakan bahwa tujuan utama dari museum adalah untuk memelihara dan menyelenggarakan berbagai kegiatan dan pameran koleksinya agar dapat dinikmati secara teratur dan terbuka oleh masyarakat umum.

Museum memegang dua peran utama. Pertama, sebagai tempat yang bertanggung jawab atas pemeliharaan dan perawatan koleksi benda bersejarah. Kedua, museum berfungsi sebagai sumber informasi yang digunakan untuk penelitian dan disampaikan kepada masyarakat. Dengan demikian, museum memiliki peran ganda dalam melestarikan warisan budaya dan menyajikan pengetahuan kepada masyarakat umum. Tambahan pula, museum dapat dianggap

sebagai destinasi wisata budaya, di mana pengunjung memiliki kesempatan untuk belajar dan memahami berbagai aspek kehidupan masyarakat lain, seperti adat istiadat, tradisi, dan ritual yang membawa nilai dan warisan budaya yang sebelumnya belum dikenal oleh mereka (Efni Salam et al., 2019). Oleh karena itu, museum bukan hanya berfungsi sebagai penyimpan benda-benda bersejarah, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran berharga bagi pengunjung untuk memahami keberagaman budaya di seluruh dunia.

Di Bali terdapat suatu institusi bernama Museum Bali yang memuat berbagai peninggalan sejarah manusia. Koleksi museum ini melibatkan artefak etnografi, mencakup peralatan dan alat, yang mencerminkan kehidupan, seni, agama, bahasa tertulis, dan aspek lain dari kehidupan dan perkembangan budaya Bali. Awalnya, konsep pendirian museum di Bali diajukan oleh arsitek W.F.J. Kroon (1909-1913), yang pada saat itu menjabat sebagai Wakil Residen Bali Selatan di Denpasar. Konsep tersebut diwujudkan melalui konstruksi sebuah bangunan yang dinamakan Gedung Arca pada tahun 1910. Proyek pembangunan gedung ini melibatkan kerjasama dengan arsitek asli Bali, seperti Gusti Gede Ketut Kandel dari Banjar Abasan dan Gusti Ketut Rai dari Banjar Belong, bersama dengan seorang arsitek Jerman bernama Curt Grundler. Dalam mendukung secara finansial dan menyediakan material untuk pembangunan gedung ini, para raja dari wilayah Buleleng, Tabanan, Badung, dan Karangasem turut serta dalam kontribusinya. Melalui kolaborasi berbagai pihak tersebut, terwujudlah pendirian museum pertama di Bali.

Pada bagian luar museum, desainnya mengadopsi gaya istana khas Denpasar, menciptakan kesan kebangsawanan. Kompleks museum ini terdiri dari empat

paviliun yang merepresentasikan berbagai daerah di Bali. Di sebelah utara, terdapat Paviliun Tabanan, yang memamerkan berbagai pameran seperti kostum tari, variasi tarian topeng, wayang kulit, berbagai bentuk keris, dan beberapa arca kuno. Di pusat kompleks, terdapat bangunan Buleleng yang menampilkan koleksi pakaian tradisional Bali, termasuk penggemar tradisional Bali. Bangunan terakhir, yaitu Anjungan Badung, terletak di dekat pintu masuk utama dan dikelilingi oleh gerobak tradisional tinggi (alat tradisional untuk mengangkut penduduk). Di sini, tersimpan berbagai koleksi prasejarah, termasuk alat-alat yang digunakan dalam berburu, berkebun, bertani, dan zaman logam.

Kehadiran museum telah memberikan dampak positif dalam memajukan kegiatan wisata budaya di kotamadya. Seiring berlalunya waktu, museum berhasil mengalami perubahan menjadi pusat edukasi dan penelitian bagi masyarakat umum yang ingin mengeksplorasi lebih lanjut tentang seni budaya, adat istiadat daerah, warisan bersejarah, dan sejarah masyarakat pada masa lalu (Mayasari et al., 2018). Sayangnya, meskipun museum memiliki peran kritis dalam memahami kehidupan di masa lalu, data lapangan menunjukkan penurunan yang signifikan dalam kunjungan ke museum. Menurut data BPS, penurunan ini mencapai lebih dari 80% selama empat tahun terakhir. Pengembangan tur virtual ini tidak bertujuan untuk mengurangi jumlah kunjungan langsung ke museum, melainkan sebagai inisiatif awal untuk meningkatkan daya tarik kunjungan dengan menghadirkan pengalaman yang lebih menarik melalui kolaborasi antara peninggalan purbakala dan teknologi multimedia interaktif.

Dalam beberapa tahun terakhir, peran teknologi informasi semakin meningkat dalam mendukung pengembangan wisata berbasis budaya, terutama

melalui aplikasi virtual tour yang menawarkan pengalaman berkunjung yang lebih menarik dan memberikan sensasi tambahan (De Paolis et al., 2011). Di dalam industri pariwisata global yang terus berkembang pesat, pemahaman tentang teknologi terkini memegang peranan penting dalam mencapai keunggulan kompetitif, terutama dalam strategi pemasaran dan promosi destinasi.

Akhir-akhir ini, teknologi pendukung seperti *augmented reality*, *virtual reality*, dan inovasi teknologi lainnya semakin menjadi tren dalam industri pariwisata. Pemanfaatan teknologi ini telah mendapat pengakuan luas karena mampu meningkatkan daya tarik dalam mempromosikan destinasi wisata, memberikan pengalaman yang unik dan menarik bagi para pengunjung (Huang et al., 2012). Dampak pandemi COVID-19 secara signifikan mempengaruhi sektor pariwisata dan perjalanan secara global. Menurut definisi *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO), wisata budaya merujuk pada jenis kegiatan wisata di mana motivasi utama pengunjung adalah untuk belajar, mengeksplorasi, mengalami, dan menikmati berbagai bentuk benda atau produk budaya, baik yang berwujud maupun tidak. Atraksi atau produk dalam wisata budaya mencakup berbagai aspek seperti seni dan arsitektur, peninggalan sejarah dan budaya, kuliner khas daerah, sastra, musik, industri kreatif, gaya hidup budaya, dan melibatkan sistem nilai, kepercayaan, serta tradisi masyarakat setempat (World Tourism Organization and World Indigenous Tourism Alliance, 2023).

Ketika pengguna menjelajahi panorama berbentuk bola dalam tur virtual, panorama tersebut diproyeksikan sebagai bola dengan pengguna berada di pusatnya. Dalam tampilan ini, lantai berada di bawah pengguna, dan langit-langit di atasnya menciptakan pengalaman seakan-akan berada di lokasi tersebut.

Kemampuan untuk merekam detail di atas dan di bawah kamera menjadi kritis dalam mendokumentasikan struktur bersejarah, mengingat kerusakan atau masalah mendasar sering kali terletak pada atap atau lantai. Beberapa gambar panorama dapat diintegrasikan ke dalam program tur virtual, memungkinkan pengguna beralih antar tampilan ruangan atau bangunan dengan mudah. Sebagai contoh, pengguna dapat secara virtual melihat sebuah ruangan dengan pintu, dan dengan mengklik pintu dalam tur virtual, mereka dapat langsung beralih ke tampilan yang berbeda.

Daniel Guttentag merincikan enam domain di mana pariwisata budaya dan teknologi digital dapat sukses bergabung: perencanaan dan manajemen, pemasaran, rekreasi, pendidikan dan pembelajaran, aksesibilitas, dan pelestarian warisan budaya. Kajian ini menginvestigasi serta menganalisis bagaimana pemanfaatan teknologi imersif, terutama realitas virtual, dapat menjadi sarana efektif dalam memfasilitasi pariwisata, terutama dalam tahap awal pemilihan destinasi wisata (Guttentag, 2010). Aplikasi *virtual tour* 360 derajat menawarkan pengalaman pertama yang imersif, tetapi dengan keterbatasan fisik. Pengguna hanya dapat melihat-lihat, tidak dapat bergerak di ruang sekitarnya. Wisata virtual adalah bentuk teknologi wisata budaya yang lebih efektif daripada metode promosi pariwisata tradisional. Wisata virtual menawarkan pengalaman yang lebih langsung dan imersif yang dapat menarik perhatian calon wisatawan.

Salah satu metode paling efektif dalam mempromosikan dan mempublikasikan suatu tempat adalah melalui pengalaman visual langsung. Pendekatan ini memungkinkan pengguna dan calon wisatawan untuk mengalami pemandangan keseluruhan tempat dengan dimensi spasial penuh. Dengan

pengalaman visual langsung ini, mereka dapat benar-benar menghargai keindahan dan karakter unik dari tempat tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk menambah khasanah koleksi dan *experience* yang berbeda dari pengunjung museum Bali yang dimiliki oleh Pemerintah Provinsi Bali, penelitian ini menggunakan MDLC, singkatan dari *Multimedia Development Life Cycle*, merupakan proses pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap. Tahap-tahap tersebut meliputi:

1. Tahap pengonsepan (*concept*): Tahap awal di mana ide dan konsep dasar dari proyek multimedia diidentifikasi dan dirancang.
2. Tahap perancangan (*design*): Pada tahap ini, rancangan keseluruhan multimedia, termasuk struktur, tampilan, dan interaksi, dibuat dan disusun.
3. Tahap pengumpulan bahan (*material collecting*): Selama tahap ini, berbagai bahan dan konten multimedia dikumpulkan, seperti gambar, teks, audio, dan video.
4. Tahap pembuatan (*assembly*): Bahan yang telah dikumpulkan digabungkan dan diproses untuk menciptakan produk multimedia akhir.
5. Tahap pengujian (*testing*): Setelah pembuatan, produk multimedia diuji untuk memastikan kualitas, kinerja, dan kesesuaian dengan tujuan proyek.
6. Tahap pendistribusian (*distribution*): Setelah produk multimedia selesai dan diuji, tahap akhir melibatkan distribusi atau peluncuran produk kepada pengguna atau audiens yang dituju.

Selanjutnya aplikasi ini akan dianalisis tingkat kepuasan penggunanya menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) sehingga akan menghasilkan aplikasi yang tepat guna dan berkelanjutan

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini diharapkan mampu mengenalkan museum Bali sehingga diharapkan dapat meningkatkan kunjungan ke museum Bali dengan menambah layanan dan *experience virtual tour 360°* dalam pengaplikasiannya. Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang bertujuan untuk menjaga fokus penelitian. Berikut adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini difokuskan pada pemenuhan tingkat inovasi mengunjungi museum secara virtual dengan media *virtual tour* diharapkan mampu memancing tambahan pengunjung di kalangan generasi muda. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan aplikasi *virtual tour* dibuat dengan menerapkan MDLC dan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) dalam melakukan analisis kepuasan pengguna aplikasi
2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui riset, wawancara, dan studi literatur kepada pengelola. Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Dengan batasan-batasan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang keberadaan museum bali

dan melihat tingkat kepuasan pengguna *virtual tour* di kalangan generasi muda serta memberikan solusi yang relevan untuk permasalahan yang ada.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, beberapa permasalahan yang akan diidentifikasi dan dicari solusinya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan modernisasi dan digitalisasi terhadap koleksi dari museum Bali?
2. Bagaimana membuat penelitian ini agar menarik guna mampu menambah daya tarik pengenalan Museum Bali?
3. Bagaimana cara mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi dalam konteks industri pariwisata khususnya pariwisata museum dan budaya saat ini. Dalam era digital yang berkembang pesat, museum dan institusi terkait semakin memahami pentingnya digitalisasi dalam melestarikan, mempromosikan, dan memberikan akses koleksi pusaka mereka kepada masyarakat luas. Penggunaan *Virtual Tour 360°* sebagai media digitalisasi koleksi pusaka memberikan pengalaman yang berbeda dan interaktif kepada pengunjung, sambil menjaga nilai sejarah koleksi tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat pilihan baru dalam berkunjung ke museum menjadi lebih modern, menyenangkan, tidak monoton dan dapat di akses dari mana saja dengan pemanfaatan teknologi digital VR 360°
2. Mengembangkan koleksi digital guna melakukan digitalisasi museum Bali yang selama ini belum ada, dengan memanfaatkan *virtual tour* 360° dan menambahkan fitur suara dan visual yang menarik
3. Penelitian ini akan menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) dalam melakukan analisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis dan praktis yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai topik yang diteliti, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi positif pada bidang ilmu yang relevan.
- b. Memberikan sumbangsih pemikiran dan solusi bagi pengelola museum dalam menghadapi permasalahan yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan panduan yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen museum.
- c. Berpotensi memberikan dampak positif pada masyarakat, terutama bagi mereka yang tertarik dengan bidang museum dan kebudayaan. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna dan meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pelestarian dan pengelolaan warisan budaya di museum.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai penting dan dapat memberikan kontribusi yang positif pada berbagai aspek terkait.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengelola

Diharapkan dapat menambah wawasan dan koleksi digital dari museum dengan penggunaan aplikasi *Virtual Tour*.

b. Bagi pengguna

Dengan rekomendasi pemakaian dari hasil penelitian ini, diharapkan aplikasi *Virtual Tour* ini dapat memberikan kenyamanan dan kepraktisan lebih dalam mengunjungi museum Bali

