

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi merupakan sarana berupa alat, metode, mesin, aktivitas, maupun ide yang dimanfaatkan dalam aktivitas kegiatan manusia sehari-hari. Berkembangnya teknologi yang semakin pesat setiap waktu mulai dalam bidang pembelajaran, bisnis, kendaraan, komunikasi, serta beberapa teknologi lainnya. Setiap individu memiliki pemahaman tersendiri mengenai teknologi (Mardainis et al., 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi, penyebaran informasi pun menjadi semakin cepat dan jangkauannya menjadi semakin luas yang menyebabkan masyarakat dapat menerima informasi secara cepat. Selain informasi, budaya barat juga ikut masuk ke Indonesia dan masyarakat mulai mengenalnya. Dan masuknya budaya barat merupakan hal yang sangat wajar saat ini (Oktari & Dewi, 2021).

Informasi yang tidak terstruktur saat ini menyebabkan masyarakat maupun generasi muda Indonesia terpapar oleh budaya barat yang menyebabkan masyarakat dan generasi muda Indonesia lebih mudah mengenal budaya barat dibandingkan dengan budaya sendiri. Fenomena ini dapat berdampak negatif karena dapat menghilangkan ketertarikan terhadap budaya kita sendiri. Saat ini Indonesia memiliki beragam budaya, tentunya ini memerlukan kontribusi masyarakat dan juga generasi muda Indonesia untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya Indonesia (Suwirmayanti et al., 2022).

Warisan budaya adalah kumpulan benda, tradisi, pengetahuan, dan praktik

yang mencerminkan identitas, sejarah, dan nilai-nilai suatu komunitas atau masyarakat. Pada umumnya, warisan budaya adalah milik suatu komunitas atau masyarakat dan sudah terjaga dari generasi ke generasi. Warisan budaya juga merupakan identitas dari suatu masyarakat. Usaha untuk melestarikan budaya seperti perlindungan, dokumentasi, dan pemulihan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah dan masyarakat (Wibawati & Prabhawati, 2021).

Warisan budaya Indonesia banyak tersimpan di museum-museum yang ada di Indonesia seperti Museum Sumpah Pemuda, Museum 10 Nopember di Surabaya, dan masih banyak yang lainnya. Museum merupakan tempat yang menyimpan warisan dan budaya sekaligus merawat dan memamerkannya kepada masyarakat untuk pendidikan, penelitian, dan hiburan secara berkala dan terbuka (Heri et al., 2023). Menurut Peraturan Pemerintah No.66 tahun 2015 pasal 1 Ayat 2 tentang museum dikatakan bahwa museum merupakan suatu lembaga untuk melindungi, mengembangkan, dan mengkomunikasikan warisan budaya dan sejarah kepada masyarakat. Salah satu Museum yang menyimpan warisan budaya Bali adalah Museum Pustaka Lontar.

Museum Pustaka Lontar merupakan museum yang berada di Desa Dukuh Penaban Kabupaten Karangasem. Pada tanggal 3 Januari 2018 Museum Pustaka Lontar telah dibuka untuk umum. Museum ini menyimpan berbagai macam jenis lontar mulai dari lontar *usada*, lontar *kawisesa*, lontar *bebantenan*, lontar *babad*, lontar *asta kosala kosali*, lontar *geguritan*, dan masih banyak lagi. Lontar-lontar tersebut kebanyakan berasal dari warisan leluhur masyarakat Desa Adat Dukuh Penaban. Tujuan awal didirikannya museum ini yaitu untuk mengedukasi masyarakat mengenai cara pembuatan lontar, belajar aksara Bali, *menyurat* aksara

Bali, dan menyimpan serta merawat lontar, dan juga sebagai tempat rekreasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus museum yaitu Kadek Angga Ari Wedana dan Ni Kadek Candra Dewi disampaikan bahwa banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Museum Pustaka Lontar dan pada Museum Pustaka Lontar masih kurang dalam penerapan teknologi dalam bidang media informasi. Penerapan teknologi pada Museum Pustaka Lontar tidak begitu banyak diterapkan. Beberapa teknologi yang digunakan sebagai media promosi yaitu berupa media sosial seperti *instagram* untuk menarik wisatawan yang ingin berkunjung. Selain menggunakan media sosial, Museum Pustaka Lontar juga bekerja sama dengan beberapa *villa* dan juga *tour guide* lokal yang berada di Karangasem untuk memasukkan Museum Pustaka Lontar ke dalam daftar perjalanan liburan mereka. Berdasarkan kuesioner yang telah disebar menggunakan Google Formulir sebanyak 66,7% dari 45 responden tidak mengetahui keberadaan Museum Pustaka Lontar. Dan sebanyak 17,8% dari 45 responden pernah berkunjung ke Museum Pustaka Lontar. Hal ini menunjukkan bahwa Museum Pustaka Lontar masih kurang dikenal oleh masyarakat. Dengan jumlah persentase responden yang tidak mengetahui keberadaan Museum Pustaka Lontar yaitu sebanyak 66,7% menunjukkan bahwa kurangnya penyebaran informasi mengenai Museum Pustaka Lontar. Sebanyak 80% dari 45 responden setuju dengan penggunaan teknologi untuk memperkenalkan Museum Pustaka Lontar kepada masyarakat. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden mendukung penggunaan teknologi berupa *virtual tour* sebagai sarana untuk memperkenalkan Museum Pustaka Lontar kepada masyarakat.

Pada tahun 2019 Kemendikbud ingin menerapkan teknologi *virtual tour*

pada Museum di seluruh Indonesia, dengan harapan *virtual tour* dapat menjangkau masyarakat atau wisatawan yang lebih luas sehingga membuat museum yang ada di Indonesia dapat dikenal oleh banyak orang. *Virtual tour* bertujuan untuk membantu calon pengunjung yang ingin datang dan juga untuk menarik minat pengunjung untuk mengetahui lebih banyak mengenai Museum. *Virtual tour* memungkinkan kita untuk menyajikan informasi tambahan dan menciptakan sebuah lingkungan virtual kepada pengguna secara visual. *Virtual tour* memiliki keunggulan yang sangat bermanfaat bagi calon pengunjung yaitu untuk mencari informasi terlebih dahulu sebelum berkunjung ke Museum, selain itu *virtual tour* juga bermanfaat dalam memberikan informasi dan arsip dokumentasi berbasis digital. *Virtual tour* memiliki kelebihan sebagai media informasi karena efektif dalam hal penyajian informasi (Achyarsyah et al., 2020). Beberapa museum di Indonesia sudah mampu memanfaatkan teknologi digital dalam memfasilitasi masyarakat yang ingin mengunjungi museum sebagai bentuk penerapan digitalisasi museum. Namun pada Museum Pustaka Lontar saat ini belum mampu beradaptasi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bentuk digitalisasi museum.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Al-Ghiffari (2023) yang berjudul Pembuatan *Virtual Tour* Video 360 Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat bertujuan untuk mempromosikan museum serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya keberadaan museum tersebut dalam menjaga sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah *virtual tour* video 360 yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi museum secara *virtual*. Dampak dari penelitian tersebut yaitu Museum Monumen Perjuangan

Rakyat lebih dikenal masyarakat luas dan meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung langsung serta mendukung pemanfaatan teknologi pada bidang pariwisata.

Dari penjelasan diatas peneliti ingin mengembangkan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *Virtual Tour* Dinamis Pada Museum Pustaka Lontar di Desa Dukuh Penaban Karangasem” dengan tujuan untuk memperkenalkan Museum Pustaka Lontar kepada masyarakat dan dengan adanya penelitian ini peneliti berharap masyarakat dapat lebih mudah mengakses informasi mengenai Museum Pustaka Lontar dan meningkatkan minat masyarakat untuk mengenal dan mengunjungi Museum Pustaka Lontar serta ikut berpartisipasi dalam melestarikan budaya Bali terutama lontar. Pada *virtual tour* ini akan ditampilkan suasana dan kondisi Museum Pustaka Lontar dengan panorama 360 derajat yang akan membantu membuat dokumentasi Museum Pustaka Lontar secara digital. Dan juga akan menambahkan animasi 3 dimensi dari salah satu lontar yang ada pada Museum Pustaka Lontar yang akan menjadi aspek dinamis serta kebaruan dalam penelitian ini. Dengan adanya animasi 3 dimensi ini pengguna dapat melihat lontar secara lebih realistis sehingga pengguna dapat mengetahui visualisasi dari lontar sebagai salah satu warisan budaya Bali. Dan diharapkan dengan adanya animasi 3 dimensi akan menjadi media informasi yang menarik sekaligus mendorong masyarakat untuk lebih mengenal salah satu warisan budaya Bali khususnya lontar. Dan dengan penggunaan teknologi *virtual tour* tidak akan menggantikan Museum Pustaka Lontar karena pada *virtual tour* ini tidak mencantumkan keseluruhan isi dari Museum Pustaka Lontar seperti cara merawat lontar, belajar aksara Bali, menulis

aksara Bali pada lontar, dan melihat lontar-lontar yang ada pada museum.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan *virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar.
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap pengembangan *virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar.

1.4 BATASAN MASALAH

Beberapa ruang lingkup atau batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar dapat diakses melalui situs web.
2. Cakupan visualisasi meliputi bangunan, area halaman, serta animasi 3D lontar.
3. Pengembangan *virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar belum memungkinkan untuk mengikuti gerakan perangkat.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan *virtual tour* dinamis pada Museum Pustaka Lontar diharapkan mampu memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi di bidang teknologi informasi, khususnya dalam penelitian pengembangan *virtual tour* pada sebuah museum. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan *virtual tour*, baik untuk museum maupun lembaga lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi pengguna

Pengembangan *virtual tour* ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat luas serta ikut turut serta menjaga serta melestarikan warisan budaya pada Museum Pustaka Lontar.

b. Manfaat bagi Museum Pustaka Lontar

Pengembangan *virtual tour* ini diharapkan agar Museum Pustaka Lontar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas secara global, meningkatkan profil dan popularitasnya di kalangan pengunjung baik secara nasional maupun internasional, dan juga dengan adanya penelitian ini dapat membantu Museum Pustaka Lontar dalam mendokumentasikan Museum secara digital yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, serta diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menarik minat pengunjung untuk berkunjung langsung ke Museum.

c. Manfaat bagi Peneliti

Pengembangan *virtual tour* ini dapat mengembangkan keterampilan

peneliti dalam merancang yang meliputi aspek desain multimedia, interaksi pengguna, dan juga peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

