

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital, perkembangan teknologi informasi telah merevolusi cara masyarakat berinteraksi dengan informasi dan pengalaman, khususnya dalam bidang pariwisata dan pendidikan. Fenomena ini terlihat jelas dengan semakin populernya media digital interaktif sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif. Masyarakat modern cenderung mencari aksesibilitas dan kemudahan dalam memperoleh pengetahuan atau menikmati suatu tempat, terutama jika ada keterbatasan fisik atau geografis. Namun di sisi lain, beberapa situs bersejarah atau monumen penting belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi ini untuk memperkenalkan kekayaan budaya dan sejarahnya kepada khalayak yang lebih luas.

Kabupaten Buleleng memiliki beberapa situs bersejarah yang bernilai budaya tinggi, namun upaya promosi terhadap destinasi tersebut masih didominasi oleh pendekatan konvensional (poster, brosur, video, dll. (Safwan Kasma et al., 2023)). Metode promosi semacam ini cenderung kurang efektif dalam menjangkau generasi milenial dan Z, yang lebih terbiasa dengan pola komunikasi berbasis teknologi digital dan interaksi virtual. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat kunjungan dan kurangnya pemahaman masyarakat, terutama dari luar daerah, terhadap narasi dan makna yang terkandung di dalamnya. Kesenjangan ini menciptakan kebutuhan mendesak akan inovasi dalam penyampaian informasi dan pengalaman yang lebih imersif.

Monumen Tri Yudha Sakti di Buleleng, Bali, sebagai simbol perjuangan dan pengorbanan, menghadapi tantangan dalam menjangkau audiens yang lebih luas serta dalam menyajikan pengalaman edukatif yang mendalam. Fenomena umum yang mendasari penelitian ini adalah disparitas antara potensi situs sejarah dan monumen dengan tingkat aksesibilitas serta pemanfaatan teknologi digital untuk promosi

sembari memberikan edukasi. Promosi memegang peranan penting bagi pencari informasi. Sebagai komponen integral dari strategi pemasaran institusi, kegiatan promosi berfungsi menyampaikan informasi kepada khalayak/konsumen mengenai produk maupun layanan yang ditawarkan. Lebih dari sekadar penyampaian informasi, promosi juga berperan sebagai wadah komunikasi dua arah antara institusi dan calon pengguna layanan, sehingga membangun hubungan yang lebih erat dan berkelanjutan.

Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan promosi adalah Virtual Tour, yaitu eksplorasi digital suatu lokasi yang memungkinkan individu mengamati kondisi tempat tanpa harus hadir secara fisik. Dalam penerapannya, teknologi ini dapat diimplementasikan melalui fitur Virtual Reality (VR) berbasis foto 360° maupun animasi interaktif (Subawa et al., 2022), (Robbani & Rosmansyah, 2021). Lingkungan *Virtual Reality* (VR) dapat disajikan melalui berbagai perangkat, baik melalui layar komputer maupun penampil stereoskopik. Umumnya, lingkungan ini dilengkapi dengan beragam jenis informasi pendukung seperti teks, video, audio, dan elemen multimedia lainnya. Dengan karakteristik tersebut, VR memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam penyebaran informasi secara interaktif dan imersif (Robbani & Rosmansyah, 2021).

Mempersempit fokus, masalah ini menjadi krusial ketika diterapkan pada Monumen Tri Yudha Sakti di Buleleng, Bali. Monumen ini merupakan saksi bisu sejarah perjuangan kemerdekaan, menyimpan kisah-kisah heroik yang perlu dilestarikan dan disebarluaskan. Sayangnya, lokasi monumen yang mungkin tidak selalu strategis atau fasilitas pendukung yang terbatas dapat menjadi penghalang bagi banyak orang untuk mengunjunginya secara fisik. Selain itu, informasi yang tersedia mungkin belum disampaikan secara interaktif dan menarik, sehingga mengurangi daya tarik edukasinya. Dengan demikian, pengembangan media digital yang inovatif menjadi relevan untuk mengatasi hambatan aksesibilitas sekaligus memperkaya pengalaman belajar mengenai monumen ini. Pentingnya penelitian ini menjadi sangat jelas mengingat potensi besar teknologi *virtual tour* panorama 360 dalam mengatasi tantangan aksesibilitas dan *engagement*.

Dalam konteks Monumen Tri Yudha Sakti, *virtual tour* 360 dapat menjadi jembatan bagi masyarakat luas, baik pelajar, peneliti, maupun wisatawan, untuk mengeksplorasi setiap sudut monumen, memahami narasi sejarahnya, serta merasakan atmosfer tempat tersebut tanpa harus datang secara fisik. Hal ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memperkaya pengalaman edukatif. Pendekatan kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena memberikan ruang untuk memahami secara mendalam pengalaman pengguna serta persepsi mereka terhadap *virtual tour*. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang menitikberatkan pada pengukuran numerik dan analisis statistik, pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi terhadap nuansa, makna, serta interpretasi subjektif yang muncul dari partisipan. Dalam pengembangan *virtual tour*, penting untuk paham bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka, seberapa efektif informasi disajikan, dan bagaimana pengalaman imersif tersebut memengaruhi pemahaman dan apresiasi mereka terhadap Monumen Tri Yudha Sakti. Analisis kualitatif bertujuan memperoleh pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena atau gejala sosial, dengan menekankan penyajian secara utuh dan menyeluruh atas objek kajian, bukan sekadar memecahnya ke dalam variabel-variabel yang saling berhubungan. ((Sugiyono, 2008:207) dalam (Prasetyo & Suryoko, 2018)).

Relevansi pendekatan kualitatif digunakan, tujuannya adalah untuk menggali persepsi, pengalaman, dan umpan balik subjektif dari calon pengguna *virtual tour*. Melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, atau fokus grup diskusi, peneliti dapat memahami kebutuhan spesifik pengguna, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan desain, serta mendapatkan masukan berharga untuk perbaikan. Pendekatan kuantitatif turut digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data terkait respons pengguna terhadap pengembangan *virtual tour*, serta untuk menghimpun masukan dari para ahli melalui proses uji validitas yang bersifat terukur.

Studi-studi terdahulu telah menunjukkan efektivitas *virtual tour* dalam berbagai konteks. Penelitian yang dilakukan oleh Aqmal (2023) membahas pengembangan media *virtual tour* panorama yang dimanfaatkan sebagai sarana promosi Museum Buleleng sekaligus sebagai media informasi bagi masyarakat umum. Demikian pula,

Romi Widarta (2023) menyoroti pemanfaatan *virtual tour* sebagai media promosi sekaligus sarana informasi mengenai rumah adat di Desa Pedawa. Lebih lanjut, penelitian oleh (Subawa et al., 2022) memanfaatkan *virtual tour* sebagai media informasi bagi mahasiswa dan calon mahasiswa mengenai lingkungan kampus, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Temuan-temuan ini mengindikasikan bahwa *virtual tour* panorama 360 adalah alat yang menjanjikan untuk promosi dan edukasi situs sejarah, dan penelitian ini akan memperkaya literatur yang ada dengan berfokus pada konteks spesifik Monumen Tri Yudha Sakti.

Berdasarkan relevansi dan urgensi masalah, penelitian ini akan menguji hipotesis bahwa pengembangan *virtual tour* panorama 360 pada Monumen Tri Yudha Sakti dapat meningkatkan aksesibilitas informasi dan pengalaman edukasi pengguna. Selain itu, penelitian ini juga akan berupaya menjawab pertanyaan: Bagaimana proses pengembangan *virtual tour* panorama pada Monumen Tri Yudha Sakti? dan Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap pengembangan *virtual tour* panorama Monumen Tri Yudha Sakti? Pertanyaan-pertanyaan ini akan menjadi panduan dalam proses pengumpulan data.

Dalam ranah pendidikan teknik informatika, penelitian ini secara khusus berfokus pada aplikasi teknologi informatika untuk memecahkan masalah di bidang pariwisata dan edukasi. Pengembangan *virtual tour* melibatkan aspek-aspek seperti pengolahan citra 360, antarmuka pengguna, integrasi multimedia, dan potensi penerapan fitur interaktif lainnya. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu di bidang teknik informatika, khususnya dalam ranah teknologi multimedia. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan membawa lulusan teknik informatika memiliki potensi nyata dalam mendukung pelestarian budaya melalui inovasi digital, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pariwisata berbasis digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan *virtual tour* panorama pada Monumen Tri Yudha Sakti?
2. Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap pengembangan *virtual tour* panorama Monumen Tri Yudha Sakti?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tahapan proses pengembangan *virtual tour* panorama 360 pada Monumen Tri Yudha Sakti.
2. Memahami persepsi pengguna mengenai pengembangan *virtual tour* panorama 360 Monumen Tri Yudha Sakti.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah batasan dalam pengembangan Virtual Reality, agar fokus tetap berada pada lingkup yang ditetapkan serta tidak melebar dari tujuan utama penelitian. Adapun batasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada *Virtual Tour* Monumen Tri Yudha Sakti.
2. *Virtual Tour* Monumen Tri Yudha Sakti hanya berfokus pada software Lapentor. Virtual Reality ini hanya berfokus pada Tour Virtual dengan objek Foto 360.
3. Narasi latar belakang Monumen Tri Yudha Sakti dalam pengembangan *virtual tour* ini bersumber dari materi sejarah yang dipublikasikan pada situs resmi Dinas Sosial Kabupaten Buleleng.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan inovasi yang berkaitan dengan teknologi dan kegiatan pariwisata melalui penyediaan informasi

yang bermanfaat bagi pengunjung. *Virtual tour* dikembangkan sebagai salah satu media promosi pariwisata Kabupaten Buleleng. Tujuan utama dari penelitian ini adalah memberikan informasi yang dibutuhkan masyarakat dan wisatawan melalui *virtual tour* yang menghadirkan pengalaman seolah-olah mengunjungi Monumen Tri Yudha Sakti, sehingga dapat membantu pengguna memperoleh informasi sekaligus mendukung pengembangan pariwisata di Kabupaten Buleleng.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pengguna

Pengembangan *Virtual Tour* Panorama 360 pada Monumen Tri Yudha Sakti diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai salah satu media informasi wisata Monumen Tri Yudha Sakti, Buleleng, Bali.

b. Manfaat bagi pengelola Monumen Tri Yudha Sakti

Pengembangan media ini tentu diharapkan menjadi suatu strategi promosi yang dilakukan secara digital untuk Monumen Tri Yudha Sakti.

c. Manfaat bagi Peneliti

Pengembangan *Virtual Tour* Panorama 360 pada Monumen Tri Yudha Sakti ini sekaligus menjadi sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan serta merupakan salah satu syarat penyelesaian studi.

