

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wilayah Kabupaten Pesisir Barat telah lama dikenal sebagai kawasan yang kaya akan keindahan alam dan keanekaragaman budaya. Rumah adat Lamban Balak Marga Pugung Penengahan di Kecamatan Lemong merupakan salah satu peninggalan berharga yang menjadi simbol kearifan lokal. Salah satu bagian tradisional yang terdapat pada rumah adat ini adalah pakaian adat dan alat tradisional. Bangunan ini bukan hanya merupakan tempat tinggal, tetapi juga mencerminkan sistem nilai, tata cara, dan keterampilan arsitektural yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, dengan pertumbuhan urbanisasi dan globalisasi, keberadaan dan pemahaman terhadap rumah adat ini semakin terpinggirkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret untuk mempertahankan keberadaan dan signifikansi budaya dari rumah adat Lamban Balak ini.

Teknologi *Virtual Reality* (VR) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, membuka peluang baru dalam menyajikan dan memahami konteks sejarah dan budaya. Integrasi teknologi ini dengan warisan budaya, seperti rumah adat Lamban Balak, memberikan kesempatan untuk menghadirkan pengalaman mendalam kepada masyarakat. Dengan menyajikan model *Virtual Reality* yang akurat dan interaktif, individu dapat memahami struktur dan makna dari rumah adat ini tanpa harus melakukan perjalanan fisik. Hal ini membuka pintu bagi pembelajaran yang lebih inklusif dan mengaktifkan apresiasi terhadap kekayaan budaya lokal.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki potensi untuk mempromosikan pariwisata berbasis budaya di wilayah Kabupaten Pesisir Barat. Wisatawan dari berbagai belahan dunia dapat merasakan keindahan dan keunikan dari rumah adat Lamban Balak melalui pengalaman virtual yang memikat. Dengan menyediakan aksesibilitas yang lebih besar, potensi ini dapat membantu meningkatkan ekonomi lokal dan mempertahankan kelestarian budaya tradisional. Para pengunjung juga

dapat belajar tentang sejarah dan nilai-nilai yang terkandung dalam rumah adat ini, memperdalam pemahaman mereka tentang warisan budaya Indonesia.

Penelitian ini bukan hanya sekedar upaya pelestarian, tetapi juga merupakan jendela bagi dunia untuk memahami dan menghargai kekayaan budaya Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi modern, penelitian ini dapat memadukan masa lalu dengan masa kini, menghormati warisan nenek moyang sambil memperkenalkan kekayaan budaya ini kepada generasi digital. Harapannya, penelitian ini akan menjadi contoh bagi upaya serupa di seluruh negeri, membangun kesadaran global tentang pentingnya pelestarian dan penghargaan terhadap budaya tradisional.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah teruraikan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimana cara mengatasi keterbatasan akses fisik bagi individu yang ingin memahami dan mengapresiasi pakaian dan alat tradisional kebudayaan Pesisir Barat yang terdapat pada rumah adat Lamban Balak?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian dilakukan di Rumah Adat Lamban Balak Marga Pugung Penengahan Kec. Lemong, Kab. Pesisir Barat yang difokuskan pada pakaian dan alat tradisional.
- b. Penelitian berupa jelajah wisata pakaian dan alat tradisional kebudayaan pesisir barat menggunakan teknologi *virtual reality* (VR).
- c. Aplikasi dibuat berbasis Android.
- d. Aplikasi ini tidak menggunakan penyimpanan data atau *database*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yaitu:

- a. Mempelajari adat istiadat masyarakat Marga Pugung Penengahan Pesisir Barat tentang pakaian dan alat tradisional yang terdapat rumah adat Lamban Balak.
- b. Tujuan utama proyek ini adalah membangun aplikasi dengan teknologi *virtual reality* (VR).

- c. Tujuan lain adalah memberikan aksesibilitas yang lebih besar kepada masyarakat secara global untuk memahami dan mengapresiasi pakaian dan alat tradisional Pesisir Barat yang terdapat rumah adat Lamban Balak, terlepas dari keterbatasan akses fisik yang mungkin dihadapi.
- d. Menjadi sumber pendidikan dan pengetahuan tentang kekayaan budaya Indonesia. Dengan memanfaatkan teknologi modern, tujuan ini dapat dicapai dengan cara yang memikat dan interaktif, meningkatkan pemahaman dan penghargaan terhadap nilai-nilai budaya tradisional.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu:

- a. Pengguna aplikasi ini akan dapat belajar tentang sejarah, seni, dan nilai-nilai budaya pakaian dan alat tradisional kebudayaan Pesisir Barat dari rumah adat Lamban Balak secara menyeluruh melalui pengalaman interaktif. Hal ini akan memotivasi minat dan pemahaman mereka terhadap budaya tradisional.
- b. Aplikasi ini akan memungkinkan siapa saja, di mana saja, untuk menjelajahi pakaian dan alat tradisional kebudayaan Pesisir Barat yang ada pada rumah adat Lamban Balak secara virtual tanpa harus melakukan perjalanan fisik. Ini memecahkan keterbatasan akses fisik dan memperluas jangkauan publik yang dapat mempelajari dan menghargai kebudayaan ini.
- c. Aplikasi ini dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan yang ingin mengalami keindahan dan keunikan pakaian dan alat tradisional yang ada pada rumah adat Lamban Balak. Dengan memungkinkan wisatawan untuk mengunjungi secara virtual sebelum datang secara fisik, aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan kunjungan wisatawan ke lokasi fisiknya.

1.6 Sistematika Penulisan

Supaya penelitian ini dapat dengan mudah dipahami dan memberikan gambaran secara utuh, maka sistematika penulisan ini di bagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dari masalah dibuatnya suatu Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat Menggunakan *Virtual Reality* (VR) Berbasis Android, ruang lingkup yang dibuat, rumusan masalah yang didapat, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait metode pengembangan sistem yang digunakan, serta *tools* perancangan untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan dalam membuat Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat Menggunakan *Virtual Reality* (VR) Berbasis Android.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam membuat Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat Menggunakan *Virtual Reality* (VR) Berbasis Android. Selain itu, bab ini membahas perancangan sistem baru yang diajukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari implementasi sistem yang dibuat.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan hasil kesimpulan dari sistem yang dibuat dan juga saran yang diharapkan dalam pengembangan sistem ini kedepannya