

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum mempunyai peranan yang cukup penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada ilmu-ilmu sosial. *“Sejarah adalah kejadian yang terjadi pada masa lampau yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Peninggalan peninggalan itu disebut sumber sejarah. Fungsi sejarah pun penting untuk media pembelajaran dan pengetahuan”*[1]. Sebagai sumber belajar, museum menjadi suatu tempat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai sejarah. Sedangkan sebagai media pembelajaran, museum memberikan kemudahan bagi masyarakat menerima sarana pengetahuan. *“Museum merupakan suatu lembaga yang berfungsi sebagai komunikator kepada masyarakat dalam menyampaikan benda-benda koleksinya, serta berfungsi sebagai pelindung dan pengembang benda-benda koleksi yang dimilikinya”*[2]. Sehingga menjadi komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional.

Museum Purbakala Pugung Raharjo merupakan salah satu museum yang berada di desa Pugung Raharjo, kecamatan Sekampung Udik Lampung Timur, Lampung. Museum ini menyimpan benda-benda purbakala peninggalan zaman megalitik dari tahun 2500 SM dari situs Purbakala Pugung Raharjo. Situs ini ditemukan pada tahun 1957 dan memiliki artefak penting seperti arca Bodhisatwa yang menandakan pengaruh Hindu-Buddha. Namun, tantangan dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung dan kurangnya promosi telah mengurangi jumlah pengunjung. *“Jarang yang kesini, kunjungan banyak yang diarahkan ke tempat rekreasi seperti pantai, bukan ke tempat yang memiliki nilai sejarah”*(Turwidi, Penjaga Museum Purbakala Pugung Raharjo, 2024). Oleh karena itu, diperlukan teknologi yang dapat menyajikan informasi tentang artefak megalitik secara menarik dan inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar di museum.

Saat ini, hampir semua operasional didukung dengan aplikasi berbasis teknologi. Ini karena perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat, sehingga memunculkan banyak

inovasi teknologi. Salah satu inovasi teknologi yang dapat dijumpai saat ini yaitu *Virtual Tour 360°*. *Virtual Tour 360°* adalah sebuah inovasi teknologi sebagai media interaktif yang dapat memperlihatkan lingkungan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan secara 360°. Kata *Virtual Tour* seringkali digunakan untuk mewakili gambar berbentuk video ataupun foto yang menggambarkan sebuah lokasi tanpa ada ruang kosong (360°), sehingga pengguna merasakan seolah-olah berada di lokasi tersebut. “*Virtual tour ini dapat dijadikan obat rindu bagi para wisatawan sekaligus sebagai sarana hiburan dan promosi*”[3]

Contoh penerapan *Virtual Tour* di Indonesia dibidang Instansi Pendidikan terdapat di ITB, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, UPH, USU, Binus dan masih banyak yang lainnya. Pada bidang destinasi wisata contohnya terdapat di Museum Indonesia, Museum Sumpah Pemuda, Candi Borobudur, Pantai Mutun, lalu ada Menara Siger. *Virtual Tour* disini berjasa dalam media pengenalan instansi tertentu dan digunakan sebagai media promosi destinasi wisata.

Penulis melihat ini sebagai kesempatan yang baik menerapkan *Virtual Tour 360°* sebagai sarana promosi dimana Museum Purbakala Pugung Raharjo sebagai objeknya. Mengingat promosi yang ditemukan diinternet hanya sebatas foto dan video biasa saja. Wisatawan butuh sarana untuk menjawab rasa penasaran mereka serta memiliki gambaran utuh dari sebuah lokasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi digital sebagai media promosi sekaligus media pembelajaran menjadi salah satu solusi. Teknologi *Virtual Tour* menyajikan wahana baru dan media yang berbeda kepada wisatawan yang dapat diakses secara virtual. Oleh karena itu hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung dan belajar khususnya di Museum Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur. Dengan demikian, peneliti tertarik dan tertantang untuk melakukan sebuah penelitian berjudul **“PERANCANGAN VIRTUAL TOUR MUSEUM PURBAKALA PUGUNG RAHARJO SEBAGAI SISTEM PEMBELAJARAN SEJARAH”**. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat umum maupun siswa, sebagai media pengenalan dan pembelajaran Museum Purbakala Pugung Raharjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun virtual tour yang efektif untuk memperkenalkan museum dan koleksinya kepada publik?
2. Bagaimana virtual tour dapat digunakan sebagai alat promosi yang mampu menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum?
3. Bagaimana virtual tour dapat meningkatkan daya tarik dan jumlah pengunjung museum?
4. Bagaimana virtual tour dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran yang efektif?
5. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas virtual tour sebagai media promosi museum?
6. Bagaimana menyajikan koleksi dan pameran museum secara interaktif dan menarik sehingga dapat memberikan pengalaman edukatif yang setara dengan kunjungan fisik.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki Batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang Museum Purbakala Pugung Raharjo Lampung Timur.
2. Virtual Tour ini hanya mencakup pengenalan benda benda bersejarah yang ada di dalam museum.
3. Menampilkan informasi tentang Museum Purbakala Pugung Raharjo.
4. Virtual Tour yang dibangun berbasis Web.
5. Virtual Tour sebagai media promosi dan media informasi.
6. Meningkatkan jumlah pengunjung dan memperluas jangkauan audiens

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan masalah yang ada di penelitian ini:

1. Merancang Antarmuka Pengguna yang Interaktif dan Mudah Digunakan.
2. Membangun Sistem Aplikasi yang Responsif dan Mendukung Berbagai Perangkat.

3. Mengintegrasikan Teknologi Multimedia untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan alternatif media promosi dan informasi sejarah yang lebih menarik dan interaktif bagi masyarakat.
2. Meningkatkan pengetahuan *Virtual Tour* sebagai sarana promosi dan menjadi aplikasi yang kedepannya bisa tersedia diberbagai macam media informasi pariwisata.
3. Pengenalan yang Lebih Menarik dan Interaktif: Dengan virtual tour, pengunjung dapat menjelajahi museum secara virtual dengan tampilan 3D yang realistis. Ini jauh lebih menarik daripada hanya membaca teks atau melihat gambar-gambar statis. Para siswa dan pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan artefak dan lokasi sejarah.
4. Promosi Pariwisata: Selain kegunaan pendidikan, virtual tour juga berperan dalam mempromosikan pariwisata. Dengan menghadirkan pengalaman virtual yang menarik, museum dan situs bersejarah dapat menarik lebih banyak pengunjung.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini sebagai berikut

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi meliputi Latar Belakang, Ruang Lingkup Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan ini yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan

yang digunakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang hasil analisis yang dilakukan dan pembahasan yang didapat berkaitan dengan landasan teori yang relevan juga memberikan interface dari desain Website.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi kedepannya untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN