

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Museum Keris Nusantara merupakan museum yang masih baru dan belum banyak masyarakat yang mengetahuinya. Museum ini mulai dibangun pada tahun 2013 kemudian diresmikan langsung oleh Presiden Jokowi pada tanggal 9 Agustus 2017. Peresmian museum ini dibangun dari dana APBN, APBD dan donator. Pendirian Museum Keris Nusantara menjadikan satu bentuk Indonesia terus menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa. Karena keris adalah warisan budaya bangsa yang memiliki nilai filosofi tinggi, apalagi organisasi UNESCO sudah mengukuhkan keris sebagai budaya dunia non bendawi manusia (Anwar, Akhmad Chaerul. 2018).

Objek Penelitian yang digunakan terletak di jalan Bayangkara No.2 Sriwedari Kecamatan Lawean Kota Surakarta tepatnya pada Museum Keris Nusantara Kota Surakarta. Terdapat 1 gedung utama yang terdapat 5 lantai, lantai pertama yaitu *basement* tidak digunakan sebagai ruang *tour*, lalu lantai 2 yang disebut Wedharing Wacana, lantai 3 atau Purwaning Wacana, lantai 4 yaitu Cipta Adiluhung dan lantai 5 yang disebut Esthining Lampah. Terdapat informasi keris yang dapat dipelajari. Hal yang ada seperti sarana dan fasilitas pada gedung ataupun ruang belum menyajikan gambaran eksplorasi dan cenderung pasif. Mungkin jika Museum Keris Nusantara Kota Surakarta dieksplorasi dengan lebih mendalam, tentang informasi Keris-keris, dan gambaran visual yang dapat ditampilkan secara lengkap, Akan lebih menarik wisatawan pengunjung dalam mempelajari tentang keris-keris yang ada di Museum Keris Nusantara ini.

Pengunjung Museum Keris Nusantara Kota Surakarta dilihat dari buku pengunjung pada administrasi museum menunjukkan berkurangnya pengunjung dari awal peresmian yang sangat signifikan, untuk setiap harinya museum keris ini sekitar ± 15 orang di hari biasa tidak termasuk kunjungan penelitian dan sekolah yang berkunjung.

Analisis penyebabnya ialah kurangnya inovasi dalam penyampaian informasi berbasis teknologi yang dapat dinikmati pengunjung dan masyarakat luas, dan penyebab lain yaitu persaingan antar museum lain yang dapat mengurangi pengunjung yang datang.

Kemajuan sebuah teknologi yang semakin berkembang menjadikan suatu media informasi kini telah beralih menjadi media *Virtual Reality* (Moura, 2017). *Virtual Reality* yakni perwujudan gambar 3D yang membuat penggunanya seolah-olah tefisualkan langsung secara fisik di dalam lingkungan yang jadi acuan dan yang diolah dengan komputer sehingga terlihat sangat nyata dengan bantuan peralatan tertentu (Puto, 2015). *Virtual Reality* seiring dengan perkembangan teknologi mobile membuat konsep berinteraksi yang mudah digunakan dan yang dapat difungsikan sebagai media tersebut (Pius, 2017). Beberapa peranan *Virtual Reality* seperti permainan, promosi, pembelajaran interaktif, dan simulasi sekarang semakin banyak yang dikembangkan (Dimas & Firly, 2017; Zikky, 2016). Dengan potensi yang ada, maka penelitian ini memanfaatkan dan menggunakan teknologi *Virtual Reality* dalam menghasilkan media informasi pada gedung museum keris untuk pengunjung.

Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan sebuah aplikasi *Virtual Reality* berbasis android sebagai media edukasi serta juga dapat dijadikan media publikasi Museum Keris Nusantara Kota Surakarta. Penggunaan *Virtual Reality* ini diharapkan dapat menjadi alat untuk mengedukasi tentang budaya yang ada di Indonesia salah satunya keris nusantara ini, dan dapat dijadikan promosi agar lebih menarik pengunjung tepatnya masyarakat untuk datang ke museum keris nusantara.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang diatas, Identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Media edukasi berbasis visual diperlukan supaya pengunjung lebih berminat untuk belajar tentang keris nusantara.
- b. Belum adanya media edukasi yang menarik untuk pembelajaran keris nusantara di museum keris nusantara kota Surakarta.
- c. Media promosi yang kurang dari Museum Keris Nusantara.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah penulis dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

- a. Aplikasi *Virtual Reality* Museum Keris Nusantara Kota Surakarta hanya akan membuat Museum Keris nusantara Kota Surakarta yang dibuat ke dalam *Virtual Reality*.

- b. Media *Virtual Reality* berbasis android akan membahas isi dari Museum Keris Nusantara Kota Surakarta.

Media menggunakan aplikasi dapat dijalankan pada perangkat *mobile* berbasis *android*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, penelitian ini dirumuskan pada masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat *Virtual Reality* Museum Keris Nusantara yang dapat memberikan edukasi mengenai Keris Nusantara?
- b. Bagaimana kelayakan aplikasi Museum Keris Nusantara berbasis *Virtual Reality* dengan menggunakan *Unity 3D*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dengan pengembang aplikasi *virtual reality* berbasis android di museum Keris Nusantara sebagai media edukasi pengenalan sejarah informasi keris yang menjadi koleksi Museum Keris Nusantara.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Diharapkan dengan hasil penelitian ini menjadi acuan untuk penelitian lain yang sejenis.
 - 2) Sebagai alat pembanding peneliti terhadap perbedaan ketika menggunakan media pembelajaran *virtual reality* dan ketika menggunakan metode penyampaian materi lainnya seperti *augmented reality*.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Untuk memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang manfaat aplikasi media edukasi keris nusantara.
 - 2) Menumbuhkan minat belajar tentang keris tradisional pada masyarakat.
 - 3) Membantu masyarakat lebih mudah memahami melalui media edukasi yang inovatif dan interaktif.