

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini banyak objek wisata yang bermunculan di berbagai tempat, namun kebanyakan hanya berupa tempat rekreasi hiburan keluarga yang kurang memberikan nilai pendidikan bagi para pengunjungnya. Sementara objek wisata seperti monument dan museum yang mempunyai nilai sejarah tinggi justru tidak banyak kita jumpai, selain itu pengunjung objek-objek wisata museum semakin menurun. Museum merupakan salah satu objek wisata yang memberikan pengetahuan tentang suatu kejadian masa lampau dari benda yang berada dalam museum.

Museum Radya Pustaka merupakan salah satu objek wisata museum yang terdapat di kota Surakarta. Namun banyak orang masih enggan untuk mengunjungi dan mendapatkan pengetahuan dari museum tersebut karena menganggap kurang menarik untuk ditujukan sebagai tujuan wisata. Bahkan masyarakat sekitar Surakarta sendiri belum banyak yang mengetahui tentang lokasi dan seperti apakah Museum Radya Pustaka tersebut.

Untuk mengatasi keadaan yang demikian, maka perlu diadakan usaha-usaha penyampaian informasi dan dokumentasi yang dikemas dengan menarik. Sehingga rasa keingintahuan masyarakat tentang museum, khususnya Museum Radya Pustaka akan bertambah. Atas dasar inilah penulis mencoba merancang

dan membuat aplikasi *virtual reality*. Dimana aplikasi ini memberikan suatu pengalaman kepada pengguna (*user*) untuk merasakan pengalaman mengunjungi museum khususnya Museum Radya Pustaka. Aplikasi ini akan mempermudah masyarakat untuk lebih mengenali museum dan mendapatkan beberapa informasi dari objek-objek di dalamnya dengan aplikasi berbasis 3D.

*Software* yang digunakan dalam pembuatan *virtual reality* beragam, baik yang gratis (*free*) maupun yang berbayar. Dalam hal ini penyusun menggunakan *software* Blender. Blender merupakan salah satu program modeling 3D dan *animation*, tapi Blender mempunyai kelebihan sendiri dibandingkan program modeling 3D lainnya. Kelebihan yang dimiliki Blender adalah dapat membuat *game* tanpa menggunakan program tambahan lainnya, karena Blender sudah memiliki *game engine* sendiri dengan menggunakan Python sebagai bahasa pemrogramannya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah yang mendasari pembuatan Tugas Akhir ini adalah “Bagaimana cara menerapkan *virtual reality* pada Museum Radya Pustaka ?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari persepsi yang salah dan tidak melebar serta sesuai dengan substansinya maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penyusun menggunakan *software* Blender dalam pembuatan 3D.
2. Penyusun hanya membuat gambaran museum beserta isinya dan sedikit luar ruangan disekitarnya.
3. Penyusun tidak membuat semua objek namun hanya sebagian.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat dan menerapkan *virtual reality* pada Museum Radya Pustaka.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari aplikasi ini adalah :

1. Memberi rasa keingintahuan tentang isi dari museum
2. Menambah pengetahuan secara tidak langsung
3. Memberikan panduan kepada orang tentang Museum Radya Pustaka.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Tugas Akhir ini nantinya disusun dengan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab pokok bahasan sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I membahas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II membahas tentang perangkat lunak yang dipakai dalam pembuatan aplikasi serta materi tentang museum. Pengertian dan penjelasan mengenai *Virtual Reality (Vr)*, Pengertian 3 Dimensi, Blender, Adobe Photoshop, Caesium.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III membahas waktu penelitian, *hardware* yang digunakan, serta tentang proses perancangan pemodelan aplikasi. Membuat model 3D menggunakan Blender 3D dan menggabungkan menjadi satu aplikasi.

### BAB IV PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN SYSTEM

Bab IV membahas tentang hasil dari penelitian yang dilakukan serta pengujian dari sistem yang telah dibuat beserta analisisnya.

### BAB V PENUTUP

Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh selama dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.