

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budia atau akal); diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan nudi, dan akal manusia. Budaya juga diartikan suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Indonesia pada dasarnya memiliki potensi pariwisata budaya yang sangat besar, dengan 1.128 suku bangsa, 746 bahasa dan dialek, serta warisan budaya dari masing-masing suku bangsa tersebut. Situs warisan budaya dunia yang telah diakui UNESCO adalah Candi Borobudur, Candi Prambanan, Subak di Bali, dan Situs Manusia Purba Sangiran. Namun seiring berkembangnya zaman, kebudayaan di Indonesia mulai luntur. Hal ini disebabkan semakin berkembangnya teknologi yang mempunyai dampak negative terhadap kebudayaan Indonesia. Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya kurang, mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia.

Berbicara tentang budaya DKI Jakarta takan lepas dari budaya dari suku asli Jakarta yaitu Betawi, yang makin hari makin terlupakan. Menurut data yang diperoleh dari pemerintah provinsi (pemprov) DKI Jakarta, berdasarkan data Dinas kependudukan (Dukcapil) DKI Jakarta, sepanjang tahun 2012 hingga 2014, angka urbanisasi ke Jakarta terus naik meski dalam jumlah yang sedikit. Sejak tahun 2016, jumlah pendatang baru ke Jakarta sebanyak 68.763 orang, dan pada tahun 2017 naik 2.87% menjadi 70.752 orang dengan penambahan 1.415 orang dan pada tahun 2018 pendatang di Jakarta menyentuh 72.167 orang, dan diprediksi akan terus bertambah 2% lebih setiap tahunnya. Dari data tersebut dapat dimungkinkan terpinggirkannya budaya asli Jakarta (betawi) karna keanekaragaman budaya, adat serta kebiasaan yang dibawa oleh para pendatang di Jakarta, ditambah lagi efek negative globalisasi yang membawa budaya luar melalui internet.

Rumah Si Pitung adalah salah satu destinasi wisata budaya seluas $\pm 700 \text{ m}^2$ yang berada di Jl. Marunda Pulo, Kelurahan Marunda, Kecamatan Cilincing Jakarta Utara. Di dalamnya terdapat sebuah rumah tradisional yang dipercaya oleh masyarakat sekitar sebagai rumah yang pernah menjadi tempat tinggal seorang legenda budaya Betawi, yang biasa di panggil Si Pitung, dan di dalam rumah tersebut terdapat beberapa benda peninggalan Si Pitung yang memiliki cerita dan sejarah yang dapat dipelajari dan menambah pengetahuan bagi masyarakat yang ingin tahu tentang sejarah yang ada di Jakarta Utara.

Menurut data yang penulis dapat dari staf bagian dinas pariwisata dan budaya Jakarta Utara, jumlah pengunjung wisata bersejarah dan kebudayaan pada tahun 2018 sebanyak 45.775 orang, jika di rata-ratakan jumlah pengunjung tiap bulan 3.815 pengunjung setiap bulannya, hanya 5.2% masyarakat Jakarta Utara yang mengunjungi tempat tersebut. Hal ini bisa menjadi salah satu bulti yang menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat Jakarta Utara untuk mengunjungi tempat Wisata kebudayaan serta belajar tentang budaya sangatlah rendah, dan masi harus di carikan solusi untuk mengatasinya.

Indonesia adalah salah satu Negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak, menurut data yang didapat dari kominfo dari 250 juta jiwa penduduk Indonesia, ada 100 juta jiwa penduduk Indonesia yang menggunakan perangkat telpon pintar atau *smartphone* satu tingkat dibawah Cina dengan jumlah pngguna *smartphone* sebanyak 574 juta pengguna. Dari 100 juta jiwa pengguna *smartphone* di Indonesia, OS Android masi menjadi penguasa di Indonesia dengan menduduki 72.9% pengguna dari total pengguna di Indonesia, disusul IOS dengan 19.4% dan sisanya sebanyak 7.7% menggunakan OS lain seperti Miscrosoft dan yang lainnya.

Penerapan teknologi informasi kini kian banyak diminati masyarakat Indonesia, karena mendukung kelancaran dalam bidang tertentu dan perkembanganya juga sangat pesat seiring dengan kebutuhan tersebut. Salah satunya adalah berkembangnya teknologi realitas maya atau biasa disebut *Virtual Reality* (VR). Realitas maya yaitu teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer-simulated environment*), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau

suatu lingkungan baru yang hanya ada dalam komputer. Dalam *virtual reality*, informasi mengenai dunia virtual yang ditampilkan ke indra pengguna dapat bersifat visual menggunakan layar atau *head mounted display*, audio menggunakan *headphone*, kontroler dan bahkan sentuhan menggunakan sarung tangan khusus dan juga sekarang ini *virtual reality* sudah bisa terintegrasi dengan smartphone android.

Media pembelajaran tentang pendidikan konservasi juga sudah banyak beredar seperti buku fisik dan *e-book* serta media jejaring sosial yang mengkampanyekan konservasi alam, namun sayangnya minat masyarakat untuk membaca dan mengaplikasikannya masih sangat kurang.

Sebelumnya sudah ada jurnal penelitian dengan judul “Aplikasi Teknologi *Virtual Reality* Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur” oleh Yudi Nugraha Bahar pada Desember 2014, dari penelitian ini menerapkan VR untuk meningkatkan pengalaman atas kolaborasi ruang nyata dan semu sebagai kontribusi untuk pendidikan warisan sejarah bagi generasi muda dan apresiasi publik. Melalui teknik rekonstruksi model bangunan digital, VR meningkatkan proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman penggunaannya tentang konteks bangunan dan menghubungkan mereka ketiap detail fisik bangunan, terutama apresiasi rincian konstruksi dan urutan kronologis peristiwa dalam sejarah peradaban masa lalu. Juga jurnal lain dengan judul “*Virtual Reality* 360 Interaktif Wisata Digital Kota Tomohon Dengan Tampilan *Stereoscopic*” oleh Edson Yahuda Putra, Andrian Wahyudi dan Tumilar pada tahun 2018, dari penelitian ini menerapkan teknologi *Virtual Reality* sebagai sarana utama untuk membangun sebuah kota wisata digital dimana setiap pengunjung yang datang akan disajikan dengan lingkungan digital yang nyata seperti dilingkungan alami termasuk dengan penglihatan, pendengaran, gerakan dan aksi-aksi lain yang memungkinkan pengunjung dapat mengamati lingkungan virtual dan merasa seperti berada ditempat tersebut. Dan satu jurnal lain lagi dengan judul “Pembuatan Simulasi 3D *Virtual Reality* Berbasis Android Sebagai Alat Bantu Terapi Acrophobia” oleh Ghali Adyo putra, kutniawan teguh martono dan Rinta Kridalukmana pada tahun 2017, dari penelitian ini memberikan kesadaran bahwa teknologi *Virtual Reality* juga dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai sarana alat bantu untuk penyembuhan atau terapi, memaksimalkan kinerja

teknologi *Virtual Reality* dengan penggunaan *clipboard* agar mendapatkan resolusi maksimal dan hasil terapi yang maksimal sesuai yang diharapkan.

Dari penelitian yang pernah dilakukan, penulis akan merancang sebuah sistem informasi yang memanfaatkan teknologi *virtual reality* untuk menunjang upaya pelestarian budaya yang akan berfokus pada budaya Betawi yang berada di Jakarta Utara terutama di wilayah Marunda dengan luas wilayah penelitian ± 700 m². Dalam sistem informasi yang ingin dibangun akan menyajikan informasi berupa tentang kebudayaan Betawi, materi pendidikan kebudayaan Betawi dengan memanfaatkan teknologi VR. Target dari pendidikan konservasi ini adalah warga serta pelajar di sekitaran Jakarta Utara yang kurang mengetahui tentang pendidikan kebudayaan Betawi yang menjadi budaya asli di Jakarta.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk membuat judul skripsi yaitu **“SISTEM INFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN OBJEK WISATA KEBUDAYAAN BETAWI MENGGUNAKAN VIRTUAL REALITY DI WILAYAH JAKARTA UTARA (Objek : Rumah Si Pitung)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Belum adanya metode pembelajaran tentang kebudayaan yang menyajikan materi dengan menggunakan teknologi *virtual reality* berbasis android pada objek wisata budaya Rumah Si Pitung.
2. Kurangnya minat kesadaran masyarakat untuk belajar tentang kebudayaan yang ada di Jakarta Utara.
3. Belum adanya aplikasi berbasis android yang memanfaatkan teknologi *virtual reality* sebagai alat pembelajaran wisata kebudayaan betawi di lingkungan wisata budaya Rumah Si Pitung

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah pada skripsi ini adalah Bagaimana memanfaatkan teknologi *virtual reality* untuk penunjang pembelajaran objek wisata budaya berbasis android?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penulis membatasi masalah yaitu pada:

1. Materi penunjang pembelajaran yang disajikan hanya diambil dari lingkungan objek wisata setempat.
2. Aplikasi atau sistem yang dibuat ini di tunjukan untuk pelajar, masyarakat sekitar serta pengunjung yang ingin mempelajari tentang sejarah kebudayaan Betawi
3. Teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran objek wisata kebudayaan Betawi ini adalah *virtual reality*.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Menjadikan *virtual reality* sebagai alternative metode pembelajaran wisata kebudayaan.
2. Membantu menyediakan informasi untuk melestarikan budayaan.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Sebagai media penunjang bagi masyarakat umum akan pentingnya menjaga budayaan setempat.

2. Untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari tentang kebudayaan yang ada di Jakarta Utara.
3. Pemanfaatan media *virtual reality* sebagai salah teknologi yang dapat membantu menjaga serta melestarikan kebudayaan yang ada.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan untuk skripsi ini adalah Metode Rapid application Development (RAD).

1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data untuk Skripsi ini meliputi,

1. Metode Observasi
Dilakukan dengan mengamati dan mempelajari secara langsung permasalahan dan prosedur-prosedur yang harus dilakukan.
2. Metode Kepustakaan
Dilakukan dengan mencari jurnal, buku-buku referensi dan literature yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.
3. Kuesioner
Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan daftar pertanyaan yang akan diberikan kepada responden.
4. Wawancara
Teknik pengumpulan data yang dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada masyarakat, pelajar, dan budayawan yang ada disekitar lokasi observasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah skripsi ini, penulis menyusun skripsi ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang dari judul permasalahan yang penulis angkat. Terdapat didalamnya mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang data-data yang ada dilapangan, analisa proses yang sedang diteliti, pokok permasalahan yang dihadapi, serta usulan perumusan masalah

BAB IV. PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan alur dari penelitian yang dilakukan sebagai upaya pembuatan sistem informasi penunjang pembelajaran wisata kebudayaan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis selama menjalankan proses penelitian skripsi yang telah dibuat.

