BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum adalah institusi yang didedikasikan untuk mengenal peninggalan budaya dan barang-barang seni budaya, sejarah atau ilmiah yang sangat penting untuk di lestarikan. Banyak museum publik menyediakan barang-barang peninggalan sejarah untuk dilihat publik secara permanen. Museum terbesar terletak di kota-kota besar di seluruh dunia, sedangkan ribuan museum lokal terletak di kota-kota kecil, dan daerah pedesaan. Museum memiliki banyak tujuan, dari melayani peneliti dan para ahli hingga melayani publik dengan tujuan sebagai kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan. Keberadaan museum di Indonesia menjadi sangat penting mengingat museum tidak hanya memiliki fungsi pelindung benda cagar budaya melainkan juga sebagai tempat pembentukan ideology, disiplin, dab pengembangan pengetahuan bagi publik.

Seiring perkembangan teknologi multimedia sebagai media pengenalan atau promosi harus lebih inovatif, kreatif, dan efektif. Perusahaan atau agen tidak perlu lagi mempromosikan penjalan secara manual. Satu contoh terobosan pemanfaatan teknologi sebagai media pengenalan dan promosi adalah *Virtual Reality*. *Virtual Reality* (VR) adalah adalah simulasi gambar atau video dalam seluruh lingkungan yang dihasilkan oleh computer dan dapat dialami menggunakan peralatan elektronik khusus, dengan sepsifikasi yang memungkinkan penggunanya berada dalam lingkungan alternative seperti dunia nyata terhadap objek dan informasiu virtual tiga dimensi (3D) dengan data tambahan seperti grafik atau suara. Format yang digunakan berupa video 360 derajat yang menangkap seluruh adegan dimana pengguna dapat melihat sekelilingnya menoleh ke atas maupun kebawah, kekanan maupun kekiri. Dan memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek fisik berupa virtual (ALA, 2016). Kini, penggunaan VR sudah meluas ke semua aspek kehidupan kita, dan diharapkan bisa mengalami perkembangan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan

penggunaan VR sangat menarik dan memudahkan dalam penggunaan saat melakukan sesuatu, seperti contohnya pembuatan Virtual Reality menggunakan Unity berbasis Android museum dan peninggalan dari Sunan Giri menggunakan *Virtual Reality*.

Maka dari itu, penulis mengembangkan sebuah aplikasi *Virtual Reality* interaktif yang dirancang untuk membantu pengunjung dalam hal memperoleh informasi tentang koleksi museum Sunan Giri dan digunakan sebagai media pengantar publisitas. Selain itu, diharapkan dengan adanya *Virtual Reality* untuk museum Sunan Giri masyarakat luas akan semakin antusias dengan inovasi yang diberikan dan mendapatkan informasi peninggalan bersejarah Sunan Giri secara virtual.

1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan diatas maka penulis merumuskan sebagai berikut :

Bagaimana membangun *Virtual Reality* Museum Sunan Giri dengan menggunakan aplikasi Unity sebagai media pembelajaran yang interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penulisan tugas akhir meliputi :

a. Object 3D yang dibuat maksimum 5 objek.
b. Aplikasi hanya menampilkan bagian dalam museum.
c. Aplikasi tidak menampilkan tutorial.
d. Aplikasi hanya menampilkan 1 lantai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Mengembangkan aplikasi virtual reality museum Sunan Giri

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengunjung museum Sunan Giri dapat mengenali sebuah peninggalan apa saja yag ada di dalam museum Sunan Giri.

2. Mempermudah masyarakat belajar sejarah tentang benda peninggalan bersejarah yang ada didalam museum Sunan Giri