

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Museum gunungapi merapi merupakan museum bersejarah yang dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan, penyebarluasan informasi aspek kegunungapian khususnya dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat rekreatif-edukatif untuk masyarakat luas dengan tujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman tentang aspek ilmiah, maupun sosial-budaya dan lain-lain yang berkaitan dengan gunungapi dan sumber kebencanaan geologi lainnya.. Iklan berupa video, spanduk, atau media promosi lainnya adalah salah satu contoh proses penyajian informasi yang banyak dilakukan oleh suatu wisata.

Dengan melakukan promosi tentu akan ada keuntungan yang didapat oleh sebuah wisata, namun dalam melakukan proses promosi haruslah tepat dan informasi yang disajikan haruslah mudah untuk dipahami oleh pengunjung yang akan datang. Untuk meyakinkan calon wisatawan adalah proses yang cukup sulit dalam sebuah promosi, dalam proses ini sebuah wisata haruslah paham tentang media informasi yang praktis, mudah dimengerti dan jelas dalam penyajian informasinya.

Saat ini Museum gunungapi merapi menggunakan media dengan penggambaran sebuah obyek dari satu atau dua sudut pandang visual. Hal itu dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu brosur, pamflet. Media ini memberi sedikit informasi tentang struktur bangun ruang yang berada di Museum Gunungapi Merapi yaitu dalam bentuk 2 dimensi (gambar tampak depan) dan denah museum sehingga menjadi kurang efektif dari segi penggambaran bentuk Museum secara keseluruhan.

VR atau *Virtual Reality*, dalam bahasa indonesia disebut Realitas Maya adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, jadi terasa seperti berada di dalam lingkungan tersebut. Teknologi ini memberikan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana cara membuat media promosi menggunakan virtual 360° yang berjalan dengan efektif?
2. Bagaimana membangun aplikasi *Virtual Tour* 360 sebagai media promosi Museum gunung merapi?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Lingkup Penelitian:

1. Penelitian dilakukan di Museum Gunung Merapi Jl kaliurang Km22,Banteng,hargobinangun,Pakem,Sleman,D.I.yogyakarta 55582 Indonesia.
2. Aplikasi *Virtual tour* dikembangkan dengan menggunakan software: Adobe Photoshop CS6,PTGui dan Pano2VR.
3. Tidak mencakup semua ruangan.
4. Sistem ini dibuat untuk kalangan Museum Gunung Merapi.
5. Pengembangan aplikasi menggunakan metode desain untuk aplikasi *virtual reality* berbasis gambar (IBVR).
6. Pada penerapan metode desain IBVR tahapan *User Requirement Spesification* mengacu pada hasil penelitian [1] sedangkan tahapan IBVR *Verification and Validation*, peneliti hanya melakukan verifikasi atau tes fungsionalitas aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Masalah

Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu mempromosikan Museum Gunung Merapi
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Strata-1

4. Meningkatkan dan memantapkan wisata menuju standarisasi internasional.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai *literature*.

2. Penelitian dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari berbagai buku dan *websait* mengenai data yang berhubungan dengan penelitian

3. Observasi

Melihat secara langsung dan menganalisa lokasi-lokasi mana saja yang akan dijadikan objek foto dalam pembuatan aplikasi ini

1.5.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi *virtual tour* menggunakan metode desain yang dikhususkan untuk pengembangan *Image-based for Virtual Reality (IBVR) application* yang terdiri dari 4 fase yaitu : *Project Planning and Refinement, User Requirements Spesification, IBVR Development dan Impelementation, IBVR verification and Validation*[2]. Tahapan dan kegiatan dalam penelitian dijabarkan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Fase Kegiatan dan Kegiatan Pengembangan *Virtual Tour*

Fase	Kegiatan
1. Perencanaan dan Pembatasan Proyek(<i>Project Planning and Refirements</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Meninjau objek penelitian • Mempertegas permasalahan penelitian, batasan, tujuan dan manfaat pembuata aplikasi • Mengidentifikasi doamin aplikasi <i>virtual tour</i> • Adaptasi teoeri kehadiran spasial
2. Sepsifikasi kebutuhan pengguna(<i>User Requirements Spesification</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi kebutuhan pengguna mengadaptasi pada hasil penelitan [1]. • Analisis kebutuhan fungsional aplikasi • Analisis kebutuhan <i>hardware and software</i>
3. Pengembangan dan implementsai (IBVR <i>Development dan Impelementation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>Virtual Enviroment</i> • Pengambilan gambar • Pengeditan gambar • Penggabungan gambar dengan PTGUI • membangun <i>virtual tour</i> dengan Pano2VR
4. Verifikasi (IBVR <i>Verification and Validation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi hasil Analisis <i>virtual tour 360^o</i> • Tes fungsional aplikasi <i>virtual tour 360^o</i>

1.5.3 Metode Dokumentasi

Berupa foto dan video kegiatan selama penelitian di museum, dari luar museum sampai dalam museum.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun dalam 5 bagian, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah tentang gambaran singkat mengenai penelitian yang akan dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan teori yang dipakai secara keseluruhan dalam penyusunan skripsi.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan media interaktif, materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif serta menganalisa kebutuhan pada media pembelajaran interaktif.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran interaktif dari perancangan yang telah dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat.