

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Sleman merupakan Kabupaten yang terletak di Daerah Daerah Istimewa bagian dari Indonesia yang memiliki berbagai potensi sumber daya mulai dari sumber daya alam yang subur karena secara geografis terletak di lereng Gunung Merapi hingga kekayaan budaya dan serta peninggalan purbakala. Berbagai peninggalan sejarah mulai dari cagar budaya hingga warisan budaya yang dimiliki Kabupaten Sleman memiliki peran dan nilai dalam perkembangan peradaban yang menjadi bukti di wilayah tersebut telah memiliki sistem kemasyarakatan yang maju.

Warisan budaya secara harfiah memiliki arti tentang mewarisi yang juga bermakna sesuatu yang kompleks dan berkaitan dengan pengertian keluarga, budaya, nasionalisme dan identitas. Menurut kamus aiti, warisan budaya berarti *heritage*, pusaka sedangkan *heritage culture* merupakan kebudayaan yang kita warisi (Echols & Shadily, 1993:297). Warisan Budaya tidak hanya berupa monumen dan koleksi benda – benda, tetapi Warisan Budaya juga mencakup tradisi atau ekspresi hidup yang diwarisi nenek moyang dan diwariskan kepada keturunan kita, seperti secara tradisi lisan, seni pertunjukan, ritual, perayaan dan keterampilan dalam menghasilkan kerajinan tradisional [1]. Warisan Budaya terbagi menjadi dua yaitu, Warisan Budaya Benda dan Warisan Budaya Takbenda. Warisan Budaya Takbenda mengacu pada praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, dan keterampilan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Warisan Budaya Takbenda ini terus diciptakan oleh masyarakat dan kelompok sebagai tanggapan terhadap lingkungan mereka, interaksi dengan alam dan Sejarah, serta memberikan identitas dan keberlanjutan untuk mendorong penghormatan terhadap keragaman budaya dan kreativitas manusia [2].

Kabupaten Sleman sendiri memiliki berbagai Warisan Budaya Takbenda yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Sleman melalui bidang Warisan

Budaya. Bidang tersebut memiliki tugas untuk penyusunan rencana kerja bidang warisan budaya, Perlindungan, pembinaan, pengembangan, dan pemanfaatan Warisan Budaya Benda Dan Takbenda. Pada tahun 2023, di Kabupaten Sleman terdapat 21 Warisan Budaya Takbenda yang sudah ditetapkan Nasional serta sertifikat tersebut diserahkan langsung oleh Gubernur Sri Sultan HB X. contohnya: Upacara Bathok Bolu, Upacara Adat Tuk Si Bedug, Wayang Thengul Yogyakarta, Kesenian Jabar Juwes, dan Tenun Serat Gamplong.

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada Dinas Kebudayaan Sleman terkait Warisan Budaya Takbenda memiliki kendala yaitu media promosi dalam pengenalan Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman selama ini masih sebatas pameran. Sehingga, pihak Dinas Kebudayaan Sleman masih merasa kurang dalam publikasinya karena pameran yang dilakukan terbatas dalam waktu tertentu. Oleh karena itu, Dinas Kebudayaan Sleman menginginkan media promosi yang secara real time dan dapat diakses banyak orang, kapanpun dan dimanapun.

Pada saat ini, terdapat banyak sekali media promosi yang dapat mencakup masyarakat secara luas seperti pembuatan video, pembuatan konten sosial media, dan media promosi seperti *billboard*, *videotron*, dan sebagainya. Namun, jenis media promosi tersebut merupakan media promosi yang sifatnya satu arah sehingga masyarakat hanya dapat melihat dan menikmati. Pada kasus ini, peneliti ingin membuat sebuah media promosi yang sifatnya dua arah atau bersifat media interaktif. Sehingga dalam penelitian ini akan dicoba untuk membuat media interaktif seperti *3D Virtual* ataupun *game*. *3D virtual* menjadi media interaktif yang efektif karena pengguna dapat merasakan pengalaman visual yang mendalam. Pengguna dapat menjelajahi lingkungan 3D dan dapat mengetahui isi konten yang diberikan. Penulis akan menerapkan *3D Virtual Gallery* pada pengenalan Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ada, dapat dirumuskan :  
“Bagaimana membuat *3D Virtual Gallery* sebagai media promosi baru untuk membantu Dinas Kebudayaan Sleman mengenalkan Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman kepada masyarakat?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Setelah rumusan masalah telah diidentifikasi, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengenalkan Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman ke masyarakat luas.
2. Membuat sebuah media pembelajaran dengan model *3D Virtual Gallery*.
3. Menerapkan visualisasi tentang bangunan museum digital.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam melaksanakan penelitian, penulis membuat pembatasan ruang lingkup penelitian sehingga pembahasan yang dilakukan lebih terarah. Berikut batasan penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Informasi media atau konten hanya ada pada Dinas Kebudayaan Sleman.
2. Konten *3D Virtual* meliputi 21 ketetapan Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman secara nasional, dan ditambahkan wayang, keris, dan batik.
3. Media pembelajaran berbentuk *3D Virtual Gallery* yang berbasis WebGL.
4. Pembuatan *3D Virtual Gallery* menggunakan software Blender, Adobe Illustrator, dan Unity

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai dalam penyusunan Tugas Akhir dengan dibuatnya aplikasi “*3D Virtual Gallery* tentang Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman” :

### 1.5.1 Bagi Dinas Kebudayaan Sleman

1. Membantu Dinas Kebudayaan Sleman untuk mempromosikan Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman kepada masyarakat secara luas.
2. Mengenalkan pemanfaatan media interaktif *3D Virtual Gallery* dalam sebuah pengumpulan konten.

### 1.5.2 Bagi masyarakat atau pengguna

1. Menambah wawasan tentang Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman dengan media promosi *3D Virtual Gallery*.
2. Menambah pengalaman pengguna dalam menggunakan *3D Virtual Gallery* yang dapat merasakan berada di dalam *property* tanpa datang ke lokasi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan yang ada pada Tugas Akhir ini secara menyeluruh, maka adapun sistematika penulisan laporan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab II berisi referensi yang diambil sesuai dengan topik penelitian dan landasan teori.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab III berisi Alur penelitian, pendefinisian masalah yang ada pada lokasi penelitian, solusi yang akan ditawarkan, perancangan blue map, Struktur Navigasi, Wireframe Aplikasi, Pembuatan asset 3D dan pengumpulan asset gambar dan video.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab IV berisi tentang perancangan aplikasi *3D Virtual Gallery* meliputi import asset 3D, gambar, video, dan audio, pembuatan camera controller, pembuatan user interface, pembuatan source code, pembuatan animasi penanda, dan build kedalam bentuk aplikasi dan WebGL. Melakukan pengujian sistem, dan unggah aplikasi ke website ITCH.io.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab V terdapat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja dan terdapat saran.

### **DAFTAR REFERENSI**

Pada daftar referensi terdapat semua sumber yang digunakan dalam pelaksanaan dan penelitian ini.

### **LAMPIRAN**