

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Warisan budaya Yogyakarta, seperti Makanan adat, rumah adat, dan senjata adat merupakan bagian penting dari identitas budaya Indonesia yang kaya dan beragam. Generasi Z, yang biasa disebut sebagai Gen Z, adalah kelompok demografis yang mengikuti Generasi Milenial. Meskipun ada beberapa variasi dalam rentang tahun kelahiran yang digunakan oleh berbagai sumber, secara umum, Gen Z mencakup mereka yang lahir dari pertengahan hingga akhir 1990-an hingga awal 2010-an. Dengan kata lain, sebagian besar anggota Gen Z saat ini adalah remaja hingga dewasa muda.

*Jason Dorsey* yang dijuluki Guru Penelitian mengatakan pada penelitiannya berjudul *Gen Z and Tech Dependency: How the Youngest Generation Interacts Differently with the Digital World*, dimana Gen Z ini dikenal sebagai digital natives sejati, ketergantungan yang tinggi pada internet untuk hiburan dan interaksi sosial seringkali melebihi ketertarikan mereka pada aktivitas budaya tradisional mereka itu sendiri. Oleh karena itu dengan adanya penggunaan VR edukasi dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran tentang warisan budaya secara interaktif dan mendalam, memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman seolah-olah berada di tempat tersebut, sehingga meningkatkan minat dan kepedulian terhadap warisan budaya Indonesia.

Penggunaan metode S-Quiz Virtual Reality dapat menjadi solusi yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat generasi Z terhadap warisan budaya Yogyakarta. Dengan memanfaatkan teknologi virtual reality, dan senangnya generasi Z akan game, maka generasi Z dapat merasakan pengalaman yang mendekati nyata dalam menjelajahi dan mempelajari warisan budaya tersebut. Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap penggunaan teknologi.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diatasi dalam penggunaan metode S-Quiz Virtual Reality ini. Salah satunya adalah kemungkinan kurangnya aksesibilitas terhadap teknologi Virtual Reality bagi sebagian kalangan, terutama di daerah yang masih kurang berkembang. Selain itu, perlu juga memperhatikan aspek keamanan dan kesehatan dalam penggunaan teknologi Virtual Reality agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya.

Dalam mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan aksesibilitas teknologi virtual reality bagi masyarakat luas, terutama generasi Z. Salah satunya adalah dengan mengembangkan aplikasi S-Quiz Virtual Reality yang dimana sebuah game edukasi tentang pengenalan budaya rumah adat, dan dapat diakses melalui perangkat yang lebih terjangkau, seperti smartphone. Selain itu, perlu juga dilakukan sosialisasi dan edukasi tentang pentingnya melestarikan warisan budaya bagi generasi Z agar mereka memiliki kesadaran yang lebih tinggi akan pentingnya menjaga dan menghargai warisan budaya.

Dengan mengintegrasikan teknologi Virtual Reality dalam edukasi tentang warisan budaya Yogyakarta, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan kepedulian generasi Z terhadap warisan budaya tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur kemampuan generasi Z tentang pentingnya melestarikan dan menghargai warisan budaya Yogyakarta berupa rumah adat di era digital, sehingga nilai-nilai budaya tersebut dapat terus dijaga dan dilestarikan untuk generasi-generasi selanjutnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pembuatan Game Edukasi S-Quiz Virtual Reality (VR) dalam meningkatkan pemahaman dan minat pada generasi Z terhadap warisan budaya Yogyakarta, khususnya rumah adat, senjata adat, dan makanan adat?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian membatasi penelitian ini agar tidak keluar dari pembahasan dan inti permasalahan. Adapun batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Lokasi

- Penelitian ini akan dilakukan di Yogyakarta, dengan fokus pada generasi Z seperti sekolah menengah keatas, mahasiswa, dan sederajat dengan usia awal 19 tahun sampai pada akhir 27 tahun yang berada di wilayah tersebut.

### 2. Bataasan Sumber Daya

- Keterbatasan Perlengkapan: Penelitian dibatasi oleh perangkat keras, dan perangkat lunak yang dapat digunakan.

### 3. Metode Penelitian

- Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan wawancara yang mendalam untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi game edukasi S-Quiz Virtual Reality.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan pada pembuatan teknologi *Virtual Reality (VR)* dalam meningkatkan pemahaman dan minat generasi Z terhadap warisan budaya Yogyakarta, khususnya rumah adat, alat musik dan makanan adat. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana VR dapat menjadi alat edukasi yang mampu untuk memberikan hasil sesuai dengan harapan atau kebutuhan dalam menyampaikan informasi budaya secara interaktif dan menarik bagi generasi Z.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun secara teoritis, penelitian ini menambah pengetahuan dan literatur mengenai penggunaan VR dalam pendidikan budaya. Namun bila secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat langsung bagi generasi Z di Yogyakarta dalam bentuk peningkatan pemahaman dan minat terhadap warisan budaya lokal, serta menjadi referensi berharga bagi peneliti dan pengembang aplikasi di masa depan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini berisi latar belakang yang menjelaskan konteks dan pentingnya penelitian ini, rumusan masalah yang mendefinisikan pertanyaan penelitian yang ingin dijawab, batasan masalah yang menjelaskan lingkup penelitian, tujuan penelitian yang menjelaskan apa yang ingin dicapai, manfaat penelitian yang menguraikan kegunaan penelitian ini bagi berbagai pihak, serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum mengenai struktur skripsi.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, Bab ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu Studi Literatur dan Dasar Teori. Studi Literatur mencakup tinjauan terhadap penelitian penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini, sedangkan Dasar Teori membahas teori-teori yang mendasari penelitian ini, termasuk konsep-konsep dasar *Virtuak Reality*, antarmuka, desainnya, dan teori-teori lainnya yang digunakan dalam penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN**, Objek Penelitian, Alur Penelitian, dan Alat dan Bahan Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Bagian ini meliputi Objek Penelitian yang mendeskripsikan subjek atau tempat penelitian, Alur Penelitian yang menggambarkan tahapan tahapan penelitian dari awal hingga akhir, dan Alat dan Bahan yang digunakan dalam perancangan game edukasi berbasis *virtual reality*.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, Bab ini memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan. Bagian ini disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca untuk memahami bagaimana data diolah dan hasil yang diperoleh. Hasil penelitian diuraikan dengan jelas, baik dalam bentuk tabel, grafik, maupun deskripsi naratif yang komprehensif.

**BAB V PENUTUP**, Kesimpulan dan Saran Bab ini menyajikan kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan serta memberikan saran-saran untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut.