

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Budaya melambangkan adab yang ditemukan oleh suatu kelompok dari mempelajari sesuatu hal untuk beradaptasi di lingkungan agar dapat hidup dengan baik dan kemudian diajarkan kepada generasi berikutnya[1]. Budaya memiliki peranan penting dalam memupuk perilaku nasionalisme. Dengan beragamnya budaya, akan melahirkan rasa suka tanah air sebab budaya merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia. Saat kita telah menganggap budaya sebagai aset yang dimiliki bersama, kita akan senantiasa melindungi aset tersebut dan menjaga kelestariannya.

Jambi merupakan salah satu provinsi di negara Indonesia yang mempunyai beragam budaya. Jambi memiliki beberapa bagian wilayah yang terdiri dari 9 kabupaten dan 2 kota. Dengan wilayah yang cukup luas ini, Jambi memiliki beragam budaya yang unik. Seperti tarian sekapur sirih, rumah adat kajang leko, alat musik kelintang kayu, dan lain sebagainya.

Budaya Jambi merupakan kebudayaan yang dihasilkan dari aktivitas masyarakat Melayu yang ada di Jambi. Budaya ini menjadi identitas sekaligus jati diri masyarakat Jambi yang berbeda dengan daerah lainnya. Budaya Melayu yang ada di Jambi menciptakan suatu budaya seperti bahasa Melayu, upacara adat, peralatan, kesenian Melayu, dan lain sebagainya[2].

Budaya Jambi yang telah diberikan oleh leluhur harus diketahui dan dilestarikan oleh masyarakat, agar selanjutnya dapat diwariskan lagi ke generasi berikutnya. Budaya Jambi dapat menjadi pembangun karakter masyarakat, karena budaya Jambi mengangkat nilai-nilai filosofi di setiap budaya itu sendiri. Budaya Jambi mempunyai nilai luhur yaitu, gotong royong, nilai adil dan benar, nilai tata hukum, nilai musyawarah dan mufakat[2]. Dengan budaya, dapat menciptakan manusia yang beradab dan bermartabat. Budaya Jambi juga menjadi jati diri dari masyarakat Jambi yang menjadi identitas sebuah daerah yang berbeda dari daerah lainnya.

Globalisasi yang begitu cepat membuat budaya asing masuk ke Indonesia dengan sangat mudah. Pengaruh dari budaya asing yang masuk ke Indonesia mengakibatkan budaya lokal mengalami degradasi[2]. Mudah-mudahan budaya asing yang masuk membuat pola pikir masyarakat berubah, masyarakat lebih memilih budaya asing karena dianggap lebih modern dan praktis. Sehingga budaya lokal perlahan-lahan akan ditinggalkan dan tergantikan oleh budaya asing yang masuk.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis sebar, terdapat 14 masyarakat asal Jambi yang mengisi kuesioner ini. Pada kuesioner, penulis menyajikan 3 pertanyaan terkait budaya yang terdiri dari tarian tradisional, rumah tradisional, dan alat musik tradisional. Pada pertanyaan terkait tarian tradisional, 10 dari 14 masyarakat salah dalam menjawab tarian tradisional Jambi. Selanjutnya pada pertanyaan terkait rumah tradisional, terdapat 6 dari 14 masyarakat salah dalam menjawab rumah tradisional Jambi. Pada pertanyaan terkait alat musik tradisional, didapat 10 dari 14 masyarakat salah dalam menjawab alat musik tradisional Jambi. Dari hasil tersebut, diketahui masih banyak yang tidak mengetahui tarian dan alat musik tradisional Jambi.

Dalam kenyataannya, bentuk informasi pengenalan budaya yang didapat oleh masyarakat Jambi masih kurang, karena sekarang pengenalan budaya hanya menggunakan perantara cetak dan video yang disebar melalui internet. Media yang digunakan untuk menyebarkan informasi budaya tersebut masih kurang efektif, karena menyajikan sebuah informasi yang dikemas secara kurang menarik. Sehingga diperlukan sebuah media informasi untuk mengenalkan budaya Jambi yang dikemas lebih menarik. Oleh karena itu perlu dibuat *virtual reality* untuk dapat menyajikan informasi terkait budaya secara lebih menarik.

*Virtual reality* ialah teknologi yang membuat penggunanya berhubungan dengan lingkungan yang direplikasikan dan menciptakan emosional seakan-akan pengguna berada di dalamnya. Teknologi ini, dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Dengan menggunakan *virtual reality* sebagai media informasi, penyajian informasi yang terbatas ruang dan waktu dapat dilaksanakan dengan baik. Sehingga informasi dapat tersampaikan secara maksimal dan tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai[3].

Pemanfaatan teknologi *virtual reality* merupakan terobosan baru dalam memperkenalkan budaya Jambi. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan minat masyarakat untuk mengenal lebih dalam tentang kekayaan budaya Provinsi Jambi dapat meningkat.

Museum Siginjai, sebagai tempat pengumpulan benda bersejarah di Jambi, memiliki tanggung jawab sebagai pusat pendidikan dan pengedukasi masyarakat Jambi mengenai budaya lokal. Para pengelola Museum Siginjai memerlukan media informasi berupa *virtual reality* untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari budaya Jambi dan membantu pihak museum dalam upaya edukasi tentang kekayaan budaya Jambi.

Dengan permasalahan yang diketahui pada sebelumnya, pembuatan *virtual reality* untuk memberikan pengetahuan budaya sangat dibutuhkan, terkhusus budaya Jambi. Sehingga dapat melestarikan budaya Jambi dan tidak kehilangan eksistensinya.

*Virtual reality* yang dibuat dapat menampilkan beberapa budaya yang ada di Jambi. Disetiap tampilan budaya, akan ada penjelasan singkat tentang budaya yang ditampilkan dan dibuat interaktif. Sehingga pengguna dapat mempelajari budaya yang ada di Jambi secara lebih detail. Dengan ini, diharapkan memberikan pengetahuan tentang budaya Jambi yang nantinya dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga akan budaya yang dimilikinya.

Penelitian ini menerapkan Metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC ialah metode yang mendesain dan mengembangkan suatu program media yang berisikan media gambar, suara, video, animasi, dan lainnya.

Metode MDLC dipilih karena memiliki beberapa keunggulan yang relevan dengan tujuan penelitian ini. MDLC memungkinkan pengembangan media yang kaya dan beragam, termasuk gambar, suara, dan animasi. Kelebihan utama MDLC adalah pendekatannya yang terstruktur dan berurutan, memastikan bahwa setiap tahap pengembangan media dikerjakan secara sistematis. Dengan demikian, metode ini memungkinkan untuk merancang dan menghasilkan program media yang sesuai dengan tujuan penelitian dan kebutuhan pengguna.

## 1.2 Batasan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang telah dipaparkan dapat ditarik batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus pada budaya Jambi, mencakup senjata tradisional, permainan tradisional, alat musik tradisional, rumah adat, dan batik Jambi.
2. Perancangan aplikasi dikhususkan untuk android.
3. Pengguna aplikasi merupakan pengunjung museum Siginjai di Jambi.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang di atas diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat membantu mengenalkan budaya yang ada di Jambi ke masyarakat?
2. Bagaimana cara membuat sistem yang dapat menampilkan budaya yang ada di Jambi secara menarik dan informatif?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah menciptakan sebuah aplikasi virtual reality yang menarik dan informatif. Aplikasi ini menyajikan informasi tentang budaya Jambi dengan menggunakan objek 3D dan suara sebagai narasi penjelasan terkait budaya yang ditampilkan serta suara dari alat musik. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu mengenalkan budaya Jambi secara lebih efektif dan menjadi media pengenalan budaya Jambi agar tetap lestari.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Mengenai manfaat dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Pengguna
  - a. Pengguna dapat menikmati teknologi *virtual reality* sebagai media informasi.
  - b. Mendapatkan pengetahuan tentang budaya yang ada di Jambi.

## 2. Manfaat Bagi Penulis

1. Dapat ikut berpartisipasi dalam memberikan media informasi yang menarik.