

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini penggunaan *Smartphone* sudah banyak dipakai oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang tua. *Smartphone* mempunyai ragam fitur yang dapat dipakai untuk memudahkan suatu pekerjaan karena sudah dibekali dengan sistem operasi yang canggih (I. Riadi, dkk, 2018).

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam perkembangan media informasi yaitu teknologi *Virtual Reality*. *Virtual Reality* merupakan Teknologi yang mampu mengajak pengguna untuk merasakan lingkungan sintetik dan dunia virtual, dalam penggunaannya membutuhkan perangkat tambahan seperti headset, earphone, atau *Smartphone* (H. Thuan , 2019). Teknologi *Virtual Reality* banyak digunakan di berbagai bidang, salah satunya pariwisata. VR dapat diimplementasikan di berbagai media sehingga terus berkembang terutama di bidang wisata (Putra, dkk., 2020).

Lampung merupakan salah satu provinsi yang memiliki banyak jenis wisata menarik yang ditawarkan seperti wisata alam, wisata budaya, sampai wisata sejarah, yang diharapkan dapat menarik wisatawan domestik maupun mancanegara. Salah satu obyek wisata alam di Lampung terletak di jalan Wan Abdurrahman Desa Sumber Agung Kecamatan Kemiling Kabupaten Pesawaran yaitu Penangkaran Rusa Tahura Wan Abdul Rachman (WAR). Penangkaran Rusa Tahura WAR merupakan sebuah tempat penangkaran rusa yang secara teknis dikelola oleh Polisi Kehutanan Unit Pelaksana Teknis Daerah Tahura WAR.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Kepala Seksi Perencanaan & Pemanfaatan Hutan di Kantor UPTD Tahura WAR bahwa Penangkaran Rusa paling sering dikunjungi oleh anak – anak sekolah dasar untuk melaksanakan kunjungan wisata edukasi. Namun saat ini belum ada media untuk menyampaikan informasi terkait dengan flora dan fauna

yang ada di penangkaran rusa sehingga pengetahuan yang di dapat dari lingkungan alam Penangkaran Rusa menjadi kurang maksimal (Agustiono, 2020).

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, penulis ingin membuat aplikasi VR Wisata Edukasi untuk memaksimalkan penyampaian informasi dan daya tarik pengunjung khususnya anak-anak sekolah dasar yang berkunjung ke Penangkaran Rusa Tahura WAR secara virtual berupa obyek video panorama 360°. Video 360° dibuat dengan system kamera yang dapat merekam seluruh objek disekitarnya dengan sudut pandang 360°. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu visualisasi semua obyeknya seakan dapat di jelajahi seperti bentuk aslinya, dapat melihat ke segala arah, dan memutar ke segala arah sehingga pengguna aplikasi dapat menikmati suasana sekaligus mendapatkan informasi terkait dengan flora dan fauna, sehingga pengetahuan yang di dapat dari lingkungan alam Penangkaran Rusa menjadi maksimal. Dengan ini penulis menghasilkan penelitian yang berjudul **“Implementasi Virtual Reality Sebagai Media Wisata Edukasi”**, yang diharapkan dapat menjadi alternatif media wisata yang edukatif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan pada penelitian ini adalah belum adanya media untuk menyampaikan informasi terkait dengan flora dan fauna yang ada di penangkaran rusa sehingga pengetahuan yang di dapat kurang maksimal. Dari masalah yang ada dapat disimpulkan yaitu bagaimana membangun dan mengimplementasikan aplikasi virtual reality berbasis android sebagai alternatif media informasi yang edukatif dan menarik di Penangkaran Rusa Tahura WAR?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan dan pembuatan aplikasi *Virtual Reality* pada objek wisata Penangkaran Rusa Tahura WAR adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat dioperasikan pada perangkat smartphone bersistem operasi minimal *android* versi 5.0 (*Lollipop*).
2. Aplikasi ditujukan untuk pengunjung anak – anak sekolah dasar yang berkunjung ke Penangkaran Rusa Tahura WAR

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *Virtual Reality* Sebagai Media Wisata Edukasi di Penangkaran Rusa Tahura WAR yang diharapkan dapat memaksimalkan penyampaian informasi dan daya tarik pengunjung khususnya anak-anak sekolah dasar, serta menjadi alternatif media informasi yang edukatif dan menarik.

1.5 Manfaat/Kontribusi Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

- 1) Penulis mampu membuat suatu aplikasi berbasis android dengan menggunakan teknologi *virtual reality*
- 2) Penulis mendapatkan pengetahuan dan wawasan tambahan terhadap teknik dan pembuatan aplikasi android dengan teknologi *virtual reality*

2. Bagi Pengunjung Wisata Penangkaran Rusa Tahura War

- 1) Pengunjung dapat dengan mudah mencari informasi tentang flora dan fauna yang ada di sekitar Penangkaran Rusa Tahura War
- 2) Pengunjung dapat mengetahui area area yang ada di Penangkaran Rusa Tahura War

3. Bagi Pihak Penangkaran Rusa Tahura War

- 1) Meningkatkan daya tarik pengunjung untuk melakukan wisata edukasi di Penangkaran Rusa Tahura War

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik yang relatif sama yaitu penerapan teknologi *virtual reality*, Namun terdapat perbedaan pada judul penelitian, topik, masalah, metode yang digunakan, dan hasil penelitian. Penelitian yang akan dilakukan penulis adalah berjudul Implementasi *Virtual Reality* Sebagai Media Wisata Edukasi dengan studi kasus di Penangkaran Rusa Tahura War.

Penelitian terdahulu yang membahas tentang *virtual reality* antara lain Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Virtual Reality, oleh Fijaya Dwi Bima Sakti Putra, dkk (2019). Kesamaan dalam penelitian yang dilakukan Fijaya Dwi Bima Sakti Putra, dkk dan penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan teknologi *virtual reality* dan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada visual yang digunakan adalah tiga dimensi dan pengujian yang digunakan menggunakan *Black Box Testing*, sedangkan visual yang digunakan penulis adalah berbentuk tiga dimensi, sedangkan visual yang digunakan penulis adalah menggunakan hasil rekaman video panorama 360° dan pengujian menggunakan ISO 25010.

Penelitian lain yaitu Visualisasi 3D Gedung dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android, oleh Dwiny Meidelfil, dkk (2019). Kesamaan dalam penelitian yang dilakukan Dwiny Meidelfil, dkk dan penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan teknologi *virtual reality*, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada visual yang digunakan oleh Dwiny Meidelfil, dkk adalah berbentuk tiga dimensi, sedangkan visual yang digunakan penulis menggunakan hasil rekaman video panorama 360°.

Penelitian lain yaitu Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata di Provinsi Riau, oleh Yulia Fatma, dkk (2019), Kesamaan dalam penelitian yang dilakukan Yulia Fatma, dkk dan penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan teknologi *virtual reality*, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada metode yang digunakan Yulia Fatma, dkk adalah *ADDIE* atau Analisis (*Analysis*), desain (*design*), Pengembangan

(*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) sedangkan metode yang digunakan penulis adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Berdasarkan uraian di atas, maka walau telah ada penelitian terdahulu yang berkaitan dengan virtual reality, namun tetap berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dengan demikian, maka topik penelitian yang penulis lakukan ini adalah benar-benar asli.

