

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sejak awal tahun 2020 dunia digemparkan oleh kehadiran wabah virus covid-19. Virus ini berasal dari wuhan, China. Virus Covid-19 ini merupakan virus yang menular. Virus Corona atau severe acute respiratory 2 (Sars-Cov2) Adalah virus yang menyerang sistem pernafasan, sesak nafas, infeksi paru-paru, hingga dapat merenggut nyawa orang yang terinfeksi. Di Indonesia sendiri virus covid-19 menyebar mulai dari awal maret 2020. Wabah virus Covid-19 membuat banyak negara ketakutan mengaduk pikiran dan perasaan sejak kasus wuhan yang begitu meningkat (Abbas, 2020).

Berbagai aktivitas perekonomian mulai dari sektor pariwisata hingga perdagangan terpaksa harus menutup usahanya dan mengurumahkan para karyawannya. Hal ini juga mendukung peraturan pemerintah untuk menerapkan social distancing. Cara ini tentu memberi dampak langsung terhadap perekonomian bangsa, karena akan banyak pengurangan aktivitas bekerja di luar rumah. Misalnya, berbagai pusat perbelanjaan memutuskan untuk menutup sementara operasionalnya, sehingga pendapatan otomatis menurun. Sejumlah hotel di daerah-daerah wisata seperti Bali, Jakarta, dan Yogyakarta Surabaya ditutup. Pemutusan hubungan kerja (PHK) menjadi langkah efektif bagi perusahaan untuk mengurangi kerugian perusahaan yang semakin bertambah (Syaharuddin, 2020).

Hal ini pun berdampak pada salah satu objek pariwisata terkhususnya di Istana Basa Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat, Istana Basa Pagaruyung dahulunya adalah tempat kediaman Raja Alam, sekaligus pusat pemerintahan menurut sistem konfederasi yang dipimpin sang 'Rajo Tigo Selo'. Istana ini memang adalah replika bangunan orisinil yang dibakar Belanda dalam tahun 1804. Bangunan Istana berbentuk sebuah tempat tinggal anjung yang berukuran besar dengan menggunakan atap gonjong. Bentuk atap yang sebagai karakteristik spesial dari arsitektur tradisional Minangkabau.

Rumah anjung besar ini bertingkat tiga, menggunakan 72 tonggak yang seagai penyangga utamanya. Terdapat 11 gonjong atau pucuk atap yang menghias bagian permukaan atas dari bangunan ini. Seluruh dinding bangunan ini dihiasi dengan ornamen pahatan berwarna-warni yang secara total terdiri oleh 58 jenis motif yang berbeda. Tingkat paling bawah sebagai tempat kegiatan utama pemerintahan berupa sebuah ruang luas yang melebar menggunakan area spesifik yang singgasana raja di bagian tengahnya. Di bagian belakang singgasana masih ada tujuh buah kamar sebagai tempat bagi para putri raja yang sudah menikah.

Karena pandemi Covid-19 tersebut membuat pengunjung Istana Basa Pagaruyung mengalami penurunan dikarenakan adanya protokol kesehatan dan rasa takut dari masyarakat untuk datang ke tempat keramaian. Apalagi saat ini saat pandemi Covid-19, Proses pembelajaran dilakukan secara online, oleh karena itu perlu dilakukan merancang metode pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dan siswa materi bisa tersampaikan dengan optimal (Saputra & Pasha, 2021). Walaupun dengan kondisi kesusahan seperti sekarang ini minat untuk mempelajari pendidikan sejarah sangat penting untuk diperkenalkan kepada masyarakat untuk lebih mengenal seperti apa adat istiadat dimasa lampau. Melalui sejarah juga masyarakat atau pelajar bisa mengkaji mengenai sejarah itu sendiri, serta dampak yang ditimbulkan dari jawaban masyarakat dimasa lampau terhadap tantangan yang mereka alami yang berpengaruh di kehidupan dimasa sekarang.

Salah satu media yang sangat sesuai untuk digunakan dalam masa Pandemi Covid-19 ini adalah dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* atau VR. Teknologi ini sangat sesuai karena pengguna teknologi *Virtual Reality* menggunakan alat seperti kacamata untuk melihat adegan stereoscope tiga dimensi. Pengguna dapat melihat sekitar dengan menggerakkan kepalanya dan berjalan-jalan dengan menggunakan kontrol tangan sensor gerak (Putra, Kridalukmana, & Martono, 2017).

Perkembangan teknologi *Virtual Reality* saat ini kian pesat, sekarang masyarakat dapat dengan mudah menggunakan Teknologi VR dengan menggunakan smartphone, karena lebih efisien dan efektif. Smartphone sekarang

sudah seperti kebutuhan pokok bagi masyarakat karena smartphone bukan hanya sekedar media untuk komunikasi tapi juga multimedia yang memiliki banyak fungsi sehingga dapat mendukung kelancaran aktifitas berbagai profesi masyarakat, hingga kemudian muncul istilah *smartphone* atau telepon pintar yang didukung banyak sistem operasi salah satunya android. Dengan penelitian yang sudah penulis amati salah satu untuk menumbuhkan minat masyarakat dalam mengenal dan mempelajari Istano Basa Pagaruyung di masa Pandemi Covid-19 adalah dengan membuat sistem yang dapat memudahkan masyarakat dan lebih interaktif secara mobile.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ditemukan, penulis ingin membuat aplikasi wisata *Virtual Reality* yang akan menampilkan rumah adat minang dengan visual yang realistis, alasan kuat dibuatnya aplikasi ini adalah untuk memberikan pengalaman yang baru kepada masyarakat dan solusi kepada masyarakat yang tidak bisa berkunjung dikarenakan Pandemi Covid-19 tentang rumah adat minang melalui teknologi *Virtual Reality* dengan skripsi yang berjudul **“Aplikasi Virtual Reality 3D Sebagai Media Pengenalan Tempat Wisata Istano Basa Pagaruyung Selama Pandemi Covid-19 Berbasis Android ”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana cara merancang dan mengimplementasikan Aplikasi *Virtual Reality 3D* sebagai Media Pengenalan Rumah Adat Di Istana Basa Pagaruyung berbasis Android ?

## 1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu meluas atau menyimpang, yaitu:

1. Aplikasi hanya membuat 3D Arsitektur Istana Basa Pagaruyung.
2. Aplikasi ini menyediakan informasi berupa gambar *objek 3D*, deskripsi berupa tulisan.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Hasil dari Tujuan utama yang dicapai dari penelitian ini adalah Aplikasi Virtual Reality 3D Sebagai Media Pengenalan Tempat Wisata Istana Basa Pagaruyung Selama Pandemi Covid-19 Berbasis Android.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang informatika di Universitas Teknokrat Indonesia dan menambah ilmu pengetahuan tentang teknologi *Virtual Reality*.
2. Membantu petugas dalam memberikan media informasi untuk masyarakat.
3. Memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi rumah adat di Istana Basa Pagaruyung secara virtual dan memberikan pengalaman baru kepada masyarakat tentang teknologi Virtual Reality.
4. Meningkatkan daya tarik masyarakat dalam memahami atau mempelajari rumah adat Istana Basa Pagaruyung.