

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Rumah adat sebagai bangunan tradisional dengan ciri khusus, tidak hanya berfungsi sebagai tempat hunian dan pusat pertemuan, tetapi juga merupakan simbol identitas suku atau daerah, mencerminkan nilai-nilai dan budaya yang unik, yang masing-masing memiliki makna leksikal, gramatikal, konotatif, simbolik, dan filosofis (Yunitha Seran & Mardawani, 2020). Memperkenalkan rumah adat Lampung kepada anak muda sangat penting karena ini bukan hanya tentang mengajarkan mereka tentang bangunan fisik, tetapi juga menghubungkan mereka dengan warisan budaya yang kaya akan makna dan keberagaman di dalamnya (Yunanto, 2021). Ini membantu memperkuat rasa identitas mereka sebagai orang Lampung, meningkatkan kesadaran akan sejarah leluhur, serta mendorong penghargaan terhadap nilai-nilai seperti kebersamaan, gotong royong, dan keberlanjutan lingkungan (Lestari et al., 2019). Di tengah ancaman globalisasi yang mengancam keberlangsungan budaya tradisional, pengenalan rumah adat kepada generasi muda merupakan langkah konkret dalam menjaga keberagaman budaya dan memastikan bahwa warisan ini tetap hidup dan dihargai oleh generasi yang akan datang (Aprianti et al., 2022).

Metode untuk memperkenalkan rumah adat melibatkan berbagai cara, seperti penggunaan media gambar, buku, poster, dan *Augmented Reality (AR)*. Media gambar mudah diakses dan sederhana, dengan daya tarik visual yang kuat, membuatnya cocok untuk berbagai konteks pembelajaran. Namun, kelemahannya adalah gambar-gambar tidak dapat menyampaikan detail yang cukup atau

kedalaman informasi seperti media lainnya (Maesaroh et al., 2021). Sementara itu, buku tentang rumah adat menawarkan kedalaman informasi yang lebih rinci dan mendalam, serta dapat diakses secara portabel di mana saja, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Namun, kekurangannya adalah bahwa tidak semua orang memiliki akses atau minat membaca buku, terutama di era digital ini (Rodzian & Khalid, 2023). Poster memiliki visual yang menarik dan dapat dipajang di tempat-tempat umum, sehingga dapat mencapai lebih banyak orang dan memicu pembicaraan tentang rumah adat di masyarakat. Namun, kelemahannya adalah poster terbatas dalam memberikan informasi yang mendalam dan seringkali hanya menjadi objek yang dilewati tanpa interaksi lebih lanjut. Teknologi *Augmented Reality* (**AR**) mengubah cara kita mempelajari dan berinteraksi dengan dunia nyata dengan memungkinkan objek 3D virtual muncul dalam lingkungan nyata, memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan lebih futuristik (Setiawan & Dani, 2021). Namun, kelemahan AR adalah bahwa pengguna harus memastikan titik fokus agar objek yang dihasilkan tidak berubah bentuk di sudut tertentu, dan terdapat keterbatasan interaksi terhadap objek yang dihasilkan, seperti tidak dapat mengakses bagian dalam dari objek yang ditampilkan.

Teknologi *Virtual Reality* (**VR**) telah membawa inovasi dalam memperkenalkan rumah adat dengan cara yang lebih interaktif dan mendalam. Dibandingkan dengan metode seperti gambar, buku, poster, atau **AR**, **VR** memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman langsung berada di dalam lingkungan rumah adat tersebut. Dengan **VR**, pengguna dapat berjalan-jalan di sekitar rumah adat, melihat detail arsitektur, dan bahkan merasakan atmosfer dari dalam rumah tersebut (Iswanto et al., 2022). Namun, kelemahan dari teknologi VR

adalah bahwa penggunaannya memerlukan peralatan khusus yang seringkali mahal dan tidak semua orang dapat memilikinya, serta adanya kekhawatiran terkait kesehatan seperti menyebabkan mabuk gerakan (*Motion Sickness*) atau ketidaknyamanan visual pada sebagian pengguna (Arya Sila Arsadhana et al., 2022). Untuk mengatasi kendala ini, konsep *Metaverse* muncul sebagai solusi yang menarik. *Metaverse* merupakan suatu dunia virtual yang dapat diakses oleh pengguna tanpa perlu peralatan khusus seperti headset **VR**. Dalam *Metaverse*, pengguna dapat menciptakan karakter avatar yang mewakili diri mereka sendiri, dan dengan avatar tersebut mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual, termasuk mempelajari rumah adat Lampung dengan lebih jelas dan mendetail (Wira Yuda et al., 2024). Melalui *Metaverse*, pembelajaran tentang rumah adat dapat menjadi lebih inklusif dan mudah diakses oleh lebih banyak orang tanpa terkendala oleh biaya peralatan khusus. Dengan demikian, *Metaverse* menawarkan alternatif yang menarik untuk memperluas aksesibilitas dan interaktivitas dalam mempelajari warisan budaya seperti rumah adat Lampung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media baru dalam memperkenalkan rumah adat Lampung kepada anak muda Lampung melalui penggunaan *Metaverse*. Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi *Metaverse* sebagai media baru dalam memperkenalkan warisan budaya Lampung, secara interaktif, serta menciptakan metode pembelajaran baru dari yang sudah ada sekarang. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik bagi pengguna, sambil mengajarkan nilai-nilai budaya dan keindahan rumah adat Lampung menggunakan media *Metaverse*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana menciptakan sebuah teknologi *Metaverse* yang mampu memberikan pengalaman langsung melalui penggunaan avatar, sehingga dapat memberikan pengalaman interaktif dalam memperkenalkan rumah adat Lampung. Dengan rumusan masalah seperti berikut:

Bagaimana mengintegrasikan teknologi *Metaverse* untuk memperkenalkan rumah adat Lampung Pepadun secara interaktif dan inovatif?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah seperti berikut:

1. Pada penelitian ini yang menjadi target audiens yaitu para pemuda Lampung yang beradat Pepadun.
2. Objek penelitian yang akan dijadikan 3D merupakan rumah adat lampung pepadun yakni Nuwo Balak dan Nuwo Sesat.
3. Teknologi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Metaverse* dan juga *Virtual Reality*.
4. *Metaverse* ini diimplementasikan dengan berbasis website Spatial dan dikembangkan menggunakan Unity dan Blender.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memanfaatkan teknologi *Metaverse* sebagai media edukasi kepada anak muda Lampung beradat Pepadun agar mereka dapat mengenal rumah adat Nuwo Balak dan Nuwo Sesat serta memahami potensi dari teknologi metaverse.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan mengacu pada tujuan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis sangat mengharapkan agar tujuan tersebut dapat terlaksana dan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Anak Muda Lampung Pepadun
  - a. Mereka dapat secara langsung terlibat dalam eksplorasi dan pemahaman tentang rumah adat Nuwo Balak dan Nuwo Sesat, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari budaya Lampung.
  - b. Dengan eksplorasi yang lebih mendalam dan detail tentang rumah adat tradisional Lampung, anak muda akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kekayaan budaya lokal mereka.
  - c. Dengan eksplorasi yang lebih mendalam dan detail tentang rumah adat tradisional Lampung, anak muda akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kekayaan budaya lokal mereka.
2. Manfaat bagi Penulis
  - a. Penelitian ini akan memberikan pengalaman dalam menerapkan teknologi inovatif seperti *Metaverse* dalam konteks pendidikan dan pelestarian budaya.
  - b. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya pustaka tentang penggunaan teknologi *Metaverse* dalam bidang pendidikan dan pelestarian budaya.