

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sejak kemunculan teknologi digital, pengaruhnya telah meluas ke berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi tersebut menjadi bagian integral dalam kehidupan manusia, termasuk dalam konteks pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan berbagai manfaat yang cukup signifikan, seperti meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, memudahkan aksesibilitas pendidikan, dan meningkatkan pengalaman belajar. Dalam pembelajaran, teknologi digunakan untuk membuat materi pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sehingga pengguna lebih mudah untuk menyerap dan mengingat materi yang diajarkan [1]. Teknologi juga digunakan untuk menyediakan akses pembelajaran yang lebih luas, seperti dengan menyediakan akses pembelajaran daring dan meningkatkan aksesibilitas bagi pengguna yang berada di luar kota atau negara [2]. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan dapat memberikan banyak manfaat bagi penggunanya, khususnya dalam hal pengalaman belajar. Dengan adanya teknologi, proses belajar dapat dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Misalnya, dengan menyediakan fasilitas seperti simulasi, peragaan, dan visualisasi yang memungkinkan pengguna untuk belajar dengan lebih mudah dan cepat memahami konsep yang diajarkan [3]. Di samping itu, teknologi juga memungkinkan individu untuk belajar secara independen dan fleksibel, tanpa adanya keterikatan pada waktu dan tempat tertentu.

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat hingga ke jenjang dunia virtual atau saat ini dikenal sebagai *metaverse*. *Metaverse* adalah kombinasi dari kata meta (terjemahan yang berarti melampaui) dan alam semesta; itu menggabungkan beberapa ruang virtual yang berbeda (virtual dan realitas campuran) untuk mewakili kehidupan nyata menggunakan avatar [2]. Meskipun *metaverse* belum menyebar luas seperti jaringan internet lainnya seperti media sosial, platform menonton dan lain-lain, *metaverse* sudah dapat ditemukan di berbagai platform yang menggunakan konsep VR seperti PUBG dan *Fortnite*, sebuah *game* kehidupan kedua yang memungkinkan pengguna untuk membuat avatar yang dapat digunakan untuk melakukan sesuatu di *metaverse*, tamu, acara dalam game, dan membangun ekonomi virtual. Dengan

teknologi ini, pengembang telah mendorong batas-batas permainan sebagai [4]. Ketika teknologi baru diadopsi, penting untuk menguji penerimaan penggunanya dan mempelajari perubahan yang dapat mempengaruhi adopsi teknologi baru. Secara umum, *metaverse* adalah dunia virtual yang memungkinkan setiap penggunanya saling terhubung melalui internet. Berbeda dengan internet website umum, konsep yang digunakan pada *metaverse* yaitu menghubungkan antar pengguna menggunakan 3D model serta menciptakan lingkungan aktifitas seperti dunia nyata [5].

Dengan adanya perkembangan teknologi, dibutuhkan juga metode penerimaan suatu teknologi sebagai media interaktif. Model penerimaan teknologi atau telah menjadi model dominan untuk menguji faktor penerimaan pengguna. Meskipun artikel penting di bidang ini ditulis hampir dua puluh tahun yang lalu, topik ini masih merupakan bidang penelitian yang penting. Beberapa alasan dapat diidentifikasi keterlibatan dalam teknologi informasi terbukti andal dan dapat dipercaya; kecepatan; dan budaya penelitiannya secara keseluruhan [4]. Fokus utama dalam penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan, perluasan, dan penerapan TAM dengan tujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian dan menyarankan area untuk penelitian masa depan [4]. Suplemen ini memberikan instruktur sistem informasi dengan landasan untuk membimbing siswa melalui literatur TAM dan mengeksplorasi teknologi yang muncul untuk adopsi kelas [6]. Secara keseluruhan, ini berfungsi sebagai panduan referensi yang berguna bagi mereka yang tertarik dalam adopsi teknologi [7].

Berdasarkan paparan latar yang telah dijelaskan di atas, hendak melakukan penelitian tentang aplikasi *metaverse* gamelan yang dikembangkan oleh kerjasama antara mahasiswa magang, lembaga Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dan PT ARUTALA terhadap penerimaan aplikasi demi kebutuhan metode pembelajaran atau permainan musik siswa maupun mahasiswa.

*Metaverse* Gamelan adalah implementasi alat musik gamelan pada dunia virtual atau *metaverse* yang dikembangkan oleh mahasiswa magang beserta para mentor arutala, Dosen UAJY, dan Dosen ISI. Pengembangan *metaverse* gamelan hingga penelitian ini dilakukan masih berada pada tahap pengembangan level pertama dan belum diimplementasikan ke publik. Aplikasi *metaverse* gamelan yang telah di buat adalah rentetan alat musik gamelan. Versi dari aplikasi alat musik tersebut mencakup

aplikasi bonang sarung v6.0, slenthem v.3.0, kenong v.3.0, peking v5.2, saron v.1.0, bonang penerus v1.5, gong v1.2, demung beta 1.0.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Pada penelitian ini, aplikasi *metaverse* gamelan yang telah dikembangkan oleh mahasiswa magang PT ARUTALA yang menjadi objek penelitian penulis. Aplikasi *metaverse* gamelan ini masih pada tahap pengembangan pertama dan baru dikembangkan pertama kali sehingga belum diketahui apakah aplikasi layak digunakan oleh pengguna sebagai media permainan musik.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan diatas. Penulis mengangkat masalah bagaimana *metaverse* gamelan dapat menjadi metode pembelajaran untuk permainan musik pada pengguna dan masyarakat modern saat ini. Dengan mengangkat masalah tersebut berupaya menganalisa faktor-faktor apa yang dapat mempengaruhi *metaverse* gamelan agar diterima sebagai metode pembelajaran permainan musik.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar dan permasalahan yang telah dipaparkan. Penulis menghasilkan pertanyaan yaitu faktor apa saja yang dapat mempengaruhi pengguna sehingga mau menerima *metaverse* gamelan?

## **1.4. Tujuan**

Penelitian ini dilakukan untuk menemukan jawaban atas masalah yang telah dirumuskan yaitu untuk mengetahui tentang faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna sehingga mau menerima *metaverse* gamelan.

## **1.5. Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian yang terdiri dari:

1. Penelitian ini hanya berfokus untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penerimaan aplikasi *metaverse* gamelan bagi pengguna dengan menggunakan metode TAM 2.
2. Ruang lingkup pengguna yang ditargetkan pada penelitian ini adalah mahasiswa dari universitas atma jaya Yogyakarta dan mahasiswa universitas Institut Seni Indonesia.

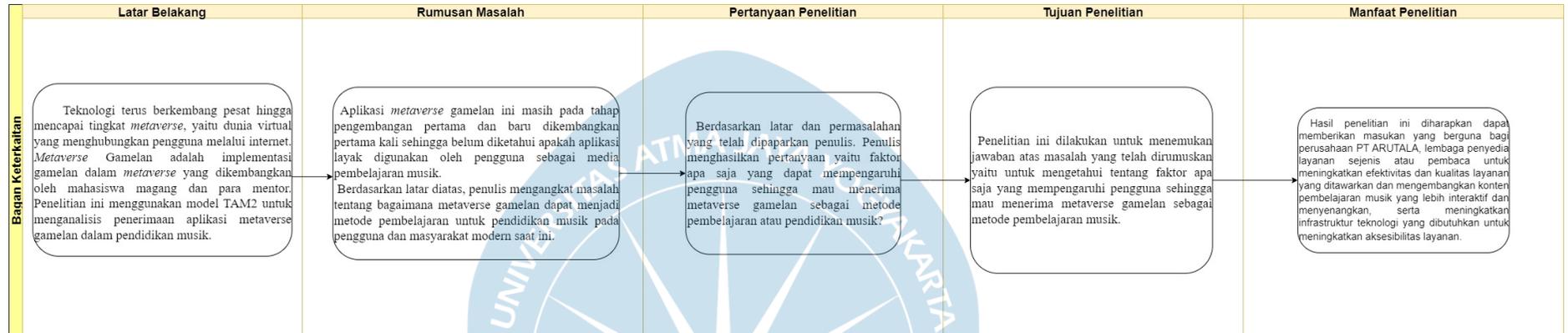
### 1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar masalah yang dipaparkan dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian terdiri atas.

1. Hasil dokumen penelitian diharapkan bisa memberikan kontribusi atau masukan pengetahuan yang berguna bagi perusahaan PT ARUTALA, lembaga penyedia layanan sejenis atau pembaca untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas layanan yang ditawarkan dan mengembangkan konten pembelajaran musik yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan infrastruktur teknologi yang dibutuhkan untuk meningkatkan aksesibilitas layanan.



## 1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan