

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Yogyakarta merupakan tujuan pariwisata dengan keragaman potensi berupa wisata budaya, sejarah, serta wisata alami dan buatan yang terkenal di kalangan wisatawan mancanegara dan nusantara. Museum di Yogyakarta mulai berlomba untuk dapat melakukan adaptasi pengembangan *virtual tour museum* di era transformasi informasi 4.0 dengan cara menyajikan berbagai macam koleksi pariwisata.

Media yang dimanfaatkan cukup beragam tidak seperti halnya foto biasa, namun disini juga menampilkan adanya panorama, video 360, sehingga wisatawan bisa melakukan aktivitas perjalanan mengelilingi sebuah objek fisik bangunan serta dapat saling melakukan komunikasi antara guide dengan wisatawan yang berperan sebagai user. Masyarakat diharapkan dapat mengikuti aktivitas *virtual tour museum* yang ada di Yogyakarta.

Museum Benteng Vredeburg merupakan salah satu museum yang memiliki *Virtual Reality*. Museum ini akan diidentifikasi menggunakan teknologi eye tracker guna mengetahui gerakan mata dalam melihat *virtual tour* di Museum Vredeburg terhadap ketertarikan pengunjung terhadap *virtual tour museum*. Hasil analisis dari penelitian tersebut diharapkan dapat berupa aspek-aspek yang berperan di dalam menciptakan *virtual tour museum*. Selain hal tersebut, diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk menjaga warisan benda bersejarah agar tetap terjaga kelestariannya.

Menurut Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) tahun 2017-2045 dijelaskan mengenai pentingnya menjaga dan juga memelihara warisan benda bersejarah atau warisan budaya. Dalam penelitian ini, hal yang menjadi salah satu kajian alternatif untuk menjaga keberadaan suatu budaya yaitu dengan mengimbangi perkembangan teknologi masa kini. Berdasarkan kajian tersebut, termuat pedoman dalam Renstra Penelitian 2021-2025 Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang menentukan topik-topik penelitian, salah satunya ialah topik yang mengangkat tentang pentingnya nilai budaya dan kesejarahan. Sehingga topik pembahasan ini menjadi relevan untuk diangkat menjadi sebuah penelitian dengan konsentrasi *virtual tour museum* di Yogyakarta sebagai studi kasus.

Virtual tour museum di Yogyakarta menjadi hal yang penting dengan adanya ugensis yang muncul terkait dampak pasca pandemi Covid-19. Menurut badan musyawarah museum DIY (Barahmus) melalui www.republika.com akan ada 38 museum di DIY yang akan di *virtual tour*-kan. Disamping itu menjaga dan memelihara benda bersejarah atau warisan budaya sangatlah penting. Proses merencanakan virtual tour museum hendaknya memperhatikan keinginan dari user (usability factors). Usability adalah keadaan dimana sebuah layanan dapat digunakan pengguna tanpa kebingungan (Ceicilia, Meity, Kristina 2014).

Studi mengenai *virtual tour museum* ini memperhatikan beberapa elemen yang terdapat dalam ilmu arsitektur. Elemen atribut yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah useability. Beberapa elemen atribut useability meliputi efisiensi, efektifitas, kepuasan dan Aksesibilitas. Didalam kacamata arsitektur, terdapat aspek psikologi arsitektur tentang penggunaan *virtual tour* meliputi, sensasi dan persepsi dalam menggunakan *virtual tour* dan aspek dalam merasakan meruang.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Virtual Tour Museum Benteng Vredeburg merupakan program dari pengembang untuk mengikuti perkembangan zaman. Dalam pengembangan program *virtual tour*, pengembang mendesain program sedemikian rupa yang membuat pengunjung seolah-olah berada di lokasi secara fisik hanya dengan membuka website. *Virtual tour* tidak hanya menampilkan koleksi dalam museum tetapi juga dapat memunculkan informasi mengenai koleksi tersebut. Penelitian ini juga mengkaji Museum Benteng Vredeburg secara fisik di lokasi museum sebagai perbandingan dengan kondisi dalam *virtual tour*. Dengan berbagai daya tarik yang ditawarkan dalam *virtual tour* ini, Program ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Penelitian ini akan mengkaji kelebihan dan kekurangan tersebut melalui persepsi masyarakat yang pada akhir penelitian akan dirumuskan usulan desain agar lebih memberikan daya tarik pada *virtual tour* di obyek wisata lainnya. Untuk itu, berikut adalah rumusan permasalahan yang kami kaji.

1. Faktor-faktor desain apakah yang mempengaruhi *virtual tour* pada Museum Benteng Vredeburg ?
2. Sejauh mana aspek desain *virtual tour museum* terasa seperti pada kondisi Fisik Realitas untuk membantu pengunjung ?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merumuskan usulan desain *virtual tour* berdasarkan kajian dari persepsi masyarakat dalam *Virtual Tour* Museum Vredeburg serta perbandingannya secara fisik di lokasi.

1.3.2 Sasaran Penelitian

Sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dikeluarkannya usulan desain *virtual tour* agar sesuai dengan aspek-aspek *virtual tour* yang baik.

1.4 RUANG LINGKUP PENELITIAN

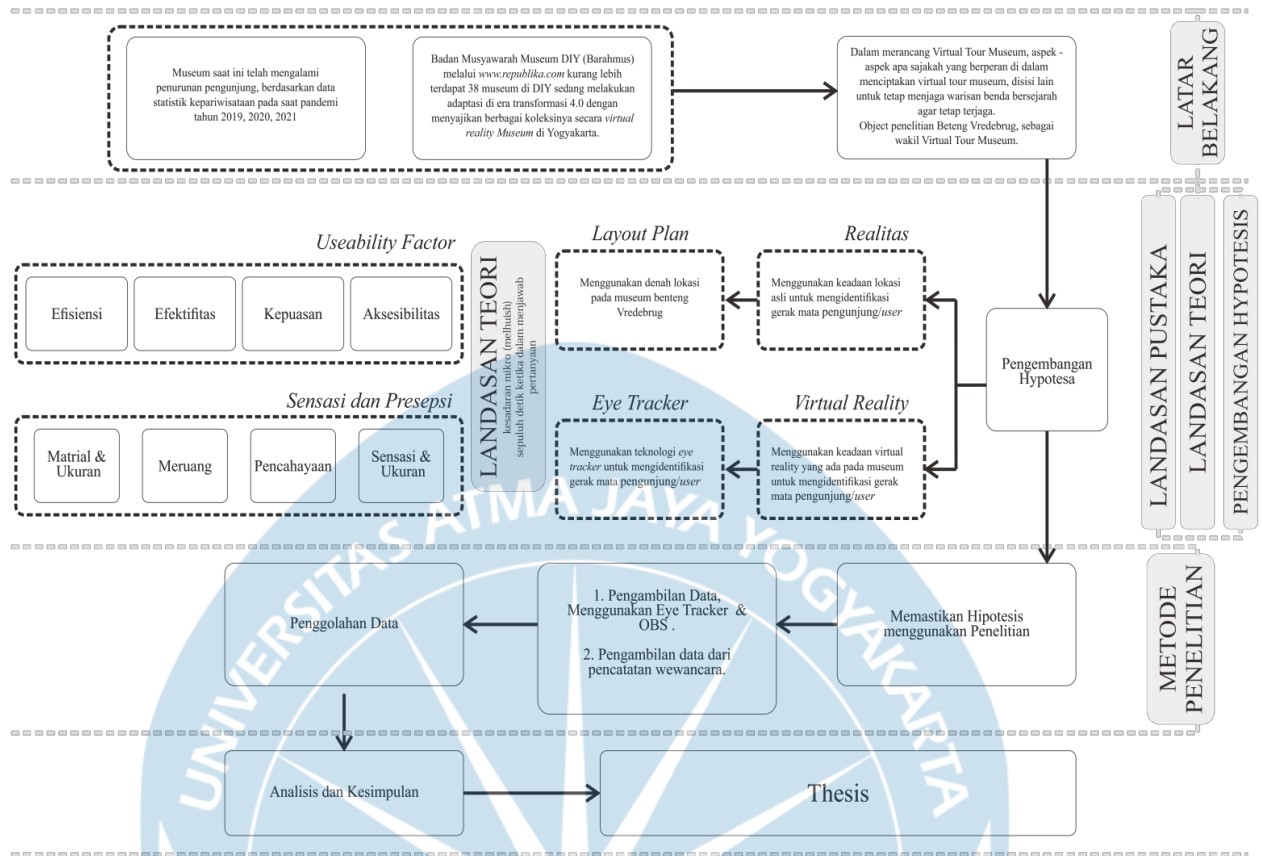
1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Penelitian ini mengkaji persepsi masyarakat terhadap *Virtual Tour* Museum Benteng Vredeburg untuk dirumuskan usulan desain *virtual tour* yang lebih baik.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Secara spasial, lokasi yang dijadikan penelitian ini adalah Ruang Lobby, Ruang Diorama 1, dan Outdoor di Museum Benteng Vredeburg.

1.5 KERANGKA PIKIRAN



Gambar 1. 1 Kerangka Pikiran Penelitian