

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum merupakan salah satu objek wisata yang memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Pada umumnya museum merupakan salah satu tempat untuk menyimpan berbagai macam koleksi peninggalan bersejarah maupun peradaban dari masa lampau yang memiliki nilai-nilai sejarah dan budaya (Sinurat, 2020: 62-71). Terlebih lagi Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki aneka ragam budaya dan perjalanan sejarah yang panjang dari satu masa ke masa berikutnya. Maka tidak heran jika terdapat banyak museum yang ada di Indonesia. Menurut Kotler museum juga memiliki tujuan untuk merawat dan menyelenggarakan event maupun pameran dari koleksi museum untuk ditunjukkan kepada masyarakat luas, serta dilakukan secara berkala (rutin) dan terbuka (Kotler. 2008: 7)

Bagi masyarakat, museum berfungsi sebagai lembaga unik tempat artefak sejarah flora, fauna, dan budaya manusia disimpan, dirawat, diamankan, dan digunakan. Sesuai dengan Pasal 1 Ayat 2 Peraturan Pemerintah No. 66 tahun 2015 tentang Museum, nilai penting yang dibahas secara umum terkait dengan sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, budaya, teknologi, dan/atau pariwisata.

Secara tidak langsung, kehadiran museum telah mendorong aktivitas pariwisata budaya kepada masyarakat. Museum telah berhasil menjadi suatu wadah maupun tempat pembelajaran dan riset bagi masyarakat umum yang memiliki ketertarikan untuk mengetahui maupun mempelajari kesenian budaya, adat-istiadat suatu daerah, peninggalan maupun cara hidup suatu masyarakat di masa lampau (Mayasari, 2018. 190-196).

Museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat merupakan salah satu museum bersejarah yang berada di kota Bandung Jawa Barat. Museum ini didirikan untuk menghormati perjuangan dan pengorbanan para pahlawan yang ikut serta dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia di wilayah Jawa Barat dan sekitarnya. Museum ini berperan penting dalam melestarikan sejarah perjuangan rakyat dan sebagai saksi bisu peristiwa bersejarah yang membentuk bangsa Indonesia

Sebagai salah satu destinasi wisata sejarah, museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat menawarkan pengalaman belajar yang berharga bagi pengunjung, khususnya bagi para pelajar dan mahasiswa yang tertarik dengan sejarah perjuangan bangsa pada masa penjajahan, namun meskipun memiliki potensi yang besar sebagai sumber pendidikan sejarah, masih terdapat kekurangan yang dimiliki oleh museum ini yaitu kurangnya kesadaran masyarakat akan keberadaan museum ini

Berdasarkan hasil observasi, Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat belum memiliki *virtual tour* bahkan media sosial lainnya sebagai sistem informasi hal ini disebabkan karena faktor kurangnya Sumber Daya Manusia terutama yang mahir dalam teknologi di Museum ini, sehingga dalam penyebaran informasi mengenai keberadaan museum masih menggunakan cara manual yakni dengan menyebarkan brosur ke masyarakat dapat dikatakan masih tertinggal dari beberapa museum yang telah memiliki *virtual tour* tersendiri sebagai sarana menyebarluaskan informasi dan promosi terkait hal yang berhubungan dengan museum tersebut secara mudah dan detail, maka dari itu pembuatan *virtual tour* ini kedepannya bisa digunakan untuk sarana informasi, Pendidikan dan promosi bagi museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat.

Di era digital dan teknologi informasi yang saat ini berkembang dengan sangat cepat, kita bisa mendapatkan informasi dengan mudah dalam berbagai jenis format, seperti dalam bentuk text berita, foto, maupun video, dan saat ini penggunaan teknologi *virtual tour* telah menjadi tren yang semakin populer dalam sektor pariwisata dan pendidikan, *virtual tour* merupakan sebuah pengalaman interaktif yang memungkinkan penggunanya untuk menjelajahi dan mengalami suatu tempat atau ruang secara *virtual*.

Perkembangan teknologi yang sudah sangat modern ini menimbulkan pengaruh yang besar ke berbagai aspek kehidupan. Mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin tumbuh pesat, sehingga memunculkan banyak inovasi-inovasi baru di bidang teknologi. Salah satu inovasi dari bidang teknologi yang terkenal pada tahun 2016 lalu adalah *Virtual Reality* atau biasa disingkat VR (Riyadi, F.S, dkk, 2017: 15).

Virtual Reality adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Di dalam bahasa Indonesia *virtual reality* dikenal dengan istilah realitas maya.

Seiring berkembangnya teknologi yang saat ini berkembang semakin hari semakin pesat, sehingga memunculkan banyak inovasi baru dari teknologi *Virtual Reality*, salah satu inovasi yang dapat kita jumpai teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi *Virtual Tour*. Dalam jurnal yang disusun oleh Osman, Wahab dan Ismail, *Virtual Tour* merupakan teknologi yang menempatkan user di dalam gambar atau video dan memungkinkan user untuk meningkatkan kesadaran

situasional serta meningkatkan daya lihat, tangkap dan menganalisa data *virtual* secara signifikan. (Osman, Wahab dan Ismail 2009 :173)

Maka dari itu sangat disayangkan sekali di era perkembangan teknologi yang saat ini berkembang semakin hari semakin pesat apabila Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat belum memiliki *virtual tour*. Dikarenakan *virtual tour* ini dapat menjadi peluang bagi Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam bidang promosi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat luar akan keberadaan museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Oleh karena itu peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terhadap cara produksi pembuatan *virtual tour video 360°* di Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat.

Dalam penelitian ini semua proses yang sudah disebutkan sebelumnya akan dikemas dalam sebuah berita berjenis *feature news*, dalam dunia jurnalistik terbagi menjadi dua jenis berita yaitu *Hard news & soft news*. *Soft news* adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam *indepth* namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Berita yang masuk kategori ini ditayangkan pada satu program tersendiri di luar progra berita. Yang termasuk dari soft news adalah feature, documenter, dan talkshow (Wulan, S, 2016:20).

Berita *Feature* termasuk kedalam jenis berita *soft news*, berita *feature* adalah jenis berita yang berfokus pada aspek mendalam dan menarik dari peristiwa, masalah, atau topik tertentu. Ini berbeda dengan *hard news*, yang lebih berfokus pada fakta dan peristiwa nyata, dan memberikan ruang yang lebih luas untuk penyelidikan, interpretasi, dan pemahaman yang lebih dalam tentang topik tersebut.

Dalam pembuatan berita *feature*, jurnalis sering menggunakan pendekatan naratif, memberikan deskripsi mendalam dari peristiwa, dan menangkap suasana. Untuk memberikan perspektif yang lebih kaya, mereka sering melakukan wawancara dengan orang-orang yang relevan, pakar, atau saksi mata untuk memberikan perspektif yang lebih kaya.

Selain memberikan informasi, berita *feature* bertujuan untuk menginspirasi, mendorong refleksi, dan meningkatkan pemahaman kita tentang dunia sekitar kita. Dengan pergi lebih jauh dan melampaui berita tradisional, berita *feature* menawarkan perspektif yang lebih luas tentang masalah, dan menawarkan konteks yang lebih luas.

Untuk membuat pembaca atau pendengar terlibat lebih emosional dan intelektual, berita *feature* sering menyoroti aspek manusia, cerita inspiratif, latar belakang sejarah, analisis, dan perspektif yang berbeda terkait dengan topik. Pendekatan ini memungkinkan pembaca atau pendengar untuk memahami konteks yang lebih luas di balik peristiwa atau masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadi alasan utama bagi peneliti untuk mengetahui lebih lanjut terkait produksi konten berita *feature* berbasis *virtual reality* dan pembuatan *virtual tour video 360°* pada monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Dari apa yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti melakukan penelitian skripsi ini dengan judul “ Produksi Konten Berita *Feature* Berbasis *Virtual Reality* (pembuatan *virtual tour video 360°* Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif ”.

1.2 Rumusan Masalah

berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat konten berita *feature* berbasis *virtual reality* dan juga membuat *virtual tour* pada museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat ?

1.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana proses pra produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat ?
2. Bagaimana proses produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat ?
3. Bagaimana proses *post* produksi pembuatan *virtual tour video 360°* Museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat ?
4. Apa saja hambatan yang dialami selama pembuatan *virtual tour video 360°* untuk museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pra produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat.
2. Untuk mengetahui proses produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat
3. Untuk mengetahui *post* produksi pembuatan *virtual tour video 360°* Museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat
4. Untuk mengetahui hambatan yang dialami selama produksi *virtual tour video 360°* untuk museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang akademik guna memberikan kemajuan pada disiplin perpustakaan dan ilmu informasi khususnya dalam bidang akademis serta penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Kepala Museum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk inovasi untuk memanfaatkan teknologi dalam bidang pelayanan museum khususnya dalam kegiatan promosi.

b) Bagi Universitas

penelitian ini diharapkan dapat menciptakan Kerjasama antara pihak instansi pemerintah dengan pihak Universitas Sanggabuana YPKP Bandung.

c) Bagi Pengelola Museum

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pengelola museum dalam melakukan dan meningkatkan kegiatan promosi museum yang dikelolanya.

d) Bagi Pengunjung Museum

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kemudahan kepada pengunjung museum untuk mengenal museum lebih jauh melalui *virtual tour 360*.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan media promosi museum yang semakin berkembang dan mengikuti tren terkini dalam pengelolaan promosi.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dapat memudahkan proses skripsi yang peneliti buat ini, maka peneliti mencoba untuk membuat sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab, dan bab-bab tersebut memiliki beberapa sub-bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan, lokasi dan waktu penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Terdiri dari rangkuman teori, kajian atau penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini berisikan mengenai pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan kunci, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil penelitian ini peneliti membahas mengenai objek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan. Semua itu akan peneliti bahas secara keseluruhan dan secara mendalam pada hasil penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Dalam bab penutup ini peneliti akan membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.

1.7 Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti memulai melakukan penelitian sejak 1 maret 2023. Penelitian dilakukan di Museum monumen perjuangan rakyat Jawa Barat yang terletak di Jl. Dipati Ukur No.48, Lebakgede, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat