

# 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)

Museum berperan dalam melestarikan dan menjaga warisan budaya dan sejarah suatu bangsa. Dengan menyimpan dan merawat artefak dan benda-benda bersejarah, museum membantu mempertahankan identitas budaya dan sejarah masyarakat. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 1995, tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, menyebutkan bahwa museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Eduwisata, atau pendidikan wisata, adalah konsep di mana pendidikan dan wisata digabungkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Museum telah berhasil menjadi suatu wadah maupun tempat pembelajaran dan riset bagi masyarakat umum yang memiliki ketertarikan untuk mengetahui maupun mempelajari kesenian budaya, adat-istiadatsuatu daerah, peninggalan maupun cara hidup suatu masyarakat di masa lampau (Mayasari, 2018. 190-196). Eduwisata, atau

pendidikan wisata, adalah konsep di mana pendidikan dan wisata digabungkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. 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 Indonesia Menggugat merupakan situs sejarah bangsa Indonesia, tempat Soekarno muda memperjuangkan harkat dan martabat kemanusiaan di hadapan pengadilan kolonial (*Landraad*) bersama Maskoen, Gatot Mangkoepradja, Soepriadinata, Sastromolejono, Sartono pada tahun 1930. Peristiwa bersejarah itulah yang kemudian dikenal dengan nama “Indonesia Menggugat”.

Di museum ini masyarakat bebas mengapresiasi keinginan dan pendapatnya selama itu ditujukan bagi kebaikan masyarakat luas. Museum Indonesia Menggugat memang diperuntukkan sebagai tempat pameran, pementasan, diskusi dan debat umum, yang semuanya mengakomodir kebutuhan masyarakat untuk menyuarakan kepedulian dan keprihatinan yang berkembang.

Berdasarkan hasil observasi, Museum Indonesia Menggugat belum memiliki *virtual tour* bahkan media 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 kedepanya bisa

digunakan untuk sarana informasi, Pendidikan dan promosi bagi Museum Indonesia Menggugat. Juga dengan adanya virtual tour video ini diharapkan mendorong bagi masyarakat khususnya generasi muda untuk berkunjung ke museum Indonesia Menggugat mengingat fungsi museum untuk pengetahuan sangat memerlukan tindakan keberlanjutan agar tidak terbengkalai dan ditinggalkan oleh generasi selanjutnya.

Di era digital yang semakin maju, teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk cara kita mengakses dan mengalami tempat-tempat bersejarah, budaya, dan edukatif seperti museum. Salah satu inovasi yang muncul dari kemajuan teknologi ini adalah virtual tour, yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi lokasi secara interaktif dan imersif melalui internet.

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* (VR) adalah kombinasi dari dua kata "virtual" dan Realitas yakni lingkungan buatan yang dirancang melalui perangkat lunak dan disajikan kepada pengguna sedemikian rupa sehingga pengguna dapat memanfaatkan seolah-olah seperti lingkungan nyata. (Jaya, 2022, p. 17).

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)

Oleh karena itu, di era teknologi yang semakin maju, tentu sangat disarankan khususnya bagi Museum Indonesia Menggugat untuk memiliki *Virtual Tour*. Selain untuk media promosi untuk masyarakat luas mengetahui museum ini, *Virtual Tour* ini juga berguna untuk sarana pembelajaran yang mana pada dasarnya museum adalah eduwisata. Oleh karena itu peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terhadap cara produksi pembuatan *virtual tour video 360°* di Museum Indonesia Menggugat

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 adalah jenis berita soft news yang menggabungkan unsur informatif dan hiburan, dengan fokus pada penceritaan yang mendalam dan menarik. Berita ini seringkali menyoroti aspek manusiawi atau latar belakang dari suatu peristiwa, memberikan pembaca pemahaman yang lebih kaya dan lebih kontekstual dibandingkan berita hard news yang lebih singkat dan langsung.

Berita feature adalah salah satu bentuk tulisan jurnalistik yang tidak hanya berfungsi untuk menginformasikan, tetapi juga untuk menghibur dan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai suatu topik, peristiwa, atau individu. Berita feature sering kali lebih

panjang dan lebih detail daripada berita hard news, dengan fokus pada aspek naratif dan human interest

Philip Meyer berpendapat bahwa berita feature berfungsi untuk memberikan konteks dan analisis yang lebih mendalam. Dengan demikian, pembaca tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga pemahaman yang lebih luas mengenai mengapa suatu peristiwa atau topik itu penting. (Suherman et al., 2024)

Selain menyajikan fakta, berita feature juga memberikan analisis dan interpretasi, membantu pembaca memahami signifikansi dari cerita. Sering kali menyoroti aspek-aspek kemanusiaan dan pengalaman pribadi, membuat cerita lebih *relatable* dan emosional bagi pembaca.

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 museum Indonesia Menggugat. 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 Indonesia Menggugat 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* serta membuat *virtual tour* di museum Indonesia Menggugat?

## 1.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana proses pra produksi pembuatan *virtual tour video 360°* museum Indonesia Menggugat?

2. Bagaimana proses produksi pembuatan virtual tour video 360° museum Indonesia Menggugat?
3. Bagaimana proses post produksi pembuatan virtual tour video 360° museum Indonesia Menggugat?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui proses pra produksi pembuatan virtual tour video 360° museum Indonesia Menggugat?
2. Untuk mengetahui proses produksi pembuatan virtual tour video 360° museum Indonesia Menggugat?
3. Untuk mengetahui proses post produksi pembuatan virtual tour video 360° museum Indonesia Menggugat?

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian atau pentingnya penelitian terutama ditujukan bagi pengembangan ilmu atau pelaksanaan pembangunan dalam arti luas. Dengan kata lain, kegunaan penelitian berisi alasan kelayakan atas masalah yang diteliti. Dari uraian dalam bagian ini, diharapkan dapat disimpulkan bahwa penelitian terhadap masalah yang dipilih memang layak untuk dilakukan. Manfaat penelitian menyatakan secara eksplisit berbagai pihak yang dapat memanfaatkan atau diberi manfaat oleh hasil dari penelitian yang dilakukan.

##### **1. Manfaat Teoritis**

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

##### **2. Manfaat praktis**

- a) Bagi Kepala Museum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk inovasi dan branding museum yang memanfaatkan teknologi dalam bidang pelayanan museum khususnya dalam kegiatan promosi

b) Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kerjasama yang menguntungkan antara pihak museum dengan pihak Universitas.

c) Bagi Pengelola Museum

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pengelola museum dalam melakukan dan meningkatkan promosi museum yang dikelolanya.

d) Bagi Pengunjung Museum

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru kepada pengunjung museum untuk mengenal museum lebih jauh melalui *virtual tour 360*.

e) 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 menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, Manfaat 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. Pola dan rancangan penelitian seperti dalam proposal penelitian dan mungkin sudah disempurnakan.
2. Spesifikasi bahan atau materi penelitian harus dinyatakan selengkap- lengkapnya. Hal ini perlu dikemukakan agar peneliti lain yang ingin menguji ulang penelitian itu tidak sampai salah langkah.
3. Alat yang dipergunakan untuk melaksanakan penelitian diuraikan dengan disertakan spesifikasinya.
4. Langkah penelitian berupa uraian yang lengkap dan terinci tentang langkah-langkah yang telah diambil pada pelaksanaan penelitian, termasuk cara mengumpulkan data, jenis data, desain sistem, algoritma atau metode yang digunakan dan dikembangkan,



berbagai macam flowchart maupun pseudo code yang dibuat, serta rancangan antar muka yang dikembangkan.

### **1.7 Waktu dan Tempat Penelitian**

Peneliti memulai melakukan penelitian sejak 25 April 2024. Penelitian dilakukan di Museum Indonesia Menggugat yang terletak di Jl. Perintis Kemerdekaan, No. 5, Babakan Ciamis, Sumurbandung, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40117

