

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Negeri Sumatera Utara di Medan merupakan salah satu lembaga pelestarian budaya terkemuka di Indonesia. Didirikan pada tahun 1954, museum ini berfungsi sebagai pusat konservasi dan pembelajaran yang memamerkan beragam warisan budaya dari wilayah Sumatera Utara. Berlokasi di Jalan HM Joni No. 51, Medan, museum ini memiliki area yang luas untuk menampung lebih dari 6.000 artefak, mencakup berbagai kategori seperti arkeologi, etnografi, keramik, dan numismatik.

Rendahnya minat masyarakat untuk mempelajari dan mencari tahu mengenai budaya dan sejarah di Daerah, juga menjadi alasan mengapa rendahnya daya tarik suatu destinasi wisata. (Perwirawati et al., 2020). Walaupun museum ini telah berdiri cukup lama, masih banyak penduduk Medan dan Sumatera Utara yang tidak menyadari keberadaannya dan mulai ditinggalkan sebagian besar penduduk lokal. Pihak nuseum kemudian mulai menjadwalkan kunjungan bagi sekolah-sekolah untuk mengajak siswa mengunjungi museum tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa minat pengunjung, terutama di kalangan remaja, rendah. Jika kunjungan tidak dijadwalkan, kemungkinan besar mereka tidak akan datang ke museum dan belajar tentang sejarah yang ada di dalamnya. Ini sangat disayangkan karena museum memiliki banyak koleksi unik dan benda-benda bersejarah yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan. (Inayah et al., 2021)

THE
Character Building
UNIVERSITY

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dan terlibat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu fenomena virtual yang memfasilitasi interaksi sosial, aktivitas perdagangan, dan eksplorasi melalui representasi digital dalam bentuk avatar. *Metaverse* bukan hanya sekedar ekstensi dari dunia maya biasa, melainkan sebuah ekosistem yang berkembang secara dinamis, menciptakan pengalaman baru yang menggabungkan elemen dunia fisik dan virtual secara unik.

Jantung dari *Metaverse* adalah objek tiga dimensi 3D yang dapat digunakan pada berbagai platform dan digunakan untuk membuat gambar digital dari model yang bisa berupa 2D atau 3D. Selain itu, Blender juga dapat digunakan untuk mengedit video. Program ini bersifat *open source*, yang berarti dapat digunakan secara gratis. (Ilyasovich, 2023)

Dengan perkembangan *Metaverse* yang sangat intensif, Roblox, sebagai salah satu platform paling terkenal di *Metaverse*, didefinisikan sebagai ruang virtual 3D yang berkelanjutan dan bersama-sama di alam semesta virtual. (J. Wang et al., 2022). Roblox adalah komunitas game multipemain terbesar di dunia di mana pemain dapat membuat game sandbox secara online, dan platformnya mencakup dunia virtual, komunitas rekreasi, dan konten yang dibuat sendiri. Roblox menyediakan lingkungan yang dapat diprogram dimana pengguna dapat membuat dunia mereka sendiri. (Rospigliosi, 2022). Oleh karena itu, pengguna dapat membuat game dan dunia interaktif di Roblox sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. Roblox sudah berisi dunia virtual dan game yang dibuat oleh ratusan ribu pengguna. (Bolger, 2021). Setiap hari di Roblox dapat terjadi aktivitas bertemu, berdagang, dan membangun jaringan sosial dalam lingkungan visual 3D. Roblox memiliki delapan fitur kunci *Metaverse*: identitas, teman, imersif, di mana saja, friksi rendah, beragam konten, ekonomi, dan keamanan yang dapat menarik para pengguna. (J. Wang et al., 2022)

Dalam sektor *Metaverse Tourism*, teknologi yang diterapkan pada Ruang Imersif (*Immersive Space*) menciptakan suatu lingkungan simulasi yang memberikan pengalaman interaktif yang sangat jelas atau nyata bagi para pengguna. (Go & Kang, 2023). Penerapan teknologi canggih, seperti tampilan beresolusi tinggi, suara 3D, dan

pengontrol gerak, dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan virtual yang menyerupai lingkungan fisik nyata. Pengalaman imersif ini efektif sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman budaya bagi pelajar dari berbagai kelompok usia. Ruang Imersif (*Immersive Space*) secara khusus merupakan konsep video mapping 360° dengan teknologi video yang memetakan atau merespons media atau objek, yang didalamnya menyajikan bentuk komunikasi visual berupa gambar gerak dan animasi (Genia Krishbie, 2021). Tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi Ruang Imersif (*Immersive Space*) juga memiliki fungsi signifikansi, yang bertujuan untuk menyampaikan konsep, isi, atau makna dari konten yang dipresentasikan melalui objek atau media yang dipetakan. Ruang Imersif merupakan bagian dari realitas buatan dan pemetaan video yang merupakan pengembangan dari disiplin ilmu dengan tingkat kesempurnaan dan konsistensi yang lebih tinggi. (Skarbez, 2019). Oleh karena itu, Ruang Imersif dianggap sebagai elemen krusial dalam *Metaverse Tourism* yang memungkinkan terciptanya pengalaman yang lebih mendalam bagi para pengguna. (Demolingo & Remilenita, 2023)

Sebelumnya penelitian terkait dengan *virtual tourism* telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Roblox Studio*, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Farta Wijaya et al., 2023) Penelitian ini telah mengeksplorasi penggunaan teknologi virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) dalam pariwisata, termasuk ilustrasi destinasi wisata, pengalaman wisata virtual, dan studi perilaku konsumen dalam pengambilan keputusan perjalanan. Konsep "pariwisata metaverse" telah diusulkan, yang mengacu pada penggunaan teknologi metaverse untuk menawarkan pengalaman wisata virtual yang berbeda dan lebih menarik bagi pengunjung. Penelitian ini berfokus pada penggunaan platform Roblox untuk mengembangkan pariwisata virtual di Berastagi, dengan harapan bahwa pengalaman pariwisata virtual yang menarik dan interaktif dapat memengaruhi citra destinasi dan niat untuk mengunjungi.

Melalui penelitian tentang pengalaman imersif dalam *Metaverse Tourism*, diharapkan akan tercipta jembatan penghubung antara industri pariwisata dengan teknologi *Metaverse* terkini. Hal ini akan memungkinkan terbukanya sumber informasi dan pengalaman berwisata secara digital yang inovatif bagi masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dibuat, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber informasi dan pengetahuan tentang destinasi wisata sejarah di kota Medan, khususnya Museum Negeri Sumatera Utara.
2. Banyaknya wisatawan yang terkendala jarak untuk mengunjungi wisata di kota Medan, khususnya Museum Negeri Sumatera Utara.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah:

1. Pengembangan pariwisata virtual di Kota Medan, dengan fokus pada Museum Negeri Sumatera Utara sebagai ikon budaya dan destinasi wisata sejarah unggulan.
2. Pemanfaatan teknologi Metaverse dan Ruang Imersif (*Immersive Space*) dalam meningkatkan pengalaman virtual wisata sejarah di Museum Negeri Sumatera Utara

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada Museum Negeri Sumatera Utara sebagai studi kasus destinasi wisata sejarah di Kota Medan.
2. Penelitian hanya membahas aspek pemanfaatan Metaverse dan Ruang Imersif dalam pengembangan pariwisata di Museum Negeri Sumatera Utara.
3. Detail artefak *Metaverse Tourism* dari Museum Negeri Sumatera Utara akan dibatasi dikarenakan masalah waktu.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan teknologi *Metaverse* dan Ruang Imersif (*Immersive Space*) untuk meningkatkan pengalaman wisata sejarah virtual di Museum Negeri Sumatera Utara?
2. Bagaimana mengintegrasikan Blender dan Roblox Studio serta perhitungan jumlah visitor ke dalam *Metaverse* dan ruang imersif?
3. Bagaimana mengaplikasikan Roblox sebagai platform untuk *Metaverse* dan ruang imersif?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengeksplorasi peluang pemanfaatan teknologi *Metaverse* dan Ruang Imersif dalam meningkatkan pengalaman wisata virtual di Museum Negeri Sumatera Utara.
2. Mengintegrasikan antara Blender dan Roblox Studio dalam konteks pengembangan konten untuk *metaverse* dan ruang imersif.
3. Mengaplikasikan efektivitas Roblox Studio dalam menciptakan lingkungan virtual yang kompleks dan interaktif.
4. Mengimplementasikan sistem perhitungan jumlah kunjungan yang dapat beradaptasi dengan berbagai jenis pengalaman Roblox.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan pengalaman wisata yang lebih menarik dan imersif bagi pengunjung Museum Negeri Sumatera Utara melalui pemanfaatan *Metaverse* dan Ruang Imersif.
2. Berkontribusi dalam pengembangan pariwisata virtual di Kota Medan.