

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebagai masyarakat Indonesia sudah seharusnya mengenali dan menghargai berbagai peninggalan sejarah pada zaman dahulu khususnya pada kawasan cagar budaya di penjuru nusantara. Pemanfaatan kawasan cagar budaya sebagai tempat penelitian bertujuan agar peneliti bisa memberikan kemudahan kepada masyarakat dan bisa memberdayakan situs-situs peninggalan sebagai warisan budaya di Indonesia. Cagar budaya merupakan sebuah warisan budaya yang berupa seperti benda, bangunan, struktur, situs dan kawasan di darat maupun di laut yang keberadaannya memiliki nilai nilai penting bagi sejarah. Cagar budaya sendiri bisa berupa benda dari alam maupun benda buatan yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia. Dalam upaya mengenali warisan sejarah kepada masyarakat indonesia, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan keminatan dan mempermudah aksesibilitas masyarakat untuk lebih mengenali dan mempelajari peninggalan sejarah tersebut.

Kampung Watu Gong merupakan salah satu kampung wisata yang berada di kota Malang. Kawasan Cagar Budaya Watu Gong terletak di kawasan Tlogomas Jl/ kanjuruhan IV, No. 30, Rt/R. 04/03, Malang. Kampung ini memiliki situs cagar budaya *watu gong* yang dijadikan *icon* kampung tersebut. Bentuk situs Watu Gong-nya sendiri adalah pendopo dengan *cungkup* yang melindungi artefak di dalamnya. Artefak tersebut termasuk kumpulan batu yang berbentuk gong. Batu tersebut

dahulu berfungsi sebagai pelandas tiang, selain itu fungsi lainnya adalah sebagai asrama keagamaan pada masa Kerajaan Kanjuruhan. Kampung Wisata Watu Gong juga dipenuhi oleh berbagai macam UMKM mulai dari usaha kuliner hingga jasa-jasa lainnya

Menurut juru kunci cagar budaya watu gong, keberadaan kampung watu gong sebagai kampung wisata edukasi sejarah belum terlalu banyak dikenal masyarakat malang, terbukti dari jumlah pengunjung yang terus berkurang semenjak pandemi, sehingga kampung dengan cagar budaya didalamnya ini belum bisa berkembang dengan aspek wisata yang dimilikinya. Keberadaan cagar budaya ini sangat penting untuk keberlangsungan artefak yang mengandung nilai sejarah yang kuat. Batu-batu tersebut merupakan peninggalan dari zaman Singosari, sebelum masa Majapahit yang tidak jarang diteliti oleh mahasiswa dari berbagai penjuru pulau jawa dan dipelajari oleh siswa siswi di sekitar wilayah malang. Dengan adanya situs cagar budaya, Kampung wisata watu gong memiliki aspek wisata yang cenderung edukatif, walaupun situs cagar budaya tersebut sudah dapat menjaga artefak didalamnya dengan cukup baik, namun situs cagar budaya tersebut belum memiliki media edukatif dan informatif untuk menyampaikan dan mengenalkan budaya dan sejarahnya, maka dari itu, peneliti berinisiatif untuk merancang media virtual 3D Cagar Budaya Watu Gong untuk bisa diakses oleh berbagai macam peneliti atau pelajar di berbagai penjuru indonesia

Pemilihan objek penelitian cagar budaya di “Watu Gong” sebagai perancangan media virtual 3D agar masyarakat di berbagai penjuru indonesia bisa mengenali dan mengakses objek tersebut sebagai peninggalan bersejarah dari

berbagai penjuru wilayah Indonesia. Perancangan media virtual ini bertujuan untuk memudahkan mereka yang ingin mengenal dan mempelajari cagar budaya yang ada di dalam Kampung Watu Gong dengan cara yang lebih menarik dan interaktif

## **1.2 Rumusan Masalah**

Banyak wisatawan luar kota Malang maupun mancanegara yang belum mengenal tentang situs peninggalan bersejarah “Watu Gong”. Maka dari itu penulis merancang media virtual 3D sebagai destinasi wisata edukasi virtual.

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dari adanya perancangan ini adalah untuk menghasilkan media virtual destinasi Cagar Budaya Watu Gong

## **1.4 Manfaat**

Manfaat-manfaat yang dapat diterima oleh pihak-pihak terkait dalam perancangan ini sebagai berikut.

### **1.4.1 Bagi Masyarakat Kampung Watu Gong**

Manfaat yang diperoleh bagi masyarakat kampung Watu Gong adalah perancangan ini dapat mendorong potensi kampung Watu Gong sebagai kampung sebagai kampung edukasi dengan situs cagar budaya yang menjadi ikon dan pusat edukasi dan pelestarian budaya masyarakat

#### 1.4.2 Bagi Masyarakat luas

Manfaat bagi masyarakat luas adalah masyarakat dapat melihat dan mempelajari tentang semua ilmu dan sejarah dari artefak-artefak yang ada didalamnya dengan cara yang menarik dan interaktif yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja

#### 1.4.3 Bagi Perancang

Manfaat yang diperoleh bagi perancang adalah melatih kepekaan dan kejelian dalam melihat dan menemukan permasalahan yang ada di tengah masyarakat dengan melakukan analisis permasalahan, kemudian merancang solusi yang bisa menjadi alternatif pemecahan masalah yang ada melalui penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) sesuai dengan kriteria desain yang dibutuhkan. Selain itu, penelitian ini digunakan sebagai pemenuhan syarat untuk penilaian tugas akhir peneliti.

### 1.5 Batasan Masalah

1. Perancangan media interaktif dunia virtual cagar budaya Kampung Watu Gong dalam cakupan sebagai dilengkapi dengan desain berbagai aset 3D dengan skala yang sesuai dengan keadaan situs cagar budayanya secara langsung, dilanjutkan dengan pengumpulan dan pengaplikasian tekstur, dan diakhiri dengan perancangan media interaktif dunia virtual.
2. Perancangan media utama dan media pendukung menggunakan aplikasi *Blender*, *Photoshop*, dan *Unity*.

3. Target pasar dari adanya perancangan media virtual Kampung Watu Gong sebagai kampung edukasi.

a. Demografis

**Umur** : rata-rata berumur 9 > 30 thn

**Jenis Kelamin** : laki-laki dan perempuan

**Pendapatan** :

**Pekerjaan** : pelajar, mahasiswa, pengajar

**Pendidikan** : semua kalangan

b. Geografis

Adapun target pasar perancangan media virtual 3D Watu Gong secara geografis yaitu suatu lembaga, organisasi, maupun instansi pendidikan yang berada di dataran rendah maupun dataran tinggi di wilayah Kota Malang dan sekitarnya.

## **1.6 Metode**

### **1.6.1 Obyek Perancangan**

Obyek dalam perancangan ini adalah media virtual 3D interaktif dari situs cagar budaya Watu Gong.

## **1.6.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi**

Penelitian ini dilakukan di kawasan bersejarah Cagar Budaya Watu Gong di tlogomas Jl. Kanjuruhan IV, Mo. 30, Rt/Rw, 04/03, Malang, Jawa Timur

### **2. Waktu**

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 2 semester.

## **1.6.3 Bahan dan Alat**

Pada proses perancangan ini, penulis memerlukan bahan dan alat sebagai penunjang penelitian, yaitu :

1. Perangkat keras
  - a. Laptop Asus TUF FX505D
  - b. iPhone 8
2. Perangkat Lunak
  - a. Blender
  - b. Photoshop9
  - c. Unity

## **1.6.4 Pengumpulan Data dan Informasi**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka. peneliti berinteraksi dengan salah satu pihak pengelola dari kawasan cagar budaya Watu Gong dengan melakukan wawancara

secara langsung dengan mengunjungi kawasan tersebut untuk digunakan sebagai bahan observasi dan beberapa dokumentasi untuk mengumpulkan data primer terkait perancangan media virtual 3D Watu Gong, dan selain itu peneliti menggunakan kajian terhadap beberapa jurnal secara online maupun offline yang relevan dengan topik penelitian.

### **1.6.5 Analisis Data**

Peneliti menggunakan metode Design thinking dari Hasso-Plattner Institute of Design, Lembaga ini mengembangkan Model Five Steps Design Thinking (FSDT) yang memiliki lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test.

1. Tahap pengumpulan data (Empathize) yaitu dalam metode ini digunakan dalam mengumpulkan informasi salah satunya melalui wawancara dengan prosedur 5W+1H (Apa (What), Siapa (who), Kapan (when), Mengapa (why), Dimana (where), dan Bagaimana (how)) untuk menganalisis data agar dalam proses pengumpulan data bisa lebih akurat.
2. Setelah melalui proses pengumpulan data, tahap selanjutnya yaitu tahap analisis informasi (Define) dengan menentukan masalah yang akan dirancang dalam penelitian.
3. Tahap menghasilkan konsep (Ideate), tahap ini untuk memecahkan suatu permasalahan dari proses analisis yang sudah ditemukan.
4. Tahap perancangan karya (prototype)

5. Tahap penyelesaian (test).

### 1.6.6 Prosedur

Prosedur perancangan yang dilakukan adalah melalui pendekatan *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah proses berulang memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, *Design thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.

*Design Thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah-masalah yang tidak jelas atau tidak dikenal, dengan melakukan *reframing* masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming*, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*. *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide. Tahapan dalam proses *design thinking* yaitu :

1. *Empathise*

Tahap pertama dari proses *design thinking* adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan.

2. *Define*

Pada tahap *define*, penulis mengumpulkan informasi yang nantinya akan diolah menjadi obyek perancangan

3. *Ideate*

Di tahap ini, penulis siap untuk menghasilkan ide yang telah dianalisis melalui pengamatan dan *brainstorming*

4. *Prototype*

Tahap *prototype* adalah tahap eksperimental yang tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi diimplementasikan dalam *prototype*, dan satu per satu, diselidiki, diterima, diperbaiki, diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

5. *Test*

Tahap terakhir dalam proses *design thinking* dilakukan pengujian terhadap *user* dengan melihat apakah produk sudah menjawab kebutuhan mereka. Selama proses ini, lihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk prototipe tersebut.