

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, mencakup beragam suku bangsa, bahasa, rumah adat, pakaian tradisional, hingga alat musik. Kekayaan ini tersebar di seluruh nusantara dan menjadi identitas bangsa yang patut dibanggakan. Setiap daerah memiliki tradisi dan kearifan lokal yang unik, yang tercermin dalam kehidupan masyarakat sehari-hari [1]. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan arus globalisasi, minat generasi muda terhadap budaya lokal mulai menurun. Budaya asing kini lebih mendominasi perhatian, sementara warisan budaya daerah perlahan terlupakan. Padahal, menjaga dan melestarikan budaya lokal adalah bagian penting dari membangun karakter dan jati diri bangsa. Budaya lokal tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan atau tradisi, tetapi juga menjadi cerminan nilai-nilai luhur, sejarah, dan filosofi hidup masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun [2].

Salah satu unsur budaya lokal yang mulai jarang dikenali oleh generasi muda adalah alat musik tradisional. Setiap daerah di Indonesia memiliki alat musik khas yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari upacara adat, religi, dan simbol identitas budaya. Di Aceh, terdapat jenis alat musik tradisional yang sarat makna seperti Rapai, Serune Kalee, geudrang, dan lainnya. Alat musik tersebut sering digunakan dalam berbagai kesenian seperti tari saman maupun dalam kegiatan keagamaan. Sayangnya, seiring waktu, alat musik ini makin jarang digunakan dan hanya diketahui oleh segelintir orang, terutama generasi muda di perkotaan yang lebih akrab dengan alat musik modern [3].

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran budaya lokal, khususnya alat musik tradisional, masih kurang maksimal. Di lingkungan sekolah, topik ini sering hanya disampaikan secara teori melalui buku teks atau penjelasan guru. Siswa jarang mendapatkan pengalaman langsung atau melihat langsung visualisasi yang menarik tentang bentuk dan suara dari alat musik tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa membosankan dan kurang membekas dalam ingatan siswa.

Padahal, jika disampaikan melalui media yang interaktif dan visual, materi budaya bisa menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. *Virtual Reality* (VR) dan teknologi animasi 3D menjadi solusi inovatif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif, terutama dalam konteks pelestarian budaya lokal. Aplikasi *virtual tour* alat musik tradisional Aceh berbasis web memanfaatkan pendekatan ini untuk menampilkan berbagai alat musik seperti Rapai, Serune Kalee, dan Geundrang dalam bentuk visual tiga dimensi yang dapat dijelajahi secara daring [4].

Sebagai solusi dari tantangan tersebut, manfaat teknologi digital menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu bentuk media yang dapat di manfaatkan adalah virtual tour 3D, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai alat musik tradisional dalam bentuk visual tiga dimensi. Dengan pendekatan ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan tampilan objek, membaca informasi deskriptif, hingga mendengarkan suara alat musiknya. Hal ini tentu memberikan pengalaman belajar lebih mendalam dan menyenangkan dibandingkan hanya membaca buku atau melihat gambar datar [5].

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi *virtual tour* 3D terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara visual dan imersif. Misalnya, penelitian tentang “Rancang Bangun Sistem Informasi *Virtual Tour* Tempat Wisata Bandar Lampung Berbasis Web” membuktikan bahwa virtual tour dapat membantu mengenalkan objek dengan lebih menarik. Selain itu, riset lain mengenai pengenalan alat musik dan ruangan menggunakan panorama 360 derajat serta visualisasi 3D juga mendukung efektivitas media berbasis web dalam pembelajaran interaktif.

Penelitian ini dilakukan dengan studi kasus di SMP Negeri 8 Lhokseumawe, sebagai salah satu sekolah yang menjadi tempat pengujian media pembelajaran interaktif ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa di sekolah ini masih belum banyak mengenal alat musik tradisional Aceh secara mendalam, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konten budaya lokal secara lebih visual, menarik, dan mudah diakses. Selain itu,

pengembangan aplikasi ini juga ditujukan untuk dapat digunakan oleh masyarakat umum sebagai media edukasi dan pelestarian budaya Aceh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Aplikasi *Virtual Tour* 3D Alat Musik Tradisional Aceh berbasis web sebagai media interaktif pembelajaran budaya lokal. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga diharapkan menjadi alat bantu yang mendukung proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam memperkenalkan budaya Aceh kepada siswa secara lebih visual dan menarik. Dengan tampilan berbasis web, aplikasi ini dapat diakses oleh siapa saja tanpa perlu menginstal perangkat tambahan, sehingga lebih mudah digunakan oleh guru, siswa, maupun masyarakat umum yang ingin mengenal budaya Aceh lebih jauh.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengajukan penelitian tugas akhir dengan judul: **“Aplikasi *Virtual Tour* 3D Alat Musik Tradisional Aceh Berbasis Web sebagai Media Interaktif Pembelajaran Budaya Lokal.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi *virtual tour* 3D berbasis web untuk menyajikan informasi edukatif secara interaktif tentang alat musik tradisional Aceh?
2. Bagaimana memanfaatkan visualisasi 3D untuk pembelajaran budaya lokal yang menarik dan mudah di akses, khususnya di SMP Negeri 8 Lhokseumawe?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pekerjaan pada sistem ini, masalah yang diteliti dibatasi agar penelitian lebih terarah pada:

1. Aplikasi menggunakan *virtual tour* 3D berbasis web untuk mengenalkan alat musik tradisional Aceh, tanpa dukungan untuk platform mobile.
2. Aplikasi hanya menampilkan alat musik tradisional khas Aceh, Seperti Arbab, serune kalee, rapai pase, canang, geundrang, rapai geleng, bereguh, canang cereukeh, bangsi alas dan taktok trieng.

3. Aplikasi hanya menyediakan informasi tentang sejarah, cara memainkan alat musik, bahan pembuatan, dan peran alat musik dalam budaya Aceh, tanpa tutorial langsung.
4. Pengguna hanya dapat mengeksplorasi alat musik dalam format 3D secara interaktif (memutar, memperbesar, memperkecil).
5. Penelitian aplikasi ini dilakukan dengan studi kasus pada siswa SMP 8 Negeri Lhokseumawe untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian merangkum tujuan penelitian ini dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *virtual tour* 3D berbasis web sebagai media pembelajaran interaktif alat musik tradisional Aceh yang menarik dan mudah diakses, terutama untuk siswa SMP Negeri 8 Lhokseumawe.
2. Mendukung pelestarian budaya Aceh melalui teknologi digital dengan aplikasi yang tidak hanya digunakan oleh siswa, tetapi juga masyarakat umum, terutama generasi muda, agar warisan budaya lokal tetap terjaga dan lestari.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bagi pengembang media pembelajaran teknologi untuk pelestarian budaya lokal melalui *virtual tour* dan visualisasi 3D.
2. Memberikan media pembelajaran interaktif yang menarik untuk siswa, khususnya di SMP Negri 8 Lhokseumawe untuk meningkatkan minat, pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya lokal Aceh.
3. Menjadi sarana edukasi yang dapat digunakan oleh masyarakat umum, terutama generasi muda, untuk mengenal dan menjaga warisan budaya Aceh.