



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virtual reality (VR) menjadi salah satu sorotan utama dalam perkembangan teknologi pada tahun 2016. VR kembali populer setelah Oculus yang memperkenalkan headset VR Oculus Rift melalui proyek Kickstarter pada tahun 2012 silam dan Google sebagai pionir perangkat headset VR yang murah dengan proyek Cardboard (Kamera 360 Derajat – Cara Baru Penyebaran Informasi yang Sarat Potensi, 2017, para. 1). Salah satu bentuk perkembangan teknologi ialah lahirnya kamera 360 derajat yang mampu memvisualkan realitas secara komprehensif. Melalui bantuan *virtual reality*, hasil rekaman 360 hasil rekaman kamera menjadi lebih nyata (Syiam, 2017, para. 1) . Hadirnya *virtual reality* juga berpengaruh terhadap bidang jurnalistik mampu meningkatkan penyampaian cerita kepada khalayak dengan pengalaman dan lingkungan yang kadang sulit dijelaskan atau digambarkan. Melalui perangkat ini, suatu peristiwa dapat dilaporkan jurnalis secara lebih mendalam dan komprehensif. Tidak hanya melalui tulisan maupun suara atau gambar saja, namun informasi dapat dilihat lewat gambar bergerak yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Kebenaran suatu peristiwa akan semakin nyata dirasakan khalayak (Syiam, 2017, para. 8).

Perkembangan kamera 360 sendiri di Indonesia tergolong masih baru. Kamera yang digunakan juga bukan standar industri media namun masih

menggunakan kamera kelas prosumer. Kualitas gambar yang dihasilkan juga belum dapat maksimal apalagi pada kondisi rendah cahaya (Adi Wibowo Octavianto, 2016). Sedangkan dalam skala global, implementasi pemberitaan imersif virtual reality kamera 360 telah diadopsi menjadi berita harian di The New York Times pada tahun 2016 dengan cuplikan Yaman yang pada saat itu dilanda perang ('The New York Times' Launches Daily 360 VR News, 2016, para 1).

Asian Games merupakan event olahraga multicabang pesta terbesar nomor dua setelah Olimpiade (musim panas) (Tentang Asian Games, 2014 , para.1). Asian Games pada tahun ini, merupakan pesta olahraga ke-18 yang mengadakan *multi-event* olahraga yang diselenggarakan selama empat tahun sekali. Perhelatan ini diikuti oleh 45 negara di Asia yang akan diselenggarakan pada 18 Agustus - 2 September 2018 (Asian Games 2018 Resmi Dibuka, Ini Daftar Lengkap Negara Peserta Yang Berlaga Di Jakarta dan Palembang, 2018, para 3).

Di dalam website milik Asian Games (2018) tertulis sebagai berikut:

Tahun 1962, tercatat sebagai Asian Games pertama bagi Indonesia sebagai kota tuan rumah. Ajang yang berlangsung 24 Agustus- 4 September itu dibuka secara resmi oleh Presiden Soekarno di Stadion Gelora Bung Karno. Diikuti oleh 1.460 Atlet yang mewakili 17 NOC Asian, multi event ini menampilkan 13 cabang olahraga; atletik, akwatik (renang, loncat indah dan polo air), bola basket, tinju, balap sepeda (jalan raya dan trek), hoki, sepak bola, menembak, tenis meja, tenis, bola voli, dan gulat. Asian Games 1962 ini menyediakan 372 medali emas. (Sejarah Asian Games, 2018, para. 1).

Ada yang spesial pada penyelenggaraan Asian Games kali ini, yakni untuk pertama kalinya dalam sejarah Asian Games, ajang ini akan diselenggarakan

di dua kota besar di Indonesia secara bersamaan yakni Jakarta dan Palembang. Dengan jumlah 40 cabang olahraga yang akan dipertandingkan di dua daerah ini.

Demi kesuksesan terselenggaranya ajang Asian Games ini, pemerintah pun memutuskan untuk segera merevitalisasi beberapa *venue* yang ada di Jakarta dan Palembang untuk siap digunakan nantinya. Untuk di Jakarta sendiri, ada beberapa fasilitas yang pada tahun 1962 dibangun untuk Asian Games IV, akan kembali digunakan dalam Asian Games XVIII ini, seperti salah satunya adalah kompleks Gelora Bung Karno.

Untuk menyukseskan Asian Games ke 18 ini, Indonesia harus mengeluarkan dana yang cukup besar untuk melakukan pembangunan dan revitalisasi 64 *venue* yang akan digunakan selama rangkaian acara Asian Games 18. Untuk masalah dana yang dibutuhkan untuk melakukan pembangunan dan rehabilitasi *venue* di Gelora Bung Karno (GBK), Palembang, dan pembangunan 10 tower Wisma Atlet Kemayoran pun menelan anggaran Rp 6,2 triliun (Basuki Hadimuljono, para.2). Kementerian Pekerjaan Umum dan Rumah (PUPR) mengatakan bahwa renovasi *venue* dan penataan kawasan Jakabaring Sport City, Palembang dan Gelora Bung Karno telah mencapai 99% atau dalam tahap penyelesaian akhir. (Tentang Biaya dan Kesiapan *Venue* Asian Games 2018, 2018, para 1)



Sumber: Indonesiabaik.id

Gambar 1.1 Venue-venue Asian Games 2018 – DKI Jakarta



Sumber: Indonesiabaik.id

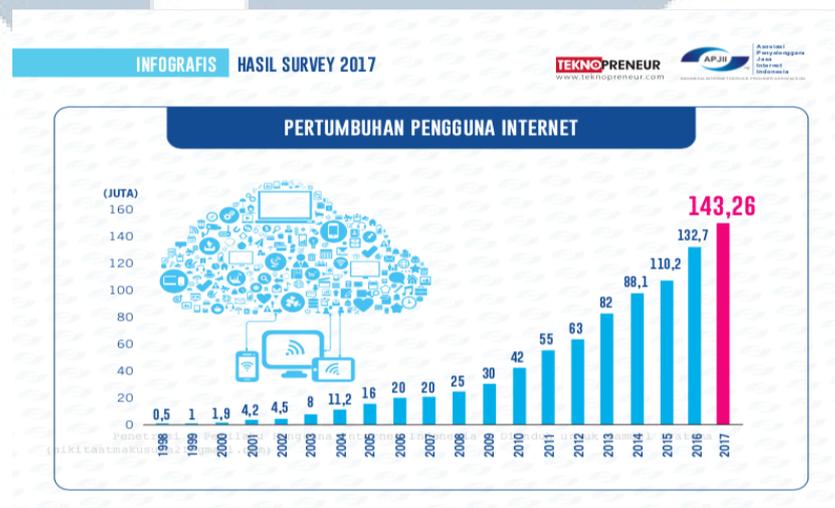
Gambar 1.2 Venue-venue Asian Games 2018 – Palembang, Jawa Barat dan Banten

Presiden Joko Widodo (Mengapa Asian Games Sulit Saingi Keriuhan Promosi Politikus?, 2018, para. 3) mengatakan bahwa promosi Asian Games

di media lokal maupun internasional belum signifikan. Padahal, Asian Games tinggal empat bulan lagi. (Mengapa Asian Games Sulit Saingi Keriuhan Promosi Politikus?, 2018, para. 3). Mengenai pembangunan dan revitalisasi venue - venue yang akan digunakan ini, kebanyakan media pun hanya memberitakan sebatas informasi mengenai seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan untuk merevitalisasi venue-venue tersebut dan masyarakat juga hanya mengetahui informasi sejauh mana venue - venue ini perkembangan tahap renovasi dan pembenahan, atau beberapa venue - venue ini sudah siap untuk digunakan pada perhelatan Asian Games 18 Agustus mendatang. Namun masyarakat tidak mengetahui, bagaimana gambaran keseluruhan mengenai venue-venue tersebut.

Seiring dengan berjalannya waktu, penulis mendapatkan ide untuk mengangkat informasi mengenai perkembangan terbaru dari venue-venue Asian Games. Penulis merasa bahwa informasi mengenai venue - venue ini akan sangat menarik jika dikemas secara interaktif kepada masyarakat. Apalagi banyak yang belum mengetahui seperti apa jadinya venue - venue ini setelah direnovasi untuk menyambut Asian Games, Agustus mendatang. Terlebih lagi pada era modern ini, segala bentuk informasi dapat dengan mudah diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Seperti contohnya perangkat *smartphone* atau *tablet*. Kedua perangkat ini merupakan perangkat yang paling banyak digunakan oleh masyarakat dalam mengakses informasi.

Berdasarkan hasil survei milik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2017, pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia sendiri dari tahun ke tahun bertumbuh secara signifikan. Seperti di 2016, pengguna internet di Indonesia berjumlah 132,7 juta pengguna dan bertambah di tahun 2017 menjadi 143,26 juta pengguna. Dengan data ini pun, kita dapat melihat bahwa pengguna internet di Indonesia pun berkembang secara signifikan. Salah satu faktor pendukung dari pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia sendiri adalah dengan harga beli dari *smartphone* dan *tablet* yang mulai terjangkau di kalangan masyarakat Indonesia.



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

Gambar 1.3: Pertumbuhan Pengguna Internet

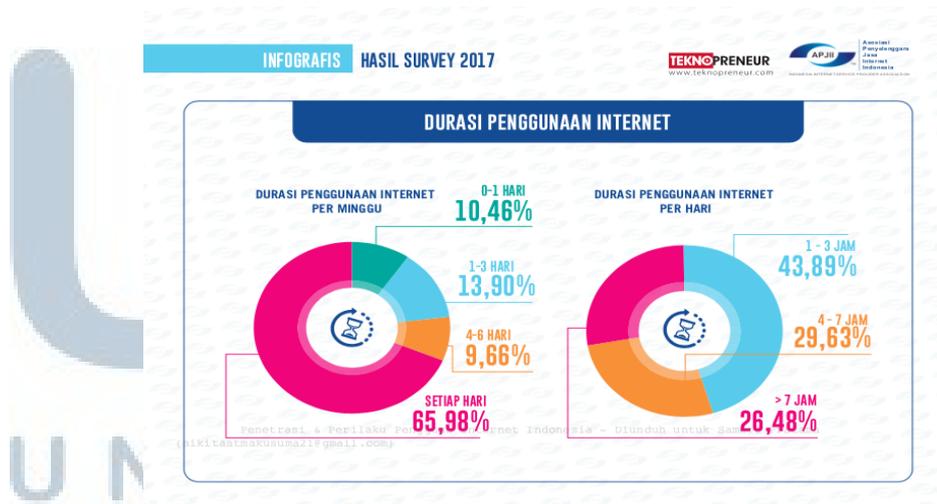
Di dalam hasil survei APJII pun, perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet paling tinggi merupakan *smartphone/ tablet* pribadi. Yakni sebesar 44,16%. Dengan durasi lamanya pengaksesan adalah terbagi menjadi dua bagian, yakni perminggu dan perhari. Untuk perhari saja jumlah

persentasenya dibagi menjadi tiga bagian, untuk durasi akses selama 1-2 Jam sebesar 43,89 %, durasi 4-7 jam sebesar 29,63% dan diatas 7 jam sebesar 26,48%.



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

Gambar 1.4: Survei Perangkat Yang dipakai Mengakses internet



Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

Gambar 1.5: Durasi Penggunaan Internet di Indonesia

Berdasarkan survei durasi dan perangkat mengakses internet, hal tersebut yang mendasari penulis untuk membuat *virtual tour* yang akan dimasukkan kedalam *platform* yang berbentuk *mobile website interactive*. Seperti yang dijelaskan oleh Osman, Wahab dan Ismail (2009 , p.5), *virtual tour* merupakan sebuah simulasi dari sebuah lokasi yang terdiri dari rentetan. Rentetan gambar tersebut akan digabungkan untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. *Virtual tour* sendiri biasanya digunakan untuk memberikan pengalaman ‘pernah berada’ di suatu tempat hanya dengan melihat layar monitor. Penyajian *virtual tour* dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar ataupun video. Untuk penyajian dengan menggunakan gambar, dapat digunakan foto panorama. Jenis foto panorama pun juga mempengaruhi hasil *virtual tour* yang dihasilkan. Menurut Highton (2010,p.2), *virtual reality photography* merupakan suatu kreasi visual yang interaktif, terutama dalam bentuk panorama dan objek video. *Virtual reality photography* pada dasarnya memberikan pandangan seakan-akan pengguna berada di dalam gambar atau lokasi yang diabadikan oleh fotografer. Highton pun juga menjelaskan bahwa, *immersive photo* adalah foto panorama yang ditampilkan dalam tampilan yang membuat pengguna bisa berinteraksi dengan keadaan sekitar tampilan dan juga melihatnya dalam arah yang berbeda.

Berdasarkan survei perangkat yang dipakai mengakses internet dan durasi penggunaan internet di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa jumlah orang yang mengakses internet melalui perangkat *smartphone / tablet* dan durasi

penggunaan internet di Indonesia sendiri begitu tinggi. Itulah yang mendasari penulis untuk menghasilkan *mobile website* interaktif menjelang Asian Games ini. Penulis bermaksud ingin mengajak masyarakat umum untuk mengenal dan mengeksplorasi venue - venue yang akan dijadikan tempat perlombaan Asian Games, khususnya yang berada di Komplek Gelora Bung Karno dan Jakabaring Sport City. Di *mobile website* ini juga, penulis mengajak masyarakat untuk merasakan venue-venue di kompleks Gelora Bung Karno secara *virtual* yang disajikan dalam bentuk foto dan video 360. Hal ini lah yang diharapkan untuk menjadi *mobile website* yang lebih interaktif kepada masyarakat luas.

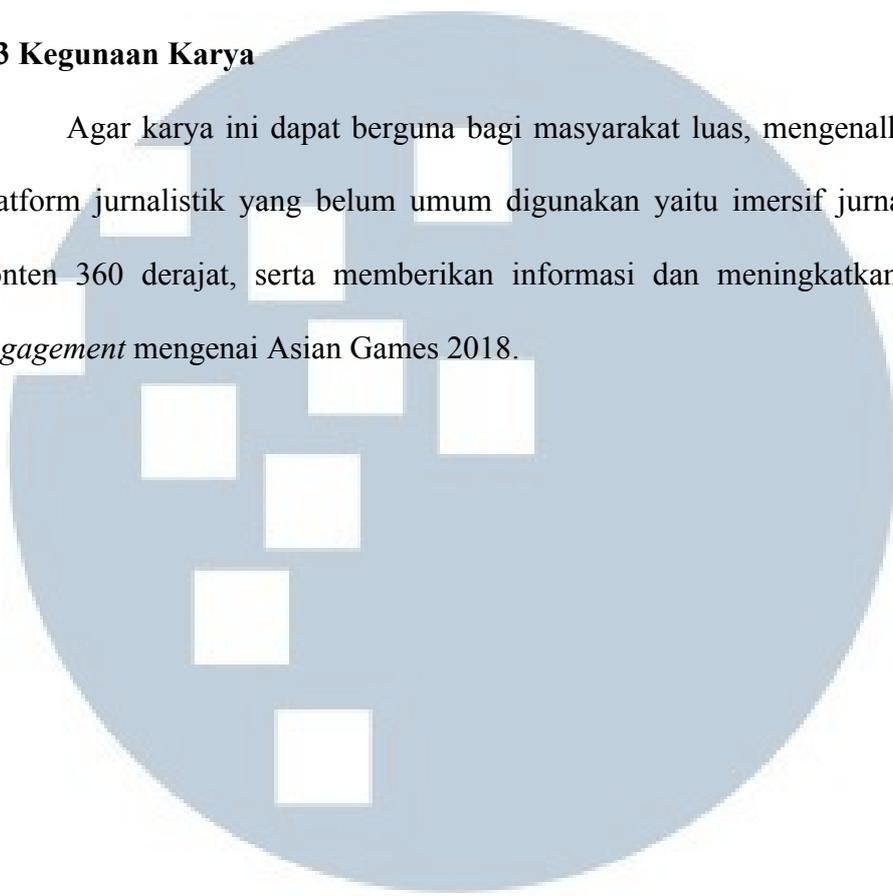
1.2 Tujuan Karya

Karya ini bertujuan agar dapat memberikan pengalaman immersive dan eksplorasi 360 derajat mengenai venue Asian Games 2018. Dengan adanya inovasi konten foto dan video 360 derajat dan *drone* 360 derajat di venue Asian Games Jakarta dan Palembang, diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengalaman virtual eksplorasi bagi masyarakat sehingga meningkatkan *audience engagement* masyarakat terhadap Asian Games 2018.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3 Kegunaan Karya

Agar karya ini dapat berguna bagi masyarakat luas, mengenalkan bentuk platform jurnalistik yang belum umum digunakan yaitu imersif jurnalisme dan konten 360 derajat, serta memberikan informasi dan meningkatkan *audience engagement* mengenai Asian Games 2018.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a circular emblem with a grid of squares and the letters 'UMMN' in a bold, rounded font.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA