**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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Museum merupakan salah satu objek wisata yang menyimpan berbagai macam benda bersejarah yang dapat dikunjungi oleh semua orang. Selain menambah pengetahuan dan wawasan, museum juga memiliki berbagai macam inspirasi yang dapat diserap oleh para pengunjung untuk dijadikan pelajaran (Prodjo, 2016). Di jakarta, terdapat banyak museum menarik untuk dikunjungi. Namun sejak terjadinya pandemi global virus Corona, adanya aturan baru yang diterapkan dimana masyarakat diharuskan untuk tidak melakukan aktifitas di luar rumah dan pandemi ini juga menyebabkan banyak juga destinasi wisata termasuk museum yang terpaksa harus ditutup. Hal ini pun memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap museum yang pendapatannya sangat bergantung dari pengunjung. Ketika tidak ada pendapatan, museum terpaksa mengurangi biaya operasional bahkan menutupnya. Salah satu museum di Jakarta yang terpaksa tutup karena adanya pandemi virus corona yaitu museum Katedral Jakarta.

Museum Katedral Jakarta merupakan museum yang memiliki berbagai macam koleksi benda bersejarah seputar agama Katolik di Indonesia. Di dalam museum ini, kita dapat mempelajari sejarah dan perkembangan agama Katolik di Nusantara. Museum ini diresmikan dan dibuka untuk umum pada tanggal 28 April 1991 oleh Mgr. Julius Kardinal Darmaatmadja, SJ. Pembuatan museum Katedral dipelopori oleh Pastor Kepala Katedral pada waktu itu, yaitu Peter Rudolf Kurris, SJ. Pada awalnya museum Katedral ini terletak di ruang balkon Katedral, namun sekarang sudah memiliki gedung tersendiri dan dipindahkan ke samping Gereja Katedral Jakarta (Liputan6, 2011).

Menurut Susyana Suwandie selaku Humas Gereja Katedral Jakarta (Komunikasi personal, 21 mei, 2021) mengatakan selain jumlah pengunjung yang relatif lebih sedikit dibandingkan museum lainnya di Jakarta, tetapi juga sejak

pandemi ini masuk ke Indonesia Museum Katedral Jakarta mendapatkan perintah dari Keuskupan Agung Jakarta untuk menutup pintunya dari turis-turis yang berasal dari indonesia maupun maupun dari luar negeri. Hal ini menyebabkan adanya keterbatasan mobilitas dan kehadiran fisik pada turis-turis dalam maupun luar negeri yang ingin berkunjung langsung ke museum Katedral Jakarta.

Tetapi dengan adanya kemajuan teknologi di Indonesia, terdapat sebuah potensi untuk melakukan pengembangan Virtual Museum tidak hanya sebagai alternatif museum aslinya selama pandemi berlangsung, tetapi juga dapat dijadikan sebagai media informasi interaktif yang dapat diakses tanpa adanya batasan waktu, mobilitas dan tempat serta untuk mempromosikan museumnya itu sendiri kedepannya. Sudah banyak museum di luar negeri yang telah mengembangkan dan membuat Virtual Museum, dengan tujuan untuk menyediakan alternatif kunjungan ke museum tersebut di masa pandemi ini tanpa harus meninggalkan rumah dengan teknik kamera 360 atau dengan teknik digitalisasi 3D. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi visualisasi 3D sekarang terutama di Indonesia, museum-museum di Indonesia juga memiliki potensi yang sangat besar untuk melakukan pengembangan terhadap Virtual Museum ini untuk dijadikan alternatif wisata selama pandemi ini berlangsung (Soraya dan Martyastiadi, 2021).

Dari kepedulian akan permasalahan tersebut maka penulis melihat adanya sebuah potensi yang besar dan tertarik untuk merancang sebuah media informasi interaktif berupa museum virtual Katedral Jakarta untuk dijadikan alternatif wisata berkunjung ke museum tersebut di masa pandemi ini. Selain untuk memberikan wawasan dan informasi, Virtual Museum 3D ini juga diharapkan dapat meningkatkan *awareness* orang-orang terhadap keberadaan Museum Katedral Jakarta di masa yang akan datang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Pandemi COVID-19 yang mengakibatkan ditutupnya destinasi dan tempat-tempat wisata, termasuk Museum Katedral Jakarta.
2. Adanya pandemi COVID-19 yang menyebabkan keterbatasan mobilitas dan kehadiran fisik di museum katedral Jakarta
3. Belum adanya digitalisasi berupa museum virtual di Museum Katedral Jakarta

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditemukan sebuah pertanyaan mengenai perancangan solusi desain sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan alternatif wisata museum katedral jakarta di masa pandemi berupa media interaktif Virtual Museum?

## 1.3. Batasan Masalah

### 1.3.1. Demografis

| | |
|---|---|
| Jenis Kelamin | :Laki-laki dan perempuan |
| Usia | :15-24 tahun (usia dengan keterampilan TIK menurut BPS) |
| Tingkat Ekonomi | :SES B-A |
| Tingkat Pendidikan | :SMP-Sarjana |

### 1.3.2. Geografis

Museum virtual tidak memiliki batasan lokasi (siapa saja dapat mengaksesnya dari mana saja), tetapi untuk perancangan ini penulis memfokuskan kepada masyarakat yang memiliki usia 15-24 tahun yang berdomisili di Jakarta dan Tangerang.

### 1.3.3. Psikografis

Ditujukan kepada orang-orang yang memiliki ketertarikan terhadap museum dan sejarah pada umumnya dan sejarah agama katholik pada khususnya.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas ini adalah untuk merancang media interaktif berupa museum virtual 3D Katedral Jakarta.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulisan dalam tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi penulis, tugas akhir ini dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai perancangan museum virtual secara mendasar media informasi interaktif yang dirancang.

b. Bagi orang lain, tugas akhir ini dapat menambah wawasan bagi mereka untuk mempelajari dan mengenal digitalisasi artefak, 3D modeling, dan perancangan museum virtual.

c. Bagi Universitas, Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menjadi bahan referensi dalam suatu penelitian, terutama bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.