

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kota Tasikmalaya merupakan kota dengan perkembangan informasi tercepat di wilayah Priangan Timur. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya media massa yang hadir di Tasikmalaya, oleh karena itu dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan budaya yang ada di Tasikmalaya, untuk menarik masyarakat Kota Tasikmalaya ataupun diluar kota Tasikmalaya.

Dinas Kepemudaan Olah Raga, Kebudayaan, dan Pariwisata disingkat dengan Disporabudpar merupakan satu dari beberapa Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) di lingkungan pemerintah Kota Tasikmalaya yang masuk dalam kategori penyelenggara pelayanan umum di bidang pemuda, olahraga, kebudayaan dan pariwisata. Di antara beberapa bidang tersebut terdapat satu bidang yang sangat strategis terhadap potensi masyarakat Tasikmalaya yang masih sangat menjunjung tinggi nilai-nilai adat atau budaya, yaitu bidang kebudayaan.

Masyarakat Kota Tasikmalaya berperan aktif dalam melestarikan kebudayaan mereka, hal ini dapat dilihat dari hampir seluruh generasi muda mengetahui lagu-lagu dan tarian khas daerah bahkan mampu menyanyikan dan menarikannya, sebagai contoh yaitu, Karawitan, Payung Geulis. Hal ini tidak terlepas dari perjuangan para seniman dan tokoh-tokoh budaya Tasikmalaya yang dengan gigih dan tak pernah henti mewarisi nilai-nilai budaya kepada anak

cucu mereka agar apa yang telah diwarisi oleh orang terdahulu mampu dijaga dan dilestarikan sebagaimana yang diharapkan oleh pewaris seni. Untuk itu saat ini sangat diperlukan usaha-usaha untuk mempertahankan nilai-nilai budaya khas daerah dengan terus menggelar pertunjukan seni budaya oleh para seniman dan tokoh-tokoh budaya Sambas. Dalam usaha ini tentunya para seniman dan tokoh-tokoh budaya tersebut tidak dapat berjuang sendiri tanpa adanya dukungan dari pemerintah, dalam hal ini melalui Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Khususnya Bidang Kebudayaan.

Penyebaran informasi pada *website* dan media sosial seperti youtube, facebook, twitter dan lain-lain harus mampu menjelaskan informasi dengan sebaik mungkin agar dapat dipahami dengan mudah dan harus dibuat semenarik mungkin sehingga dapat meyakinkan pembaca untuk mengunjungi *website* dan media sosial seperti youtube, facebook, twitter.

Seiring perkembangan zaman media informasi semakin cepat untuk diakses, Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya sebuah fasilitas yang dirancang khusus untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan dan inovasi dalam bidang kreativitas. Biasanya, gedung Creative Centre menyediakan ruang kerja, studio, laboratorium, dan fasilitas lainnya yang dibutuhkan oleh individu dan kelompok yang terlibat dalam industri kreatif. *Virtual Tour* ini mempermudah untuk diakses masyarakat untuk mensurvei atau melihat Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya.

Ketersediaan informasi yang memadai, mudah diakses dan menarik menunjang peningkatan Seni Budaya Tasikmalaya dimata masyarakat Kota

Tasikmalaya maupun luar Kota Tasikmalaya sehingga dapat semakin banyak menarik pembaca untuk mengunjungi ataupun bekerja sama dengan Disporabudpar Tasikmalaya. Atas dasar itulah laporan penelitian ini berjudul “Virtual Tour Lingkungan Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya Berbasis Android Dengan Virtual Reality”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang di atas, hal yang perlu dirumuskan untuk penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membantu memperkenalkan lingkungan Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya kepada masyarakat ?
2. Bagaiman merancang dan membangun aplikasi *virtual reality* 360 Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi dasar dan batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di lingkungan Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya.
2. Lingkungan Gedung yang akan di tampilkan dalam bentuk foto.
3. Aplikasi dibuat untuk platform *android*.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditarik tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membuat media untuk memperkenalkan lingkungan Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya kepada Masyarakat.
2. Merancang dan membangun aplikasi *virtual reality 360* Gedung Creative Centre Kota Tasikmalaya.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat pada hal-hal berikut ini :

1. Manfaat teoritis
  - a. Memberikan tambahan rujukan bagi mahasiswa IT atau para pengembang aplikasi *virtual reality* dalam upaya mengembangkan produk atau aplikasi.
  - b. Memberikan tambahan referensi bagi mahasiswa IT yang melakukan kajian terhadap upaya pengembangan aplikasi objek, khususnya dalam pengimplementasikan *virtual reality* interaktif.
  - c. Aplikasi *virtual reality* yang dirancang dan dibangun menerapkan foto panorama.