

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ibadah haji merupakan salah satu dari lima rukun Islam yang wajib dilaksanakan oleh setiap Muslim yang mampu secara fisik, mental, dan finansial. Kewajiban ini ditegaskan dalam Al-Quran, khususnya dalam QS. Al-Imran: 97, yang menyatakan bahwa Muslim yang memenuhi kriteria wajib menunaikan haji ke Baitullah. Pemahaman yang mendalam serta kepatuhan terhadap tata cara dan rukun haji sangat penting untuk memastikan sahnya ibadah ini.

Menurut Kementerian Agama Provinsi Kepulauan Riau, beberapa masalah yang sering dialami oleh calon jamaah haji di antaranya adalah memulai Sa'i dari Bukit Marwah, yang seharusnya dimulai dari Bukit Shafa, serta melaksanakan Sa'i sebelum Thawaf (Kemenag Kepri). Kesalahan-kesalahan ini sering terjadi akibat pemahaman yang kurang tepat tentang tata cara ibadah haji.

Berdasarkan wawancara dengan Ustad Muhammad Yasri, seorang pemandu jamaah haji, metode konvensional dalam pengajaran dan simulasi tata cara haji saat ini dinilai kurang efektif. Informasi yang disampaikan tidak cukup mendalam dan interaktif, yang menyebabkan pemahaman jamaah terhadap rangkaian ibadah haji menjadi kurang baik, serta berpotensi mengakibatkan kesalahan dalam pelaksanaan ibadah.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penting bagi umat Islam yang hendak melaksanakan ibadah haji untuk mempelajari tata cara ibadah haji dengan cara yang lebih efisien dan mendalam. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis 3D dan *Virtual Reality* (VR) dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman jamaah mengenai setiap tahapan ibadah haji (Abdillah & Fahri, 2022). Teknologi VR memiliki potensi besar untuk membantu jamaah haji memahami secara lebih jelas setiap langkah ibadah haji (Setiawan dkk., 2024). Keunggulan VR terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman simulasi yang mendalam. Meskipun teknologi ini menawarkan interaktivitas yang lebih baik, tantangan penggunaan media 3D terletak pada kebutuhan akan perangkat keras dan perangkat lunak khusus, serta

keterampilan teknis dalam proses pembuatannya. Namun, potensi VR dalam pendidikan ibadah haji terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut dengan mengembangkan media *Virtual Reality* (VR) berbasis 3D yang menyediakan pengalaman pembelajaran yang baru dan interaktif dalam mengenalkan tata cara serta rukun ibadah haji. Tujuan utama dari proyek ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan mendalam bagi calon jamaah haji, serta memperdalam pemahaman mereka mengenai setiap tahap ibadah haji. Dengan menggunakan media berbasis VR, jamaah dapat memilih simulasi tahapan ibadah yang mereka inginkan (Setiawan dkk., 2024). Manfaat yang diharapkan dari proyek ini termasuk peningkatan pemahaman dan kesadaran mengenai tata cara ibadah haji, serta terciptanya pengalaman yang lebih mendalam bagi calon jamaah haji.

Pada pengembangan *Virtual Reality*, digunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) sebuah metode pengembangan yang lebih mengutamakan aspek interaktif (Agung Saputra dkk., 2022). yang terdiri dari empat tahap utama yaitu, *initiation*, *pra-production*, *production*, dan *testing*. Tahap *initiation* mencakup pengumpulan ide, kebutuhan pengguna, dan *brainstorming*. Pra-produksi melibatkan pembuatan *storyline*, *flowchart*, *concept art*, *wireframe*, dan *sound effect*. Tahap produksi melibatkan pembuatan aset, penulisan kode sumber, dan integrasi, dengan fokus pada *user interface* (UI), *assembling*, dan *programming*. Tahap pengujian melibatkan alpha testing oleh tim pengembang dan beta testing oleh pengguna akhir untuk mengevaluasi konten, media VR, *usability*, dan pemahaman pengguna.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti berharap aplikasi VR ini dapat berguna bagi calon jamaah haji dan penyelenggara ibadah haji sebagai media edukasi yang memberikan pengalaman interaktif mengenai tata cara ibadah haji.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menciptakan media edukasi berbasis *Virtual Reality* (VR) 3D untuk tata cara ibadah haji?
2. Menjadi sarana pembelajaran baru bagi jamaah haji.
3. Bagaimana memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman jamaah tentang ibadah haji.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Simulasi hanya mencakup ritual-ritual utama ibadah haji seperti :
 - a) Niat dan Ihram
 - b) Wukuf di Arafah
 - c) Mabit di Muzdalifah
 - d) Melontar Jumrah
 - e) Tawah Ifadah
 - f) Sa'i
 - g) Tahallul
2. Pemrograman perilaku dan interaksi pada proyek dilakukan dengan bahasa C# menggunakan *software* pengembangan Unity.
3. Meta Oculus Quest 3 sebagai perangkat yang akan mengoperasikan proyek yang dapat meningkatkan kualitas dan imersi pengalaman menggunakan VR
4. Hasil perancangan dan pembuatan objek 3D yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi VR adalah hasil kolaborasi penulis dan Fathir Renata dalam penelitian ini pada tahun 2024.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengembangkan media *Virtual Reality* berbasis simulasi 3D ibadah haji.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu jamaah dalam memperdalam pemahaman tentang tata cara pelaksanaan ibadah haji dengan memanfaatkan media interaktif berbasis VR
2. Membantu pemandu/ustad dalam menyampaikan informasi mengenai tata cara ibadah haji dengan menggunakan media alternatif berupa VR.