

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Candi Muara Takus merupakan cagar budaya nasional Indonesia yang secara spesifik keberadaannya terletak di Desa Muara Takus, Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Candi ini juga merupakan peninggalan peradaban Buddha yang diperkirakan berasal dari abad ke-11 hingga ke-13 Masehi. Halaman candi berbentuk persegi empat yang memiliki tembok keliling berukuran 74x74 meter, terbuat dari batu putih dengan ketinggian tembok 80 cm. Bangunan terbesar di area ini adalah sebuah Stupa yang berbentuk menara yang tinggi, terbuat dari batu bata merah dan batu pasir kuning yaitu Candi Tuo. Gaya bangunannya memiliki kesamaan dengan gaya bangunan Candi Borobudur dari Dinasti Sailendra di Jawa Tengah, tetapi letak keunikannya terletak pada arsitektur Candi Muara Takus di bahan bangunannya yang dominan menggunakan batu bata merah, berbeda dengan kebanyakan candi di Pulau Jawa yang menggunakan batu andesit (Asril, 2022).

Meskipun memiliki nilai sejarah yang tinggi, Candi Muara Takus masih relatif kurang dikenal secara luas dibandingkan dengan situs cagar budaya lain seperti Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Keterbatasan eksposur serta belum optimalnya pemanfaatan media promosi berbasis teknologi interaktif menyebabkan penyebaran informasi mengenai nilai sejarah dan budaya Candi Muara Takus belum bisa menyebar secara luas. Selama ini, promosi yang dilakukan masih didominasi oleh aplikasi yang berbasis web ataupun aplikasi VR yang masih berjalan pada platform *Android*, yang dimana kurang mampu memberikan pengalaman eksplorasi yang mendalam dan menarik (Sobarna, 2021). Minimnya inovasi dalam pendekatan promosi tersebut berpotensi mengurangi daya tarik terhadap warisan budaya lokal, terutama di era digital yang sangat bergantung pada pengalaman visual dan interaktif. Apabila tidak diimbangi dengan strategi promosi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, dikhawatirkan tingkat apresiasi, kepedulian, serta minat untuk mengenal lebih jauh situs bersejarah ini akan semakin menurun (Fajrin dkk., 2021). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang mampu menghadirkan

pengalaman yang lebih imersif, informatif, dan menarik guna memperkenalkan kembali nilai historis serta kekayaan budaya Candi Muara Takus secara lebih luas.

Penelitian sebelumnya juga telah mengembangkan teknologi VR untuk promosi pariwisata dan cagar budaya. Namun, sebagian besar implementasi masih berbasis platform *Android* dengan keterbatasan pada tingkat imersivitas, kualitas pencahayaan, serta detail grafis yang belum sepenuhnya realistis. Pengalaman pengguna yang dihasilkan masih belum mampu menghadirkan sensasi eksplorasi yang mendekati kondisi nyata. Sebagai solusi dari penelitian sebelumnya, penelitian ini akan mengembangkan aplikasi VR Candi Muara Takus menggunakan Unity dan Blender untuk menghasilkan visualisasi yang lebih realistis serta pengalaman yang lebih imersif.

Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, tahap concept dilakukan untuk merumuskan tujuan dan gambaran aplikasi, tahap design berfokus pada perancangan alur sistem, tahap material collecting dilakukan dengan mengumpulkan seluruh aset yang dibutuhkan, tahap assembly merupakan proses implementasi seluruh rancangan hingga aplikasi dapat dijalankan, tahap testing dilakukan untuk memastikan seluruh fitur berjalan sesuai rancangan melalui *Black Box Testing* serta menilai penerimaan pengguna terhadap upaya promosi melalui *User Acceptance Testing*, dan tahap terakhir yaitu distribution yang dilakukan dengan menyimpan hasil akhir pengembangan ke *Google Drive* untuk keperluan dokumentasi dan evaluasi penelitian (Roedavan dkk., 2022).

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana merancang aplikasi VR yang imersif dan interaktif untuk memperkenalkan Candi Muara Takus?
- 2) Bagaimana pembuatan aplikasi VR dapat menjadi upaya promosi terhadap Candi Muara Takus?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1) Pengembangan hanya berfokus pada visualisasi visual Candi Muara Takus dilingkungan sekitarnya.
- 2) Konten yang disajikan dalam aplikasi virtual reality hanya mencakup informasi dasar mengenai sejarah, arsitektur, dan nilai budaya dari Candi Muara Takus.
- 3) Platform virtual reality dibatasi pada perangkat yang hanya mendukung aplikasi Oculus Quest.
- 4) Pengembangan tidak mencakup fitur transaksi ataupun penjualan tiket terhadap Candi Muara Takus.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi *virtual reality* yang menampilkan visualisasi dan informasi secara imersif dan realistis terhadap Candi Muara Takus, sehingga dapat dijadikan sebagai upaya promosi warisan cagar budaya Riau.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1) Menghasilkan aplikasi VR yang interaktif dan imersif untuk mendukung upaya promosi Candi Muara Takus.
- 2) Memberikan kontribusi dalam upaya promosi warisan cagar budaya Riau.