

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju tanpa kita sadari kita harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut. Seperti halnya dalam media pembelajaran yang mana kita ketahui banyak sekali media pembelajaran yang interaktif guna membantu proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Begitu juga dengan Museum Geologi Bandung awalnya berfungsi sebagai laboratorium dan tempat penyimpanan hasil penyelidikan geologi dan pertambangan dari berbagai wilayah Indonesia lalu berkembang lagi bukan saja sebagai sarana penelitian namun berfungsi pula sebagai sarana pendidikan, penyedia berbagai informasi tentang ilmu kebumih dan objek pariwisata [1]. Museum Geologi Bandung adalah salah satu dari banyaknya bangunan bersejarah di Bandung, Museum Geologi Bandung ini juga salah satu museum yang tertua di Indonesia, Di tempat ini banyak menyimpan fosil sejarah jaman purba dan pengetahuan geologi. Museum ini dilindungi oleh pemerintah kota dan merupakan salah satu peninggalan nasional. Museum ini sering mendapatkan kunjungan wisata, Pengunjung yang datang berasal dari kalangan pelajar yang sedang melaksanakan study tour dari sekolah. Museum Geologi Bandung memiliki luas bangunan yang cukup besar yang terdiri dari dua tingkat bangunan, Di lantai satu ada tiga ruang utama yaitu ruang orientasi di bagian tengah, ruang sayap barat dan ruang sayap timur. Sedangkan lantai dua terdiri dari tiga ruang utama yaitu ruang barat, ruang tengah dan ruang timur.

Selain itu terdapat beberapa kategori ruangan antara lain ruang geologi Indonesia, ruang sejarah kehidupan, ruang sumber daya geologi, dan ruang manfaat & bencana geologi. Selain itu di dalam ruangan tersebut menyimpan beraneka macam puluhan karakteristik, dan ratusan ribu koleksi benda atau material [2]. Museum Geologi Bandung sudah memiliki beberapa media pembelajaran digital seperti di dalam ruangan sumber daya geologi, manfaat & bencana geologi dan geologi Indonesia

sudah menggunakan penggabungan geologi dan digital 'GeoDigi' yang di kemas sebagai sajian yang bersifat edutainment. Sementara itu di ruangan sejarah kehidupan masih manual hanya menggunakan buku panduan dan media gambar. namun dari semua hal yang menarik di Museum Geologi Bandung masih sulit untuk menarik minat masyarakat agar datang ke Museum Geologi Bandung. Ditambah lagi dengan adanya pandemi covid – 19. Berdasarkan berita yang dikutip dari tempo.com menjelaskan bahwa untuk mencegah penyebaran covid – 19 maka Museum Geologi Bandung ditutup untuk kunjungan secara langsung [3]. Sementara itu dari Dinas Pendidikan Jawa Barat akhirnya membuat kebijakan untuk melakukan secara virtual melalui program Collection Talk. Webinar ini memiliki tujuan agar siswa dan masyarakat dapat melakukan pelajaran dengan sistem online. Di sisi lain ada beberapa siswa ada yang merasakan media pembelajaran sangat membantu ada yang merasa kurang mengerti. Akhirnya timbul masalah baru yaitu harus adanya media pembelajaran yang membantu menambah memfasilitasi dalam media pembelajaran tersebut

Oleh karena itu dengan adanya permasalahan yang sudah dijelaskan diatas. Maka diperlukan sebuah tambahan media pembelajaran teknologi multimedia untuk menarik minat masyarakat dengan sistem multimedia interaktif agar dapat membantu masyarakat dalam pemahaman materi dan ilmu yang lebih jelas melalui 2 dimensi. Di dalam aplikasi pembelajaran ini masyarakat dapat melihat dan memahami lebih jelas materi yang ada di dalam Museum Geologi Bandung terutama dengan jenis – jenis bebatuan yang ada. Aplikasi pembelajaran ini lebih berfokus pada 2 dimensi. Media pembelajaran berbasis 2 dimensi dapat diakses diluar webinar sebagai sarana pemaksimalan yang di dapat saat webinar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam proyek akhir ini dirumuskan yaitu bagaimana menciptakan media yang dapat mendukung kegiatan webinar Museum Geologi Bandung sebagai media pembelajaran yang interaktif

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dari pembuatan proyek akhir ini membangun sebuah aplikasi multimedia interaktif yang mampu Menciptakan sebuah media interaktif sehingga pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dan melihat informasi secara 2 dimensi.

## **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir**

Dalam pembangunan Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Museum Geologi Bandung memiliki ruang lingkup atau Batasan tersendiri karena sesuai dengan *requirement*, antara lain :

1. Pembuatan Aplikasi ini untuk Museum Geologi Bandung Indonesia.
2. Informasi yang diberikan yaitu 3 jenis batuan.

## **1.5 Luaran**

Adapaun hasil dari proyek akhir ini adalah sebuah aplikasi multimedia interaktif berbasis WebGL yang nantinya dapat membantu siswa ataupun masyarakat sekitar agar dapat memahami ilmu – ilmu yang ada di Museum Geologi Bandung namun dengan cara online.