

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

JKT48 adalah grup idola yang berasal dari Jakarta, Indonesia. JKT48 sendiri adalah *franchise* dari *idol grup* asal Jepang yaitu AKB48 yang diproduksi oleh Akimoto Yasushi. Konsep yang dibangun pada JKT48 sama dengan konsep yang ada pada *idol group* dari 48 family lainnya yaitu “*idol you can meet*” Idola yang bisa ditemui. Konsep ini didukung dengan adanya *Theater* pribadi yang berada di FX Sudirman yaitu *Theater* JKT48 (Margaretha and Iskandar 2018). JKT48 sering mengadakan suatu pertunjukan rutin setiap akhir pekan di *Theater* JKT48. Harga tiket *Theater* JKT48 sebesar Rp.200.000. Selain itu, JKT48 membuka *official fans club* dengan cara membayar Rp.200.000 untuk uang pendaftaran awal dan Rp.100.000 untuk keanggotaan selama satu tahun. Penggemar yang mendaftar akan mendapatkan *benefit* seperti mengikuti *event* yang tidak bisa diikuti oleh penggemar yang tidak mendaftar *official fans club*. Penggemar atau fans merupakan sekumpulan orang yang sama-sama memiliki minat untuk membentuk sebuah kelompok penggemar. *Fandom* atau sekumpulan penggemar digunakan sebagai alat pencarian informasi mengenai idola yang mereka dukung. Selain itu *fandom* juga dipergunakan sebagai sebuah wadah untuk penggemar untuk dapat melakukan komunikasi dengan individu lain yang mendukung idola yang sama. Penggemar JKT48 memiliki dua nama penyebutan yang berbeda. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari jenis kelaminnya yaitu *Wota* dan *Woti*. *Wota* adalah sebuah nama yang

dibuat untuk penggemar laki-laki dan *Woti* adalah sebuah nama yang dibuat untuk penggemar perempuan. Aktivitas yang dilakukan *Wota* dan *Woti* dalam mendukung idolanya berbeda-beda, karena penggemar memiliki cara masing-masing dalam mendukung idolanya. JKT48 memiliki basis penggemar cukup banyak dan grup idola paling eksis di industri musik Indonesia saat ini, dilihat dari jumlah pengikut Twitter mereka yang mencapai 4.651.090 pengikut.

JKT48 sering menyelenggarakan konser di *Theater JKT48*, namun dari banyaknya penggemar JKT48 ada yang belum mengetahui tempat konser atau ruangan JKT48 mengadakan pertunjukkan. Maka dari itu penelitian ini berfokus menyediakan aplikasi sebagai media promosi dengan tujuan mengenalkan *Theater JKT48* salah satunya menggunakan *Virtual Reality*. *Virtual Reality* dipilih untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata supaya orang-orang bisa lebih tertarik untuk datang secara langsung ke *Theater JKT48*. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memperkenalkan sekaligus menambah antusiasme orang untuk datang secara langsung ke *Theater JKT48*.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka diusulkan *Virtual Reality* digunakan untuk mengenalkan suasana *Theater JKT48*, sehingga dapat menjadi sarana awal untuk mempromosikan *Theater JKT48*. Pada penelitian ini akan dibuat sebuah *Virtual Reality* yang berbentuk 3D, dimana objek 3D tersebut berdasarkan bentuk nyatanya. Selain itu pengguna bisa merasakan pengalaman yang lebih nyata dengan melihat suasana *Theater JKT48*. *Virtual Reality* akan dibuat berbasis android dengan perangkat android yang mendukung teknologi Gyroscope

pengguna bisa merasakan langsung dan seolah-olah berada didalamnya dengan posisi berjalan sambil melihat disekelilingnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membantu Manajemen JKT48 dalam mempromosikan *Theater* JKT48 ?
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *Theater* JKT48 berbasis *Virtual Reality* ?
3. Bagaimana mengukur *Usability* dari *Virtual Reality* JKT48 ?
4. Bagaimana hasil *Usability* dari aplikasi *Virtual Reality* JKT48 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu mempromosikan *Theater* JKT48
2. Merancang dan membangun aplikasi pengenalan *Theater* JKT48 dalam bentuk *Virtual Reality* sebagai sarana promosi untuk perangkat *android*
3. Mengukur *usability* dari aplikasi *Virtual Reality Theater* JKT48 dengan metode *System usability scale* (SUS)
4. Mengetahui tingkat *Usability* dari aplikasi *Virtual Reality* JKT48

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi *Virtual Reality* yang dibuat berupa 3D Model
2. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi *Virtual Reality* sederhana sebagai sarana promosi *Theater JKT48*
3. Pengukuran terhadap aplikasi menggunakan metode *System usability scale* (SUS)

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat :

1. Manfaat bagi Universitas Siliwangi, sebagai bahan kepustakaan sarana pengembangan wawasan keilmuan khususnya prodi Informatika
2. Manfaat dalam bidang Ilmu Pengetahuan sebagai kontribusi pengetahuan dan pemahaman, perancangan, pengembangan serta implementasi media interaktif berbasis simulasi.
3. Manfaat bagi JKT48 menciptakan sarana alternatif sebagai media promosi Theater JKT48