

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti merupakan monumen yang didirikan oleh Pemerintah Buleleng yang secara khusus didedikasikan untuk mengenang tiga tokoh pejuang yang berjasa bagi Buleleng yaitu Kapten I Gede Muka Pandan, Mayor Nengah Metra, dan Letkol I Gusti Putu Wisnu. Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti berlokasi di wilayah Kecamatan Sukasada tepatnya di Banjar Bantang Banua. Proses pembangunan monumen ini dimulai pada tanggal 24 Desember 1977 yang kemudian selesai dan diresmikan pada tahun 2007. Ide awal pembangunan monumen tersebut dicetuskan oleh Kepala Daerah kabupaten Buleleng pada saat itu yaitu Bapak Ketut Wirata Sindu dan Ketua Legiun Veteran RI Kabupaten Buleleng yaitu Bapak Hartawan Mataram. Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti didirikan dengan harapan agar masyarakat tetap ingat akan pentingnya menjaga dan melestarikan sejarah. Melalui pembangunan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti juga diharapkan agar masyarakat umum khususnya generasi muda menjadi lebih mudah dalam mempelajari sejarah khususnya sejarah dari ketiga tokoh pahlawan tersebut dengan cara mengunjungi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.

Namun, dewasa ini kesadaran masyarakat khususnya generasi muda akan pentingnya menjaga dan melestarikan sejarah kian menurun. Melalui kegiatan observasi awal yang telah dilakukan dengan menggunakan metode penyebaran angket kepada responden yang merupakan pengunjung langsung Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dengan jumlah sekitar 10 orang dan responden yang bukan merupakan pengunjung Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti sekitar 50 orang. Kegiatan observasi tersebut mendapatkan hasil dimana sebagian besar responden yang merupakan pengunjung Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tersebut belum mengetahui identitas maupun peristiwa bersejarah dari setiap tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti. Selain itu, sebagian besar responden yang bukan merupakan pengunjung Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti juga menyatakan bahwa mereka kurang mengetahui informasi dan belum pernah mengunjungi Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti tersebut. Hal ini dapat menunjukkan bahwa minat dan kesadaran masyarakat terhadap Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti kian menurun.

Media tulis seperti buku, jurnal dan yang lainnya adalah salah satu media yang umum digunakan oleh masyarakat dalam mempelajari sejarah. Akan tetapi, mempelajari sejarah dengan menggunakan media tulis tersebut kurang diminati oleh masyarakat khususnya generasi muda karena informasi yang diberikan hanya berupa tulisan dan gambar. Penyampaian informasi yang dilakukan juga masih bersifat satu arah tanpa adanya interaksi satu sama lain sehingga media tulis seperti buku dan jurnal tersebut dirasa kurang menarik dan membosankan bagi generasi muda yang sudah mulai akrab dengan

perkembangan teknologi (Apriyani & Gustianto, 2015). Kurangnya peranan dalam penggunaan teknologi dalam penyampaian informasi juga dapat menyebabkan menurunnya minat dan kesadaran masyarakat dalam mempelajari sejarah. Sehingga perlu adanya keterbaruan yang dapat meningkatkan kembali kesadaran masyarakat dalam mengunjungi objek wisata bersejarah dan juga mempelajari sejarah khususnya sejarah dari para tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.

Meningkatkan ketertarikan generasi muda dalam mempelajari sejarah dapat dilakukan dengan cara mengembangkan sebuah inovasi baru yang dapat berjalan seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini, yaitu teknologi *augmented reality* (AR). *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan objek dua atau tiga dimensi dalam dunia maya ke dalam dunia nyata. Dengan menggunakan teknologi *augmented reality* pengguna akan lebih tertarik dalam mempelajari sejarah karena konten yang terdapat pada aplikasi *augmented reality* tersebut bersifat lebih interaktif yang dimana pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan objek *augmented reality* sehingga pengguna tidak akan mudah bosan dalam menggunakan aplikasi *augmented reality* (Pirmansyah & Pramono, 2021). *Augmented reality* dapat dijadikan sebagai teknologi alternatif dalam memperkenalkan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti dan secara tidak langsung juga dapat meningkatkan kunjungan ke objek wisata Monumen Perjuangan Tri

Yudha Sakti karena pengunjung dapat mempelajari sejarah dengan menggunakan teknologi baru yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh (Natalia & Handi, 2021) dengan judul penelitian “Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Sejarah Kota Sukabumi Menggunakan Metode *Marker* dan *Markerless*”. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan objek wisata bersejarah di kota Sukabumi dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Melalui penelitian ini, masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai objek wisata bersejarah ataupun bangunan-bangunan bersejarah di Kota Sukabumi melalui aplikasi *augmented reality* dengan menggunakan 2 metode yaitu *marker* dan juga *markerless*. Penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh (Putri et al., 2019) dengan judul penelitian “Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Barang Sejarah pada Istana Kadriah Kota Pontianak”. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan barang-barang bersejarah yang terdapat pada Istana Kadriah dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Melalui penelitian ini, pengunjung dan juga wisatawan merasa terbantu dengan adanya media informasi baru yang dapat memberikan informasi mengenai barang-barang yang terdapat pada Istana Kadriah Kota Pontianak.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi *augmented reality* yang dapat menampilkan atau memvisualisasikan informasi terkait suatu peristiwa bersejarah dari tokoh-tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti yang dapat memberikan edukasi dan pemahaman bagi masyarakat khususnya

generasi muda serta untuk meningkatkan minat dan kesadaran serta pengetahuan masyarakat akan pentingnya mempelajari sejarah dan menjaga eksistensi warisan budaya dalam bentuk penelitian yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Sejarah Pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah kurangnya minat dan kesadaran masyarakat khususnya generasi muda terhadap pentingnya melestarikan dan mempelajari sejarah yang disebabkan oleh kurangnya media serta inovasi dalam penyajian informasi terkait dengan sejarah tokoh-tokoh pahlawan pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan untuk dapat dicapai dengan dikembangkannya *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh hasil dari pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.
2. Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.

#### 1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Agar penelitian ini menjadi lebih efektif, efisien dan terarah, maka diperlukan sebuah batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini dapat berjalan pada perangkat *mobile* berbasis android.
2. Aplikasi ini menyediakan informasi sejarah mengenai salah satu peristiwa yang pernah dialami oleh setiap tokoh pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti yang akan dibagi menjadi masing-masing 5 *scene augmented reality*.
3. Cerita sejarah dari setiap tokoh pahlawan yang disajikan pada aplikasi ini bersumber dari konten cerita sejarah yang tersedia pada *website* resmi Dinas Sosial Kabupaten Buleleng.
4. Cerita tokoh pahlawan I Gede Muka Pandan akan memfokuskan pada peristiwa penurunan Bendera Belanda yang terjadi di Pelabuhan Buleleng, Cerita tokoh pahlawan I Nengah Metra akan memfokuskan pada peristiwa pertempuran di Alas Gintungan Sukasada, dan cerita tokoh pahlawan I Gusti Putu Wisnu akan memfokuskan pada peristiwa Puputan Margarana.

## 1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Berikut merupakan manfaat dari hasil penelitian baik itu secara teoritis maupun praktis yang diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang membutuhkan:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi bagi masyarakat khususnya generasi muda akan pentingnya mempelajari sejarah. Selain itu, Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan atau pengetahuan bagi para pembaca dan juga peneliti lainnya mengenai pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.
- b. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan informasi bagi pembaca mengenai pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat Bagi Masyarakat Umum

Melalui pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dapat mempermudah masyarakat dalam memahami sejarah dari para tokoh pahlawan yang terdapat pada Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti.

#### b. Manfaat Bagi Peneliti

Melalui pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini peneliti dapat

menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.

c. Manfaat Bagi Penelitian Sejenis

Melalui pengembangan aplikasi *augmented reality* pengenalan sejarah pahlawan Monumen Perjuangan Tri Yudha Sakti ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau sumber referensi bagi peneliti-peneliti lainnya.

