

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

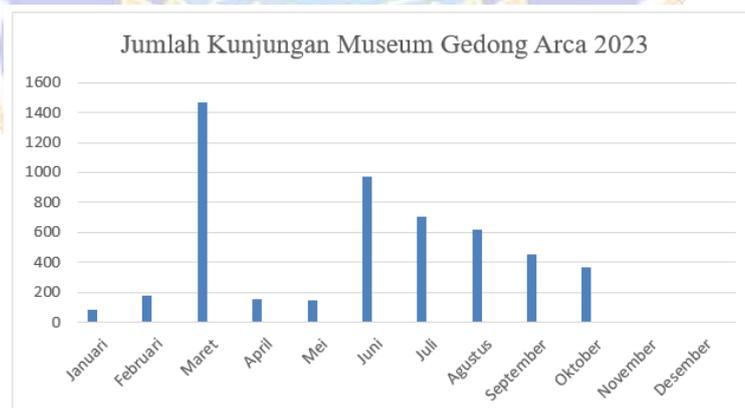
### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki beragam peninggalan sejarah dan kebudayaan yang dapat dibanggakan. Dokumentasi, inventarisasi, dan pengenalan publik sangat penting bagi sejarah dan budaya untuk dijadikan referensi lintas generasi. Museum merupakan gudang pengetahuan dan sejarah yang paling efektif bagi generasi mendatang. Museum merupakan lembaga yang mengoleksi, melestarikan, dan memamerkan artefak sejarah atau warisan budaya untuk tujuan pendidikan, penelitian, atau hiburan. Museum merupakan lembaga yang menyimpan artefak sejarah yang berfungsi sebagai sumber untuk memahami sejarah dan budaya (Yusuf & Ibrahim, 2018). Masyarakat Indonesia harus mengenal budayanya untuk memastikan pelestarian dan pameran aset budaya di museum.

Museum Gedong Arca merupakan museum yang terletak di Kabupaten Gianyar. Museum Gedong Arca memiliki koleksi unggulan berupa artefak atau benda cagar budaya dari zaman prasejarah hingga zaman sejarah, yang sebagian besar berasal dari hasil pelestarian di Provinsi Bali. Museum Gedong Arca menyimpan benda-benda cagar budaya dari masa prasejarah dan sejarah, sekaligus menjadi tempat edukasi untuk mempelajari sejarah dan melestarikan warisan budaya lokal di tengah masyarakat. Artanegara (2019) menegaskan bahwa koleksi yang dipajang di Museum Gedong Arca memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi sejarah, khususnya "akar Budaya Bali," yang menelusuri evolusi

keberadaan manusia di Bali, dari ketidaktahuan awal tentang kepercayaan hingga pemujaan roh dan dewa leluhur kontemporer. Museum berfungsi sebagai saluran untuk memahami sejarah dan budaya, oleh karena itu harus memberikan pengunjung pengalaman yang menarik dan edukatif. Pengunjung dapat memperoleh informasi lengkap tentang benda-benda dan berinteraksi langsung dengan benda-benda tersebut di Museum Gedong Arca.

Sebenarnya, Museum Gedong Arca sering dianggap sebagai gudang biasa untuk menyimpan benda-benda peninggalan kuno, dan penyebaran informasi mengenai benda-benda tersebut kepada wisatawan kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, termasuk kurangnya informasi mengenai benda-benda tersebut, yang mengurangi daya tarik bagi pengunjung dan membatasi interaksi langsung dengan benda-benda di dalam museum. Akibatnya, minat masyarakat untuk mengunjungi museum dan memperoleh pengetahuan mengenai sejarah dan budaya yang terkandung di dalamnya pun berkurang.



Gambar 1.1 Data Kunjungan Museum Gedong Arca Tahun 2023  
Sumber: Pengelola Museum Gedong Arca Kabupaten Gianyar

Berdasarkan Gambar 1.1 data kunjungan ke Museum Gedong Arca Gianyar pada tahun 2023 dari bulan Januari sampai Oktober mengalami penurunan jumlah kunjungan. Salah satu indikator terjadinya penurunan jumlah kunjungan terhadap

daya tarik wisata museum adalah adanya beberapa keluhan atas kurangnya penjelasan mengenai benda-benda bersejarah yang ada di Museum Gedong Arca (Kepariwisataan et al., 2018). Hal ini memberikan tekanan pada museum untuk berinovasi dan menggunakan teknologi baru yang berfungsi sebagai alat inovatif dan efektif untuk meningkatkan pengalaman pengunjung yang lebih menarik dan interaktif, memfasilitasi akses pengetahuan tentang cagar budaya, dan mendukung upaya pelestarian cagar budaya. Di zaman teknologi berkembang dari generasi ke generasi, dan setiap generasi mungkin memiliki ekspektasi berbeda terhadap pengalaman di museum, maka sangatlah penting untuk mempertahankan minat dan apresiasi terhadap sejarah dan budaya setempat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya, menekankan pentingnya pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya harus dilakukan melalui pengembangan metode dan media baru yang dapat memberikan pengalaman yang relevan dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Ida Ayu Agung Indrayani selaku kepala bidang pengembangan dan pemeliharaan koleksi pada Museum Gedong Arca yaitu mengatakan bahwa Museum Gedong Arca saat ini masih kurang dalam penerapan inovasi dan teknologi. Penyampaian informasi terkait artefak museum masih menggunakan metode konvensional, dimana penyampaian informasi dari artefak hanya menggunakan teks yang berisi informasi umum seperti nama, ukuran, bahan dan periode. Museum Gedong Arca ini kecil dan terbatas pada ruangan sehingga tidak semua informasi terkait koleksi artefak bisa ditampilkan, karena rencana awalnya ini itu bukan museum tapi hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda pelestarian cagar budaya yang dilaksanakan oleh kantor

Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XV. Selain itu jumlah pemandu pada museum juga terbatas sehingga jika ada kunjungan dalam jumlah besar tidak semua pengunjung bisa mendapatkan informasi terkait koleksi artefak secara detail dari pemandu museum. Pernyataan tersebut juga didukung berdasarkan angket observasi yang telah disebarakan terhadap 32 responden yang pernah berkunjung ke Museum Gedong Arca yang dimana rata-rata responden merupakan pelajar dan mahasiswa, mereka menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan dalam penyampaian informasi terkait koleksi museum seperti kelengkapan informasi serta perlu adanya interaksi dan keterlibatan pengunjung terhadap koleksi artefak yang dipamerkan. Berdasarkan angket observasi, dari 32 responden sebanyak 87,5% responden menyatakan penyampaian informasi dari beberapa artefak masih berupa tekstual dan kurang interaktif. Sebanyak 28,1 % responden menyatakan koleksi artefak hanya bisa dilihat dari satu arah karena ada beberapa artefak yang disimpan dalam rak kaca sehingga tidak bisa disentuh ataupun dilihat secara detail oleh pengunjung museum, dan sebanyak 15,6 % responden menyatakan bahwa informasi terkait artefak masih singkat dan kurang lengkap yaitu hanya menampilkan informasi terkait nama artefak, tempat penemuan dan tahun dikemukakan. Sehingga untuk mempermudah mendapatkan informasi terkait artefak yang dipamerkan di museum maka 100 % atau seluruh responden setuju jika dibuatkan media berbasis digital yang berisi informasi tentang artefak-artefak yang ada pada Museum Gedong Arca Gianyar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk menambahkan kesan yang menarik dan dapat memberikan informasi terkait artefak-artefak yang ada pada Museum Gedong Arca Gianyar. Di

era revolusi 4.0 ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Era digitalisasi teknologi semakin canggih, peralatan semakin modern dan pekerjaan semakin mudah (Rahmalah et al., 2019). Dengan adanya inovasi dan teknologi yang sangat canggih maka masyarakat luas dapat menerima informasi secara real time tanpa menunggu lama. Informasi tersebar dengan cepat melalui media digital sehingga dapat mempermudah untuk memberikan informasi kepada semua orang melalui media digital. Media digital menjadi alternatif untuk penyebaran informasi seperti sejarah dan warisan budaya agar para generasi muda tidak melupakan budayanya.

Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dilakukan melalui pengembangan *Augmented Reality*. Teknologi *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual, melalui penggunaan komponen digital yang lebih interaktif. Pengalaman mengoperasikan teknologi *Augmented Reality* memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan dunia virtual. Hal ini dapat memberikan nilai edukasi dan membantu pengguna lebih memahami informasi yang disajikan. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner yang dilakukan peneliti kepada masyarakat yang pernah berkunjung ke Museum Gedong Arca, dari 32 responden menunjukkan bahwasannya 53,1 % mengetahui dasar penggunaan *Augmented Reality*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berinisiatif untuk membuat media alternatif yang dikemas secara interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Dengan teknologi *Augmented Reality* ini, pengunjung dapat memvisualisasikan objek atau koleksi artefak museum dalam bentuk 3 dimensi. Teknologi *Augmented Reality* ini dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai sarana

pengenalan yang efektif dan menarik dalam menghadirkan artefak di Museum Gedong Arca, sehingga mampu memperkaya pengalaman pengunjung museum secara menarik, interaktif dan informatif serta dapat menambah daya tarik museum. Kelebihan dari *Augmented Reality* yaitu memiliki sifat interaktif dan *real time*, sehingga *Augmented Reality* banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti pendidikan dan kebudayaan sebagai media pengenalan benda-benda bersejarah yang menjadi warisan budaya. Selain itu *Augmented Reality* memiliki potensi untuk meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan pengunjung, karena AR dapat memungkinkan pengunjung lebih banyak mengeksplorasi sejarah di balik koleksi artefak yang ada di museum.

*Augmented Reality* saat ini sudah banyak diterapkan baik untuk media pemberian informasi, promosi maupun media pembelajaran. Berikut merupakan beberapa penelitian yang menggunakan *Augmented Reality* sebagai media teknologi informasi. Penelitian yang dilakukan oleh (Habibullah et al., 2020) tentang rancang bangun *Augmented Reality* yang digunakan sebagai pemandu wisata museum, dimana media ini dapat menampilkan data informasi tentang koleksi museum yang dapat diakses oleh pengunjung setiap saat, sehingga pengunjung dapat dengan mudah menjelajahi dan mendapatkan informasi tentang koleksi artefak yang ada di museum secara efektif dan interaktif. Adapun penelitian lainnya dilakukan oleh (Carolina, 2022) dimana *Augmented Reality* sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang interaktif dan realistik. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Hal ini dapat terjadi karena siswa

dapat terhubung langsung dari dunia nyata dan dunia virtual yang dapat meningkatkan daya imajinasi siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dicantumkan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Pada Museum Gedong Arca Gianyar”. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk membuat pengenalan artefak museum lebih menarik dan interaktif serta dapat memperkaya pengalaman pengunjung. Dengan dikembangkannya *Augmented Reality* pengenalan artefak Museum Gedong Arca ini diharapkan dapat membantu pengunjung dalam mendapatkan informasi terkait artefak yang dipamerkan sekaligus mendigitalisasi koleksi artefak yang ada di museum.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, teridentifikasi beberapa permasalahan yang didapatkan yaitu:

1. Minimnya informasi dari pengunjung terkait dengan artefak yang ada di Museum Gedong Arca.
2. Media informasi berbasis digital belum diterapkan secara optimal pada Museum Gedong Arca.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Pada Museum Gedong Arca Gianyar?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Pada Museum Gedong Arca Gianyar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari dikembangkannya *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Pada Museum Gedong Arca sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Museum Pada Gedong Arca Gianyar.
2. Untuk mendeskripsikan respon pengguna terhadap produk Pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Pada Museum Gedong Arca Gianyar.

### 1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah dalam pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Museum Gedong Arca yaitu:

1. *Augmented Reality* hanya menampilkan konten 3 Dimensi dari artefak Museum Gedong Arca dan video animasi 2 Dimensi simulasi penggunaan dari artefak tersebut di zaman prasejarah
2. Objek yang digunakan sebanyak 8 koleksi yang berupa artefak Museum Gedong Arca di zaman prasejarah diantaranya Kapak Perimbis, Kapak Genggam, Fragmen Tulang, Kapak Persegi, Kapak Lonjong, Sarkofagus Ambarsari, Tajak Perunggu, dan Nekara/Moko.
3. *Augmented Reality* pengenalan artefak pada Museum Gedong Arca Gianyar divisualisasikan menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
4. *Augmented Reality* pengenalan artefak pada Museum gedong Arca Gianyar dikembangkan menggunakan software *Assemblr Studio*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Artefak Museum Gedong Arca ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Pengembangan *Augmented Reality* untuk Pengenalan Artefak Museum Gedong Arca menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *Augmented Reality* terutama untuk koleksi artefak pada Museum Gedong Arca Gianyar. Selain itu, diharapkan dapat menjadi sarana inovasi dalam dunia teknologi dan budaya dengan menyediakan informasi yang menarik bagi Museum Gedong Arca Gianyar.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi Pengguna/Pengunjung

Diharapkan dengan pengembangan *Augmented Reality* dapat bermanfaat sebagai media informasi tentang koleksi artefak yang ada pada Museum Gedong Arca kepada pengunjung museum yang menarik dan interaktif.

#### b. Manfaat bagi Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XV

Pengembangan *Augmented Reality* untuk pengenalan Artefak Museum Gedong Arca ini diharapkan dapat membantu Balai Pelestarian Kebudayaan dalam mendigitalisasi Museum Gedong Arca.

c. Manfaat bagi Peneliti

Pengembangan *Augmented Reality* dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan dapat menambah wawasan tentang warisan budaya dan benda peninggalan sejarah.

d. Manfaat bagi Peneliti Sejenis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang tertarik mengembangkan *Augmented Reality* sejenis ini.

