

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia adalah negara yang kaya kisah sejarah berkat perjalanan bangsa yang panjang dengan berbagai tantangan dari jaman penjajahan hingga setelah kemerdekaan (Aulia et al., 2021). Berbagai pengalaman berkaitan dengan kejadian masa lampau telah mengiringi perkembangan bangsa Indonesia. Menurut Sartono Kartodirdjo, sejarah adalah gambaran tentang masa lalu manusia sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap meliputi urutan fakta masa tersebut beserta penjelasan hal-hal yang telah berlalu (Dangu et al., 2022). Sejarah merupakan hal yang sangat penting untuk dipahami, mengingat sejarah mengajarkan tentang banyak hal pada masa lampau yang dapat diambil nilai positifnya untuk pedoman kehidupan sekarang maupun masa yang akan datang. Sejarah berperan besar dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas kedepannya dengan berpegang teguh pada nilai sejarah (Ardiansah, 2023; Romadhoni & Witir, 2019). Namun, upaya pengenalan sejarah menjadi tantangan besar di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat saat ini untuk mencegah peluang buruk yang terjadi (Fatimah & Octaviani, 2023). Termasuk pula terkait dengan kesadaran sejarah yang kurang, telah berdampak pada kurangnya pengetahuan tentang sejarah yang ada di lingkungan masyarakat (Syahputra et al., 2021). Hal ini disebabkan oleh proses pemberian informasi berkonteks sejarah yang masih konvensional melalui ceramah yang kurang relevan di era sekarang. Apalagi materi sejarah yang bersifat hafalan ini, belum mampu

ditekankan terkait sejarah di dalamnya hingga media berbasis teknologi yang belum maksimal digunakan semakin menurunkan semangat mempelajari sejarah (Suryadi & Aprison, 2023).

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya sejarah bahkan telah menimbulkan dampak negatif seperti kasus-kasus perusakan situs bersejarah di Indonesia. Dikutip dari portal berita news.detik.com telah terjadi kasus vandalisme atau pencoretan Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949 di Yogyakarta oleh orang tidak dikenal pada 16 Februari 2019 yang menyebabkan adanya coretan permanen dan perlu pembersihan yang tidak mudah (Hadi, 2019). Masih pada portal berita yang sama, vandalisme juga terjadi pada Patung Pahlawan Kapten Muslihat di Bogor yang diketahui terjadi pada 18 Agustus 2024 yang sangat merusak estetika patung. Kasus ini dikecam oleh pemerintah setempat maupun pihak-pihak terkait termasuk membuat kegaduhan di lingkungan masyarakat (Sholihin, 2024). Kasus-kasus ini menunjukkan masih kurangnya kesadaran masyarakat untuk menghargai suatu peristiwa maupun tokoh bersejarah, tidak adanya kesadaran untuk merawat monumen, dan sangat bertentangan dengan upaya pelestarian sejarah. Apabila tingkat kesadaran sejarah masyarakat terus dibiarkan rendah tanpa perhatian dari pihak terkait, dampak kedepannya dapat menjadi sangat serius seperti kehilangan identitas budaya dan jati diri bangsa. Tanpa pemahaman yang cukup mengenai sejarah, generasi penerus kesulitan memahami konteks peristiwa penting yang membentuk bangsa sehingga rentan terhadap manipulasi informasi dan hasutan berita negatif (Dediansyah & Hidayat, 2021). Selain itu, pengabaian terhadap warisan sejarah dapat menyebabkan kerusakan permanen pada situs-situs sejarah yang menghilangkan nilai edukatif dan kultural yang seharusnya diwariskan

(Kurniawan et al., 2024). Kemudian dalam jangka panjang, masyarakat yang tidak menghargai sejarah berpotensi mengulangi kesalahan masa lalu yang dapat menghambat pembangunan dan kemajuan bangsa (Romadhoni & Witor, 2019). Oleh karena itu, perhatian pemerintah maupun masyarakat setempat sangat diperlukan dalam upaya proteksi monumen bersejarah dan upaya bersama dalam peningkatan kesadaran masing-masing terhadap keberadaan sejarah di lingkungan sekitar.

Pemerintah dan pihak terkait pada dasarnya sudah mengabadikan peran para tokoh penting maupun kejadian bersejarah terdahulu dalam bentuk bangunan bersejarah atau monumen sehingga dapat mengingatkan para generasi saat ini. Monumen tersebut bukan menjadi sebuah simbol perjuangan saja, tetapi sebagai sarana warga Indonesia untuk tetap semangat dalam mempertahankan kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Safarani, 2023). Menurut Rumanto, monumen adalah suatu bangunan yang diciptakan untuk mengabadikan tokoh penting atau peristiwa yang memiliki kesan bersejarah dan pantas dikenang (Tripariyanto et al., 2022). Indonesia sebagai negara yang kaya akan kisah perjuangan sejarah terdahulu telah memiliki berbagai monumen bersejarah yang saat ini digunakan sebagai media edukasi sejarah maupun pariwisata. Selain melalui monumen, upaya mengenang dan menghargai jasa pahlawan juga dilakukan melalui kegiatan napak tilas perjuangan. Kegiatan napak tilas sejarah ini dapat meningkatkan jiwa nasionalisme para generasi muda dan memberikan sebuah gambaran suasana perjuangan terdahulu (Fajri et al., 2022). Napak tilas perjuangan merupakan kegiatan perjalanan panjang dengan menapaki dan melewati kembali

rute yang pernah dilalui pada saat perjuangan para pahlawan dalam meraih maupun mempertahankan kemerdekaan.

Salah satu kegiatan tahunan yang dilaksanakan Pemerintah Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali yaitu kegiatan Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem yang menempuh jarak sejauh 70 kilometer dan dilakukan pada tanggal 15 s/d 17 Agustus tiap tahunnya (Suryani, 2016). Kegiatan ini sesuai dengan *Long March* (perjalanan panjang) pasukan I Gusti Ngurah Rai ke Gunung Agung yang merupakan salah satu taktik perjuangan yang dilakukan saat masa revolusi fisik secara diam-diam melewati daerah pedalaman di Bali serta sebagai sarana sosialisasi untuk menggelorakan kembali semangat perjuangan rakyat dalam mempertahankan kemerdekaan melalui perang gerilya (Sudarta, 2016). Berdasarkan wawancara dengan Bapak I Gusti Putu Suarta, S.Sos sebagai Sekretaris Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Kabupaten Karangasem yang sekaligus sebagai Ketua Panitia Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem tahun 2024, menyatakan bahwa kegiatan tahun ini diikuti oleh sekitar 200 peserta yang terdiri atas siswa-siswi SMA/SMK di Kabupaten Karangasem untuk menyusuri kembali jalur-jalur perjuangan yang diabadikan dengan monumen-monumen perjuangan di beberapa lokasi dan memahami nilai-nilai perjuangan para pahlawan yang dapat dirasakan oleh generasi muda. Setiap monumen memiliki sejarahnya masing-masing yang tentunya wajib dipahami untuk penambahan wawasan tentang perjalanan perjuangan pasukan I Gusti Ngurai Rai di Karangasem terdahulu. Rute atau lokasi perjuangan pasukan I Gusti Ngurah Rai terdahulu dapat teridentifikasi dari letak masing-masing monumen dari sisi lereng Gunung Agung sebelah barat hingga lereng sisi tenggara.

Yaitu terdiri dari monumen perjuangan di Dusun Pemuteran, Desa Pempatan, Kec. Rendang, kemudian monumen perjuangan di Dusun Pesagi, Desa Jungutan, Kec. Bebandem, monumen perjuangan di Dusun Tanah Aron, Desa Bhuana Giri, Kec. Bebandem, dan monumen perjuangan di Dusun Poh, Desa Bhuana Giri, Kec. Bebandem, serta monumen perjuangan di Dusun Laga, Desa Nawa Kerti, Kec. Abang.

Namun, masing-masing monumen tersebut terletak di daerah terjal di lereng Gunung Agung yang jauh dari pusat pemukiman dan jarang dijangkau oleh masyarakat. Menurut Bapak I Gusti Putu Suarta, S.Sos, hingga saat ini belum ada media informasi secara lengkap mengenai kisah sejarah yang terkandung dalam tiap-tiap monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem yang dapat diakses secara mudah oleh masyarakat. Oleh karena itu, beliau berharap kehadiran media informasi yang menarik, dapat diakses kapanpun secara luas, dan sebagai media pelengkap atas pelaksanaan napak tilas yang terbatas dari segi waktu dan jumlah peserta yang juga dibatasi. Mengingat bagi peserta napak tilas, peserta hanya mengetahui rute, lokasi monumen, dan sekilas informasi yang tercantum pada monumen saat kegiatan. Beliau menyimpulkan bahwa sejarah Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem sangat penting untuk diketahui dan dipahami sebagai bentuk pelestarian sejarah lokal khususnya di Kabupaten Karangasem. Pelestarian sejarah lokal menjadi kewajiban bersama sebagai upaya penguatan identitas nasional dari lingkup kedaerahan hingga tingkat pusat. Namun sayangnya, pelestarian ini belum maksimal dan justru mengalami tantangan dalam perkembangan jaman seperti saat ini. Apabila kondisinya dibiarkan seperti ini, tentu dapat membuat keberadaan sejarah napak

tilas ini semakin dilupakan, pengetahuan masyarakat yang menurun, hingga kehilangan identitas bangsa dari level kedaerahan di Kabupaten Karangasem.

Oleh karena itu, keberadaan maupun informasi sejarah monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem hanya menjadi perhatian ketika pelaksanaan napak tilas dan hanya diketahui oleh beberapa masyarakat yang tinggal di sekitar monumen tersebut. Dalam mendalami kembali permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan penyebaran angket kepada responden dengan kriteria sebagai masyarakat umum yang tinggal di wilayah sekitar monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem. Angket telah diisi oleh 78 responden dengan hasil bahwa monumen yang paling sedikit diketahui yaitu monumen perjuangan di Dusun Poh, Desa Bhuana Giri, Kec. Bebandem diketahui oleh 19,2% responden dan monumen perjuangan di Dusun Laga, Desa Nawa Kerti, Kec. Abang yang juga diketahui oleh 19,2% responden. Kemudian, monumen perjuangan di Dusun Pemuteran, Desa Pempatan, Kec. Rendang yang diketahui oleh 23,1% responden. Disusul dengan monumen perjuangan di Dusun Pesagi, Desa Jungutan, Kec. Bebandem yang diketahui oleh 35,9% responden. Kemudian, monumen perjuangan di Dusun Tanah Aron, Desa Bhuana Giri, Kec. Bebandem sebagai monumen yang paling banyak diketahui, yaitu diketahui oleh 61,5% responden. Sementara itu, terdapat pula 15,4% responden yang sama sekali tidak mengetahui semua monumen tersebut. Berkaitan dengan pemahaman terhadap sejarah monumen-monumen tersebut, sebanyak 70,5% responden tidak mengetahui sejarah yang terkandung. Dari hasil angket tersebut telah membuktikan bahwa tidak semua monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem diketahui secara

keseluruhan, serta pengetahuan masyarakat terhadap sejarah pendirian monumen tersebut masih sangat minim.

Padahal, Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem menjadi salah satu sejarah yang penting berkaitan dengan mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia di daerah Kabupaten Karangasem, Bali. Kemerdekaan bukan didapatkan begitu saja dengan mudah, namun harus melewati berbagai macam pengorbanan dan kehidupan yang pahit dari generasi-generasi pendahulu bangsa (N. N. Salsabila & Danugroho, 2023). Perjuangan yang berat tidak hanya dihadapi ketika proses sebelum kemerdekaan, namun juga terjadi setelah kemerdekaan Indonesia diproklamasikan seperti yang dikisahkan pada napak tilas ini. Berkat jasa para pahlawan tersebut, Indonesia bisa mempertahankan kemerdekaannya dan merasakan kebebasan dari segala penderitaan yang dilakukan oleh penjajah serta bisa mulai berbenah menuju arah kemajuan bangsa di era modern.

Berdasarkan permasalahan dan urgensi tersebut, diperlukan sebuah media informasi untuk menyebarluaskan informasi keberadaan masing-masing monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem termasuk sejarah pendiriannya, sehingga mampu menyajikan informasi yang lengkap dan sistematis mengenai kisah napak tilas tersebut berdasarkan monumen yang ada. Pada era perkembangan teknologi yang pesat, media informasi khususnya dalam bidang sejarah dapat dikembangkan berbasis media informasi digital. Media informasi digital adalah perantara virtual maupun platform yang menggunakan teknologi digital untuk menyimpan, mengelola, maupun menyebarluaskan informasi dengan akses yang cepat dan interaktif (Yuniarti et al., 2023). Dengan

adanya multimedia sebagai kombinasi teks, gambar, dan audio dalam media informasi digital dapat membangkitkan minat mempelajari suatu hal dengan nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya (Benu & Benufinit, 2022). Penggunaan teknologi digital dalam hal edukasi sejarah memberikan kemudahan akses informasi yang praktis kapan saja dan di mana saja asalkan didukung oleh kesiapan perangkat pendukungnya. Selain itu media digital yang dapat dikembangkan secara inovatif, informatif dan interaktif mampu menciptakan pengalaman memperoleh informasi yang menyenangkan atau tidak membosankan mengingat konten sejarah yang cenderung bersifat hafalan sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang suatu sejarah (Arif et al., 2023). Hal ini juga sesuai dengan penyebaran angket oleh peneliti yang menunjukkan 93,5% responden setuju dalam penggunaan media digital untuk memperoleh informasi seputar sejarah dan didukung pula oleh 97,4% responden yang telah memiliki *smartphone*.

Kemudian, salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pengembangan media informasi digital dan dapat diakses melalui *smartphone* yaitu dengan bantuan teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi interaktif yang memadukan dunia fisik dengan elemen digital buatan komputer secara *realtime* untuk menciptakan pengalaman yang menyatu antara keduanya (Doerner & Horst, 2022; Putra et al., 2023). Teknologi AR dapat menampilkan konten digital secara akurat dengan menggunakan teknik pemindaian *marker* atau penanda yang menganalisis posisi dan orientasi perangkat terhadap objek yang muncul. Hal ini menyebabkan objek digital dapat ditempatkan secara tepat di dunia nyata. Dari segi pengoperasian, AR memberikan kemudahan aksesibilitas kepada pengguna melalui kamera *smartphone* atau *tablet* yang dimiliki

tanpa perangkat tambahan yang memberatkan (J. B. Prasetyo et al., 2021). Pengguna dapat mengarahkan kamera perangkat ke penanda atau *marker* yang tersedia untuk melihat visualisasi monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai maupun informasi tambahan yang selanjutnya muncul di layar. Kemudian dari segi interaktivitas, pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi pasif tetapi dapat berinteraksi langsung dengan konten digital yang ditampilkan dan memiliki kendali terhadap penggunaan media sehingga memiliki interaktivitas yang tinggi (Ma'ruf & Primandari, 2024). Pengguna melalui kehendaknya sendiri dapat melihat berbagai sudut monumen agar mengetahui seperti detail arsitektur maupun informasi yang tercantum langsung pada monumen. Melalui hal ini, AR menciptakan proses belajar aktif yang mana pengguna merasa terlibat langsung dalam penemuan informasi dan menciptakan pengalaman yang berkesan. Selanjutnya, AR memfasilitasi berbagai elemen digital, seperti objek 3 dimensi, informasi tambahan, maupun animasi pendukung untuk muncul ke lingkungan nyata melalui layar perangkat yang digunakan (Sindu et al., 2023). Oleh karena itu, integrasi berbagai elemen multimedia dapat membuat suatu media informasi menjadi menarik dan lebih efektif (Rais et al., 2024). Dalam konten monumen-monumen napak tilas ini, elemen teks, audio, gambar dua atau tiga dimensi, hingga navigasi dapat diintegrasikan menjadi suatu produk AR yang fungsional. Hal ini memberikan gambaran yang lebih lengkap dan menyeluruh tentang monumen yang ada kepada pengguna. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi AR untuk pengenalan sejarah dapat menarik minat pengguna melalui visualisasi monumen yang menarik dan efektif untuk menambah wawasan pengguna (Sulistianingsih & Kustono, 2022).

Beberapa penelitian juga telah menunjukkan bahwa pemanfaatan AR sebagai media edukasi memiliki tingkat efektivitas yang baik. Penelitian berjudul “Urgensi *Augmented Reality* sebagai Media Inovasi Pembelajaran dalam Melestarikan Kebudayaan” menyimpulkan bahwa integrasi AR pada pembelajaran kebudayaan memberikan dorongan dan capaian kemampuan siswa yang lebih efektif dan efisien serta AR juga bersifat inovatif dan variatif dalam proses pembelajaran (Dewi & Sahrina, 2021). Begitupula pada penelitian berjudul “Desain Virtual Tour Bangunan Bersejarah Lawang Sewu Semarang Menggunakan Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Web (WEBAR)” menyimpulkan bahwa media berbasis AR mudah digunakan, informasi visual mengenai bangunan bersejarah yang disajikan dapat dilihat dengan jelas oleh pengguna, dan informasi yang dikemas dengan visualisasi yang menarik dapat mudah diingat oleh pengguna (Wibisono & Wardani, 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem”. Penelitian ini akan menghasilkan AR yang menampilkan visualisasi tiga dimensi tiap-tiap monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem beserta informasi pendukung seputar lokasi hingga sejarah yang dapat diakses setiap saat untuk memberikan fleksibilitas bagi pengguna. Media informasi berupa AR ini sebagai media tambahan bagi masyarakat yang ingin mengetahui informasi seputar sejarah Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem melalui monumen-monumen virtual dalam perangkat tanpa menggantikan peran kegiatan napak tilas yang rutin dilaksanakan

tiap tahun. Pengguna secara luas diharapkan mampu meningkat literasi sejarahnya terkait monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem yang dikemas secara menarik dan efektif.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dijadikan dasar dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pengenalan sejarah monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem?
2. Bagaimana respons pengguna terhadap produk *Augmented Reality* (AR) pengenalan sejarah monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pengenalan sejarah monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem.
2. Untuk mengetahui respons pengguna terhadap produk *Augmented Reality* (AR) pengenalan sejarah monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Berikut merupakan batasan permasalahan dalam penelitian Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem, yaitu:

1. Menampilkan dan menjelaskan monumen-monumen terkait yang hanya dilalui ketika Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem sesuai dengan sumber tertulis arsip dari Dinas Sosial Kabupaten Karangasem.
2. Memanfaatkan *marker* yang disediakan untuk memunculkan objek AR dan informasi pendukung.
3. Aplikasi AR dikembangkan dengan menggunakan beberapa perangkat lunak seperti Unity dengan *package* Vuforia, Blender, Adobe Photoshop, dan Figma.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Penelitian Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Pengembangan media pengenalan monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan memberikan inovasi dalam edukasi sejarah yang informatif dan berkesan. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* juga menjadi upaya memperkenalkan sebuah penerapan teknologi yang bermanfaat baik kepada pengguna secara luas. Penelitian yang menghasilkan produk

Augmented Reality ini diharapkan mampu memberikan visualisasi monumen-monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem yang menarik serta berpeluang memunculkan inovasi untuk pengenalan konten-konten sejarah lainnya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan mendapatkan peningkatan wawasan melalui Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem.

b. Manfaat bagi Masyarakat Umum

Masyarakat umum maupun kalangan pelajar mendapatkan informasi dan pengalaman menarik melalui Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem sebagai bentuk digitalisasi dan memberikan kepraktisan dalam memahami sejarah tersebut.

c. Manfaat bagi Peneliti Lain

Penelitian Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Sejarah Monumen-Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Kabupaten Karangasem ini diharapkan memberikan manfaat sebagai referensi kepada peneliti lainnya yang melakukan penelitian sejenis.