

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pahlawan merupakan sebutan yang disematkan kepada individu, baik warga negara Indonesia maupun pihak lain, yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang kini menjadi bagian dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Gelar ini juga diberikan kepada mereka yang gugur dalam perjuangan atau yang semasa hidupnya menunjukkan sikap kepahlawanan, memberikan kontribusi besar, serta menghasilkan karya dan prestasi luar biasa demi kemajuan dan pembangunan bangsa dan negara." Kalimat ini telah diubah dengan menyesuaikan struktur, menambahkan beberapa kata, dan mengganti beberapa istilah agar tidak terindikasi plagiasi, namun maknanya tetap terjaga, hal tersebut dituliskan dalam UU No. 20 Tahun 2009. Istilah 'pahlawan' memiliki akar dari kata dalam bahasa Sanskerta 'phala', yang berarti hasil atau buah. Seiring waktu dan pengaruh penggunaan bahasa, kata 'phala' mengalami perubahan menjadi 'pahala' atau 'piala', yang mengandung makna sebagai bentuk penghargaan atas keberhasilan. Oleh karena itu, pahlawan dapat dimaknai sebagai individu yang mendapatkan pahala karena tindakannya memberikan dampak besar serta membawa manfaat bagi kehidupan masyarakat (Sulistyo, 2022). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pahlawan diartikan sebagai seseorang yang dikenal karena keberanian serta

pengorbanannya dalam memperjuangkan kebenaran, atau sebagai pejuang yang memiliki keberanian luar biasa. Pahlawan tidak selalu identik dengan medan perang, tetapi juga bisa hadir dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, lingkungan, dan teknologi, selama tindakan mereka memberikan dampak positif dan menginspirasi masyarakat luas. Patriot masa kini identik dengan karakter yang gagah dan kuat serta pakaian yang keren serta perlengkapan yang canggih, namun definisi sesungguhnya dari pahlawan adalah seseorang yang dengan bangga membela kebenaran dan berani berkorban. Hal tersebutlah yang dilakukan oleh pahlawan kemerdekaan yang mengabdikan diri sepenuhnya untuk kepentingan bangsa dan negara. Untuk menghargai jasa yang telah diberikan kepada bangsa dan tanah air, para pahlawan dikenang dalam sebuah monumen yang tersebar di tempat-tempat tertentu.

Berdasar pada kaidah Bahasa Indonesia (1988:592) Sebagai simbol sejarah yang bernilai tinggi, monumen dipertahankan dan dilindungi oleh negara untuk menjaga warisan masa lalu. Monumen biasanya berukuran relative besar dan bersifat publik sehingga dapat dilihat oleh banyak orang. Pembangunan monumen memiliki tujuan utama sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah kemerdekaan yang diberikan kepada bangsa Indonesia. Selain itu, monumen ini juga dibangun sebagai bentuk penghormatan dan apresiasi terhadap jasa para pahlawan dan pejuang kemerdekaan. Tidak hanya itu, keberadaan monumen turut berperan sebagai sarana edukasi untuk menanamkan nilai-nilai cinta tanah air kepada generasi muda, agar mereka dapat meneruskan perjuangan bangsa dengan semangat nasionalisme (Abdullah, 2017). Monumen perjuangan atau kemerdekaan biasanya dibangun pada tempat-tempat tertentu. Dimana tempat

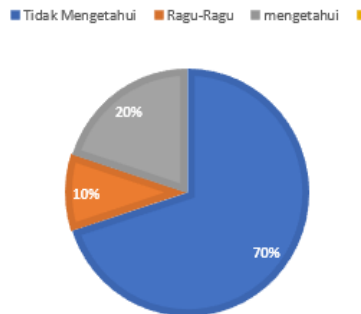
tersebut terjadi sebuah pertempuran atau tempat strategis yang bertujuan agar masyarakat dapat melihat monument tersebut dengan mudah. Salah satu monument perjuangan tersebut adalah “Monumen Perjuangan Tanah Aron” yang terletak di Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali.

Monumen Perjuangan Tanah Aron terletak di desa Bhuana Giri, Kecamatan Bebandem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Monumen ini dibangun untuk mengenang perang antara pasukan I Gusti Ngurah Rai yang saat itu disebut pasukan “Ciung Wanara” melawan pasukan NICA. Monumen dibangun memiliki kisah sejarah penting yang didalamnya terkandung hal positif yang hendaknya ditiru oleh generasi muda.

Pembuatan monumen juga bertujuan untuk memperkenalkan peristiwa penting serta menjaga kisah tersebut agar tidak termakan zaman (Prastiyo, 2015). Namun, hingga kini tidak sedikit masyarakat yang belum mengenal Monumen Perjuangan Tanah Aron beserta nilai historisnya. Hal ini peneliti menggunakan *Cluster Sampling* dan dibuktikan dari kuisioner yang diberikan kepada 30 masyarakat Kabupaten Karangasem. Terdapat 60% responden tidak mengetahui tentang Monumen Perjuangan Tanah Aron dan 70% responden tidak mengetahui tentang sejarah dibangunnya Monumen Perjuangan Tanah Aron. Berdasarkan wawancara dengan pengelola Monumen Perjuangan Tanah Aron bapak Komang Putra hal tersebut disebabkan karena informasi yang disampaikan kepada pengunjung terbatas dan kurang lengkap. Ketidaktahuan masyarakat terhadap sejarah monument perjuangan atau monumen pahlawan dapat menyebabkan kalangan muda lupa akan jasa-jasa pahlawannya (Setiaji, 2014). Jika sebuah bangsa lupa akan jasa pahlawan mereka maka mereka akan mengulangi kesalahan masa

lalu. Tidak memperoleh pelajaran dari peristiwa lalu serta kehilangan jati diri bangsa itu.

TINGKAT PENGETAHUAN RESPONDEN TERHADAP  
SEJARAH MONUMEN PERJUANGAN TANAH ARON



**Gambar 1. 1**

Tingkat Pengetahuan Responden Terhadap Sejarah Monumen Perjuangan Tanah Aron

Alternative yang ditawarkan pada studi ini yakni dengan mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* berbantuan *Marker Based* pada Monumen Perjuangan Tanah Aron yang nantinya dapat memberikan dan menampilkan informasi yang lebih menarik. Pemilihan teknologi *Augmented Reality* tersebut diambil berdasarkan survey yang diberikan kepada 30 masyarakat Karangasem yang menyatakan bahwa 60% responden mengetahui teknologi *Augmented Reality* (AR). Selain itu 80% responden setuju apabila peneliti mengembangkan media/aplikasi pengenalan sejarah menggunakan *Augmented Reality* (AR). Hal ini juga didukung oleh Bapak I Nyoman Sepel Diantara S.Pd selaku Kepala bidang Pemberdayaan Sosial di Dinas Kebudayaan Kabupaten Karangasem, beliau menjelaskan bahwa peran teknologi sangat diperlukan untuk mengenalkan informasi sejarah pada Monumen Perjuangan Tanah Aron. *Augmented Reality* yakni teknologi yang mengintegrasikan objek virtual, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, ke dalam lingkungan dunia nyata yang bersifat tiga

dimensi, kemudian menampilkan objek-objek tersebut secara langsung dalam waktu nyata (Efendi, 2020). Penelitian terdahulu terkait pengembangan AR pada tempat bersejarah pernah dikembangkan berjudul “Implementasi *Augmented Reality* (AR) Dengan Metode Marker Untuk Media Pengenalan Informasi Monumen-monumen di Jakarta” yang ditulis oleh (Reeves, 2021) untuk menampilkan informasi tentang monumen-monumen yang ada di Jakarta. Namun objek 3D yang ditampilkan pada aplikasi tersebut masih statis. Maka dari itu pada pengembangan kali ini akan menggunakan animasi 3D yang digabungkan dengan *Augmented Reality* (AR) dalam penyampaian informasi. Menurut (Kartika, 2017) dengan menggunakan animasi 3D informasi akan lebih menarik dan mudah disampaikan.

Dengan adanya kolaborasi antara monumen perjuangan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) diharapkan masyarakat Karangsem lebih tertarik untuk mengunjungi monumen tersebut. Serta dengan pengembangan *Augmented Reality* ini peneliti dapat mengetahui respon masyarakat terhadap teknologi *Augmented Reality* yang akan digunakan pada Monumen Perjuangan Tanah Aron.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, identifikasi masalah dalam penelitian yakni berikut:

- 1). Kurangnya kesadaran masyarakat Karangsem dalam mempelajari Sejarah yang disebabkan tidak adanya media informasi penyampaian sejarah yang menarik dan interaktif pada Monumen Perjuangan Tanah Aron



### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersebut, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media pengenalan sejarah yang menarik dan interaktif dalam bentuk *Augmented Reality*.
- 2) Bagaimana respon pengguna terhadap media pengenalan sejarah dalam bentuk *Augmented Reality*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Guna mendapatkan luaran pada peningkatan media pemaparan awal sejarah yang menarik dan interaktif dalam bentuk *Augmented Reality*.
- 2) Untuk mengetahui respon pengguna dalam memahami Sejarah dengan menggunakan media *Augmented Reality*.

### 1.5 Batasan Masalah

Untuk menjadikan studi ini semakin terarah, ampuh, dan tepat guna, perlu adanya pembatasan persoalan. Adapun ruang lingkup permasalahan yang menjadi fokus kajian dalam studi ini yakni:

1. istem yang dirancang dalam penelitian ini dirancang agar dapat dioperasikan pada perangkat mobile dengan sistem operasi Android.
2. Prangkat yang disuguhkan bermuatan informasi mengenai sejarah Monumen Perjuangan Tanah Aron yang akan dibagi menjadi beberapa scene dalam bentuk *Augmented Reality*.
3. Animasi yang ditampilkan terbatas untuk meminimalisir ukuran aplikasi.

4. Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi dibuat berdasarkan buku “Menelusuri Jejak Pertempuran Tanah Aron dan Para Pahlawan serta Pejuang Awal Kemerdekaan”

## 1.6 Manfaat penelitian

Luaran studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang urgensi mempelajari sejarah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya wawasan pembaca dan menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Traktis

#### a. Manfaat Bagi Masyarakat Umum

Berbantuan prangkat mobile Peningkatan *Augmented Reality Marker Based* Pada Monumen Perjuangan Tanah Aron Karangasem ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mempelajari sejarah dibangunnya Monumen Perjuangan Tanah Aron

#### b. Manfaat bagi Peneliti

Dengan penginovasian prangkat mobile Pengembangan *Augmented Reality Marker Based* Pada Monumen Perjuangan Tanah Aron Karangasem ini punya kemampuan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari sepanjang perkuliahan.

#### c. Manfaat bagi Peneliti Lain

Melalui Pengembangan aplikasi mobile Pengembangan *Augmented Reality Marker Based* Pada Monumen Perjuangan Tanah Aron Karangasem bisa dipergunakan jadi referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mengambil topik sejenis.

