

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengembangan Aplikasi Location Based Augmented Reality Monumen Perang Jageraga yang merupakan situs sejarah penting dan memiliki nilai budaya tinggi di masyarakat setempat. Monumen ini didirikan untuk menghormati prestasi para pahlawan yang berjuang menjaga kedaulatan negara, dan keberadaannya menjadi bukti sejarah yang patut diwariskan. Sayangnya, banyak pengunjung saat ini, terutama generasi muda, yang belum memahami latar belakang sejarah dan makna monumen ini. Kurangnya informasi interaktif membuat kunjungan ke monumen menjadi pengalaman pasif tanpa keterlibatan mendalam. Selain itu, meskipun memiliki banyak papan informasi di situs Anda, sebagian besar pengunjung tidak tertarik membaca deskripsi statis yang tidak menarik, sehingga informasi penting tidak dikomunikasikan secara efektif.(Novariyanto, 2020).

Teknologi augmented reality (AR) berbasis lokasi dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan imersif bagi pengunjung Jaraga War Memorial. Aplikasi ini menggunakan perangkat seluler berkemampuan AR untuk mengintegrasikan elemen virtual seperti visualisasi 3D, animasi, dan narasi sejarah ke dalam lingkungan kehidupan nyata di sekitar monumen. Teknologi ini memungkinkan

pengguna untuk melihat langsung informasi sejarah mengenai monumen dan kawasan tertentu di suatu lokasi, sehingga memberikan pengalaman peristiwa bersejarah di lokasi tersebut dengan lebih jelas dan detail. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat pengunjung terhadap monumen, tetapi juga membantu memperdalam pemahaman tentang nilai sejarah dan kepahlawanan yang diwakili oleh Monumen Jaragaga. (Prayogi, 2022).

Teknologi ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengunjung, namun juga berpotensi menjadi atraksi wisata edukasi yang dapat mengangkat nilai sejarah lokal ke tingkat yang lebih luas. Perkembangan aplikasi ini akan membuka peluang baru dalam dunia wisata sejarah, karena Tugu Jaragaga dapat menjadi contoh situs bersejarah yang memanfaatkan teknologi modern untuk menginformasikan dan menawarkan pengalaman unik kepada pengunjungnya. (Kusuma, 2022).

Terbentuknya monumen perang jagaraga terjadi karena Pertempuran Jagaraga Terakhir (Puputan Jagaraga) yang terjadi pada tahun 1849, di mana Raja Buleleng beserta rakyat dan pasukan setianya dari berbagai desa di Buleleng mundur ke Desa Jagaraga dan membuat benteng berbentuk Supit Urang. sebagai pertahanan melawan Belanda. Mungkin saja di Desa Jagaraga terdapat monumen atau tugu peringatan yang didedikasikan untuk peristiwa bersejarah tersebut (Kusuma, 2022).

Berdasarkan pernyataan tersebut, muncul sebuah inovasi yang mendorong para peneliti untuk menghadirkan terobosan teknologi yang akan diterapkan di Monumen Perang Jagaraga. Inovasi ini bertujuan untuk menarik minat lebih banyak pengunjung datang ke monumen tersebut. Teknologi Augmented Reality (AR) kini telah banyak digunakan di berbagai sektor, termasuk pariwisata, guna

meningkatkan pengalaman para pengunjung. AR mendukung pembelajaran sejarah melalui penyajian informasi berbasis multimedia tiga dimensi. Penerapan teknologi ini memungkinkan penyampaian informasi tambahan mengenai Monumen Perang Jagaraga secara visual, menciptakan pengalaman yang menggabungkan dunia nyata dengan lingkungan virtual. Monumen Perang Jagalaga merupakan situs bersejarah yang sangat bernilai bagi masyarakat setempat dan sejarah militer bangsa Indonesia. Monumen ini memperingati peristiwa heroik Perang Jagaraga yang menjadi simbol keberanian dan patriotisme masyarakat dalam melawan penjajahan. Meski memiliki nilai sejarah yang besar, namun belum banyak masyarakat khususnya generasi muda yang mengetahui banyak tentang peristiwa ini.

Demi tujuan untuk menambah wawasan masyarakat mengenai Monumen Perang Jagaraga, hasil dari wawancara dengan pemerintah desa merencanakan berbagai inisiatif. Salah satu rencana yang diusulkan adalah memanfaatkan monumen tersebut sebagai tempat diadakannya berbagai acara di desa tersebut. Diharapkan dengan kegiatan ini dapat menarik perhatian masyarakat dan mengetahui lebih jauh tentang sejarah dan nilai dari monumen ini.

Selain itu, berdasarkan informasi dari media sosial, Pemerintah Kabupaten (Pemkab) merekomendasikan agar Monumen Jagaraga lebih aktif digunakan untuk menarik wisatawan lokal dan mancanegara. Pemanfaatan monumen sebagai pusat kegiatan tidak hanya memperkaya pengalaman wisatawan tetapi juga mendukung pariwisata lokal.

Hasil survei pengembangan aplikasi augmented reality berbasis lokasi untuk Monumen Perang Jagaraga mengungkapkan bahwa 90% dari 35 responden tidak mengetahui apa pun tentang tugu tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk membuat sebuah aplikasi yang mampu menggambarkan suasana kondisi Monumen Perang Jagaraga melalui visualisasi dalam bentuk 2D dan 3D. Aplikasi ini diharapkan dapat mendukung proses pendokumentasian Monumen Perang Jagaraga sebagai upaya pelestarian warisan sejarah dan budaya Bali berbasis digital.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, terdapat beberapa permasalahan utama, yaitu:

1. Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng masih memerlukan pemanfaatan teknologi untuk memperkaya informasi terkait warisan budaya.
2. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai Monumen Perang Jagaraga yang memiliki nilai sejarah penting.
3. Kurangnya dokumentasi berbasis digital untuk media informasi dan arsip tentang Monumen Perang Jagaraga sebagai warisan budaya.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka rangkaian pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan dan penerapan teknologi Augmented Reality pada Monumen Perang Jagaraga?
2. Bagaimana tanggapan atau respon pengguna maupun masyarakat terhadap penggunaan aplikasi Augmented Reality pada Monumen Perang Jagaraga?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasar pada masalah yang telah disampaikan, Adapun dari pengembangan aplikasi Augmented Reality pada Monumen Perang Jagaraga memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menguraikan sebuah proses dari pengembangan dan implementasi teknologi Augmented Reality pada Monumen Perang Jagaraga.
2. Mengetahui tanggapan atau respon pengguna maupun masyarakat terhadap aplikasi Augmented Reality yang dikembangkan untuk Monumen Perang Jagaraga.

1.4. Batasan Masalah Penelitian

Adapun Batasan dalam pengembangan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Monumen Perang Jagaraga, dengan tujuan agar fokus penelitian tidak melewati batas yang telah ditentukan. Batasan dalam penelitian yaitu:

1. Aplikasi Location-Based Augmented Reality Monumen Perang Jagaraga dikembangkan untuk bisa digunakan diperangkat Android.
2. Ruang lingkup visualisasi hanya memuat tentang koleksi yang terdapat pada Monumen Perang Jagaraga
3. Pengenalan kepada pengguna tentang monumen perang jagaraga menggunakan augmented reality.
4. Mark code augmented reality menggunakan barcode yang di sediakan pada monumen perang jagaraga

1.5. Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Monumen Perang Jagaraga ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini harapannya mampu memberikan kontribusi inovatif di bidang teknologi dan kebudayaan dengan menyaikan informasi yang bermanfaat untuk masyarakat mengenai Monumen Perang Jagaraga sebagai bagian dari warisan sejarah. Informasi tersebut disajikan melalui media Augmented Reality berbasis digital yang berfungsi sebagai sarana promosi sekaligus arsip digital untuk mendukung sektor pariwisata di Kabupaten Buleleng.

Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan media informasi yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman seolah-olah mengunjungi langsung Monumen Perang Jagaraga melalui teknologi Augmented Reality. Oleh karena itu, penelitian ini harapannya mampu membantu Dinas Kebudayaan dalam upaya pelestarian dan penyebaran informasi mengenai objek bersejarah tersebut, serta memperluas pemanfaatan Augmented Reality sebagai media edukasi dan informasi digital berbasis budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pengguna

Pengembangan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Monumen Perang Jagaraga harapannya mampu sebagai arsip digital dalam upaya konservasi Monumen Perang Jagaraga sebagai salah satu warisan sejarah.

b. Manfaat bagi Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng

Pengembangan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Monumen Perang Jagaraga ini diharapkan dapat membantu Dinas Kebudayaan dalam memediasi pelestarian dan promosi Monumen Perang Jagaraga sebagai warisan sejarah, serta berperan sebagai galeri virtual yang menyajikan informasi budaya secara interaktif dan digital.

c. Manfaat bagi peneliti

- 1) Mampu menyajikan keterampilan yang didapat selama perkuliahan dengan mengembangkan Aplikasi Location-Based Augmented Reality Monumen Perang Jagaraga.
- 2) Dapat menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai Monumen Perang Jagaraga sebagai bagian dari warisan sejarah dan budaya lokal.

