

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Situs Tamblingan merupakan kawasan arkeologis yang menyimpan berbagai peninggalan warisan leluhur. Hasil ekskavasi situs Tamblingan yang dilakukan oleh Balai Arkeologi Kota Denpasar menemukan peninggalan - peninggalan arkeologis yaitu seperti arca perwujudan leluhur, celak kontong lugeng luwih, menhir, dolmen, tahta batu, peti batu serta komponen bangunan (Bagus, 2013). Oleh sebab itu, kawasan ini memiliki nilai sejarah dan religius yang tinggi serta mencerminkan kebudayaan masa lampau (Pardi, 2022). Balai Arkeologi Kota Denpasar menyatakan bahwa adanya benda-benda warisan sejarah ini berpotensi menjadi daya tarik wisata arkeologis di kawasan Tamblingan (Bagus, 2013). Pengrajae Adat Dalem Tamblingan yang didukung oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng juga menyatakan bahwa adanya objek warisan bersejarah ini agar dapat dilestarikan dan dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat sehingga berpotensi dapat menjadi wisata berbasis budaya dengan memperkenalkan warisan arkeologis di kawasan Tamblingan. Dalam mewujudkan wisata arkeologi ini tentunya memerlukan upaya penyebaran informasi terkait adanya benda-benda bersejarah kepada masyarakat luas.

Upaya dalam mewujudkan wisata arkeologi dan pengelolaan pelestarian benda bersejarah ini diserahkan kepada *Pengrajae* Adat Dalem Tamblingan oleh Pemerintah Kabupaten Buleleng. Upaya – upaya yang telah dilakukan adalah dengan menyebarkan informasi benda bersejarah yang dimiliki melalui metode

sosialisasi konvensional yakni penyampaian informasi secara lisan kepada masyarakat setempat pada saat terdapat upacara-upacara adat atau keagamaan. Permasalahan ini menyebabkan terbatasnya penyebaran informasi kepada masyarakat yang lebih luas. Selain itu, benda-benda bersejarah yang ada di kawasan situs Tamblingan ini memiliki karakteristik yang spesifik. Terdapat beberapa benda bersejarah yang disimpan di dalam ruang penyimpanan yang disakralkan sehingga tidak dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat umum. Selain itu banyak benda-benda bersejarah yang saat ini tidak ditemukan keberadaannya setelah didokumentasikan dalam bentuk buku yang berjudul “Situs Tamblingan”.

Salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan pada era modern saat ini adalah dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat memungkinkan pemanfaatan yang luas dalam berbagai aspek kehidupan. Saat ini, inovasi teknologi yang dapat memberikan banyak keunggulan apabila dimanfaatkan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan. (Chai et al., 2024) melakukan penelitian perancangan media informasi pengenalan budaya kelenteng berbasis video dokumenter terhadap Gen-Z di Batam menyatakan hasil penelitian yakni media berbasis video dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi budaya kepada generasi muda, namun memiliki keterbatasan dalam hal diversitas sumber daya untuk produksi video yang lebih luas. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Wayan et al., 2024) dengan penelitian pengembangan *virtual tour* 360 pada objek wisata Sangeh, hasil penelitiannya menyatakan bahwa teknologi *virtual tour* mampu menjadi media informasi yang mampu memberikan gambaran komprehensif dan interaktif mengenai objek wisata Sangeh termasuk area yang tidak dapat diakses langsung oleh wisatawan dan mampu mendigitalisasi seluruh

spot atau ruang yang terdapat di dalam objek wisata Sangeh, namun media *virtual tour* ini memiliki keterbatasan pada interaktivitasnya sebab pengguna hanya dapat melakukan klik dan rotasi layar. Selain itu, Dellia et al. (2022) melakukan penelitian pengembangan *Augmented Reality* Museum Cakraningrat Bangkalan berbasis *QR-Code* menyatakan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa teknologi *augmented reality* berbasis *QR-Code* memiliki tingkat efisiensi dan daya tarik yang sangat baik untuk memperkenalkan sekaligus mendigitalisasikan benda-benda bersejarah yang terdapat pada museum.

Adanya berbagai pemanfaatan teknologi dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat luas memberikan solusi bahwa teknologi *Augmented Reality* merupakan teknologi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ada. Teknologi *Augmented Reality* dikembangkan sebagai media untuk menyebarkan informasi benda-benda bersejarah di kawasan situs Tamblingan sebab kawasan situs Tamblingan memiliki benda-benda bersejarah yang memiliki karakteristik yang spesifik yakni terdapat benda-benda bersejarah yang disimpan di dalam ruang penyimpanan yang disakralkan hingga terdapat benda-benda bersejarah yang saat ini sudah tidak ditemukan keberadaannya. Adanya teknologi *augmented reality* dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk datang dan memanfaatkan aplikasi *augmented reality* di kawasan situs Tamblingan. Dengan demikian, **Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Kawasan Situs Tamblingan** dapat dikembangkan guna menyebarluaskan informasi sejarah di kawasan situs Tamblingan sebagai daya tarik wisata arkeologis.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Dari pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, berikut merupakan beberapa masalah yang penulis temukan:

1. Penyebaran informasi yang masih terbatas pada penyampaian informasi secara lisan dan hanya menjangkau masyarakat setempat.
2. Karakteristik yang spesifik dimiliki oleh benda-benda bersejarah di kawasan situs Tamblingan yakni terdapat beberapa benda bersejarah yang disimpan di dalam ruang penyimpanan yang disakralkan sehingga tidak dapat diakses secara langsung oleh masyarakat umum. Selain itu banyak benda-benda bersejarah yang saat ini tidak ditemukan keberadaanya walaupun telah didokumentasikan dalam bentuk buku yang berjudul “Situs Tamblingan”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Kawasan Situs Tamblingan ?
2. Bagaimana respons dari wisatawan terhadap *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Kawasan Situs Tamblingan ?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Kawasan Situs Tamblingan.
2. Untuk mendeskripsikan respons dari wisatawan terhadap *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Kawasan Situs Tamblingan.

1.4. BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada beberapa kumpulan objek bersejarah yang bersifat benda di kawasan situs Tamblingan. Berikut merupakan batasan masalah dari penelitian ini:

1. Objek bersejarah yang divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi yang akan ditampilkan pada aplikasi sejumlah 19 objek dengan deskripsi sejarah, fungsi dan makna sesuai pada pedoman pada buku yang berjudul “Situs Tamblingan”.
2. Untuk hasil respon pengguna, peneliti hanya memberikan kuesioner dalam bentuk angket yang akan disebarakan kepada wisatawan yang telah berkunjung ke kawasan situs Tamblingan.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan informasi bagi penelitian serupa khususnya dalam pengembangan *Augmented Reality*.
 - b. Pengembangan *Augmented Reality* (AR) Pengenalan Objek Bersejarah di Situs Tamblingan ini bermanfaat sebagai media informasi yang menarik bagi wisatawan untuk menambah wawasan mengenai sejarah, fungsi hingga makna yang terkandung dalam benda bersejarah yang ada.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi wisatawan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan, sehingga wisatawan dapat mengetahui bagaimana model dari objek bersejarah yang ada di kawasan situs Tamblingan.
 - b. Bagi pangempon objek sejarah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap upaya mewujudkan situs Tamblingan sebagai objek wisata arkeologi serta sebagai upaya pelestarian khususnya pada benda-benda bersejarah yang hilang atau benda-benda yang disakralkan sehingga jarang diketahui publik.

c. Bagi peneliti dan akademisi

Penelitian ini bermanfaat untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh serta menambah wawasan terkait dengan objek bersejarah di kawasan situs Tamblingan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi dalam melaksanakan penelitian sejenis.

