

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

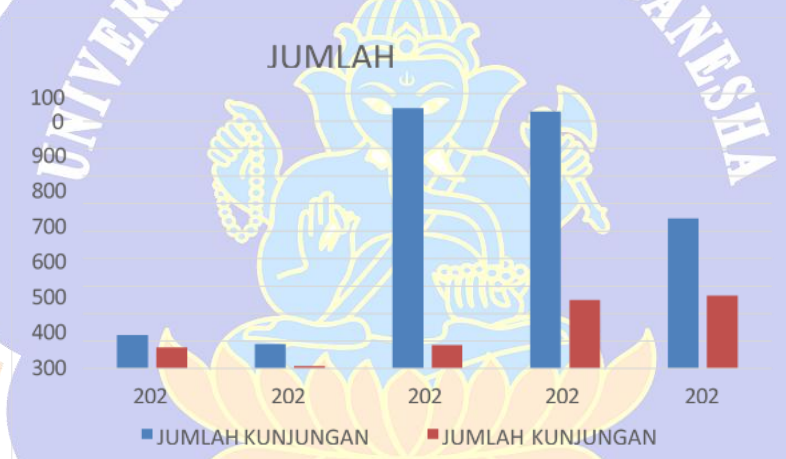
Sejarah adalah suatu proses interaksi yang berkelanjutan antara sejarawan dan fakta-fakta yang dimilikinya; Sejarah adalah suatu dialog yang abadi antara masa sekarang dan masa lampau.”dalam Pernyataan itu sepertinya yang membuat sejarah bagi pemahaman masyarakat umum saat ini jatuh pada hafalan angka-angka tahun, hafalan hari, bulan, bahkan nama-nama pahlawan. Sehingga esensi sejarah hilang dan semakin jauh dari tujuan diajarkannya sejarah kepada masyarakat ((Kian Amboro, 2017). Sejarah merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Konsep sejarah mengacu pada konsep waktu, terutama waktu yang telah lampau. Konsep sejarah sebagai suatu peristiwa, membawa gambaran tentang suatu pengalaman masa lampau yang dapat dikaji dan dipahami hari ini, untuk memprediksi kejadian-kejadian sekarang dan akan datang. Banyak kejadian besar dunia di waktu lampau yang memengaruhi dan membentuk kehidupan masa kini. Tak ayal, sering dikatakan sejarah membangun peradaban

Pengertian museum itu tidak berubah. Landasan ilmiah dan kesenian tetap menjiwai arti museum hingga kini . Pengertian museum menurut ICOM adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya. (Asmara, 2019), dalam Museum juga bisa di bilang adalah lembaga yang diperuntukkan bagi

masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media AR berbasis web untuk memvisualisasikan koleksi Museum Buleleng sehingga informasi koleksi dapat diakses secara daring dan pengalaman pengunjung menjadi lebih interaktif (E. Y. Putra et al., 2024). Museum memiliki fungsi penting sebagai media pendidikan nonformal, karena menyajikan data autentik dan fakta ilmiah yang dapat memperkuat nilai-nilai karakter bangsa (Brata, 2022) Dengan berbasis web, media ini dapat diakses lebih luas tanpa instalasi aplikasi khusus, sehingga relevan dengan kebutuhan pembelajaran digital masa kini. Penggunaan teknologi berbasis visual interaktif juga didukung oleh (Agustini et al., 2019a) yang menunjukkan bahwa optimalisasi visual modality dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, pengembangan media AR ini diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda dalam mempelajari sejarah lokal, memperkuat pemahaman terhadap warisan budaya, serta mendukung peran Museum Buleleng sebagai pusat edukasi sejarah dan budaya. Menurut (Warpala, 2020), penggunaan media berbasis augmented reality terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui visualisasi interaktif. Hal ini sejalan dengan pengembangan media pengenalan benda sejarah di Museum Buleleng yang juga memanfaatkan AR untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi pengunjung.

Museum Buleleng terletak di Jl. Veteran No.23, Paket Agung, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81118. Berdasarkan hasil wawancara dengan I Made Parwija beliau menuturkan bahwa museum Buleleng ini berdiri sejak 30 Maret 2002, museum masih keadaan baik dan terawat namun pengunjung tidak begitu ramai, keseharian di museum Buleleng bapak I Made Parwija masih menggunakan cara konvensional untuk menjelaskan pengenalan sejarah berbagai macam jenis peninggalan seperti patung, senjata, tojok, dan lain-lain. Dari data yang didapat, menunjukkan antusiasme masyarakat yang berkunjung di museum Buleleng di beberapa tahun terakhir mengalami peningkatan dan penurunan.



Gambar 1.1
Jumlah Kunjungan Museum Buleleng

Diagram jumlah kunjungan museum dari tahun 2020 hingga 2024 menunjukkan perubahan signifikan dalam jumlah wisatawan lokal dan asing. Pada tahun 2020, jumlah kunjungan lokal lebih tinggi dibandingkan kunjungan asing. Namun, pada tahun 2021, jumlah kunjungan mengalami penurunan, terutama dari

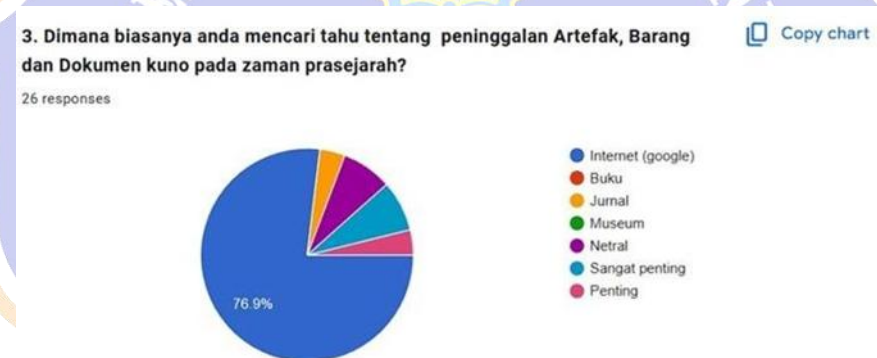
wisatawan asing, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh pandemi COVID-19. Tahun 2022 menjadi titik balik dengan lonjakan drastis pada kunjungan lokal yang mencapai lebih dari 900 pengunjung, sementara kunjungan asing juga mulai meningkat meskipun masih dalam jumlah yang lebih kecil. Tren positif ini berlanjut pada tahun 2023, di mana jumlah kunjungan lokal tetap tinggi, dan wisatawan asing mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Namun, pada tahun 2024, jumlah kunjungan lokal mengalami penurunan, sementara kunjungan asing terus menunjukkan tren peningkatan. Data ini mencerminkan pemulihan sektor pariwisata setelah pandemi serta potensi peningkatan kunjungan wisatawan asing di masa mendatang. Penelitian ini dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi jumlah kunjungan museum serta strategi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan, baik lokal maupun asing.

Hal tersebut diakibatkan dari beberapa faktor yang dialami masyarakat dalam hal mengunjungi Museum Buleleng. Berdasarkan data survei yang telah dikumpulkan, mayoritas responden (76,9%) lebih memilih menggunakan internet (Google) untuk mencari informasi tentang peninggalan artefak, barang, dan dokumen kuno pada zaman prasejarah, dibandingkan dengan media lain seperti buku, jurnal, atau museum.



Gambar 1.2
Tingkat pemahaman generasi muda tentang sejarah

Hal ini mengindikasikan bahwa aksesibilitas dan kenyamanan informasi digital menjadi faktor utama dalam upaya mengenal sejarah.



Gambar 1.3
Pengenalan Benda sejarah (AR)

Selain itu, ditemukan bahwa beberapa alasan utama yang membuat masyarakat malas mengunjungi museum adalah kendala waktu (42,9%), diikuti oleh kendala biaya (28,6%) dan jarak yang jauh dari tempat tinggal (19%). Sementara itu, sebagian kecil responden (9,5%) menyatakan tidak mengetahui lokasi museum sebagai alasan mereka tidak berkunjung. Fenomena ini menunjukkan perlunya inovasi untuk meningkatkan daya tarik museum, seperti mengintegrasikan teknologi Augmented Reality dalam media pengenalan sejarah.

Augmented Reality merupakan suatu teknologi yang dapat membentuk objek menjadi tiga dimensi ke dalam dunia nyata. *Augmented Reality* merupakan suatu teknologi yang dapat membentuk objek menjadi tiga dimensi ke dalam dunia nyata. Peddie dalam jurnal JPP menjelaskan, "*Augmented reality, in computer programming, a process of combining or 'augmenting' video or photographic displays by overlaying the images with useful computer-generated data*". Ramadhan dalam (Saputra, 2021) menyebutkan AR adalah teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk tiga dimensi memanfaatkan AR pada smartphone berbasis system operasi Android.

Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Yudistira Putra Yudis et al., 2024), yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan metode markerless pada Museum Megalodon telah berhasil dilakukan. AR mampu meningkatkan interaktivitas pengunjung museum dalam memahami koleksi-koleksi fosil megalodon. Pengunjung dapat melihat visualisasi 3D fosil megalodon yang menarik dan informatif melalui aplikasi AR berbasis android yang dikembangkan. Secara keseluruhan, penerapan AR markerless pada Museum Megalodon menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman museum serta mendukung pelestarian fosil bersejarah.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah penelitian yang bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media *Augmented Reality* sebagai sarana pendukung dalam pengenalan sejarah di Museum Buleleng. Penelitian ini

diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman pengunjung terhadap warisan budaya yang disajikan di museum, khususnya bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan nyata yang dihadapi oleh pengunjung museum, serta mengkaji fenomena-fenomena yang ditemukan melalui pengumpulan data, observasi lapangan, wawancara, dan hasil survei kuisioner, maka peneliti menetapkan judul penelitian yang relevan sebagai landasan dalam pengembangan media interaktif berbasis teknologi ini, yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Diharapkan, hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dan teknologi, tetapi juga dalam pelestarian dan penyebaran nilai-nilai sejarah dan budaya lokal secara lebih efektif, serta mendorong transformasi digital di lingkungan museum agar lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan pengunjung di era modern. “PENGEMBANGAN MEDIA PENGENALAN SEJARAH MUSEUM BULELENG BERBASIS *WEB-BASED AUGMENTED REALITY*”.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

1. Jarangnya penjaga museum berada di lokasi, sehingga pada saat tamu datang berkunjung tidak ada yang menjelaskan mengenai peninggalan-peninggalan sejarah.
2. Kurangnya media yang digunakan untuk memvisualisasikan peninggalan bersejarah di Museum Buleleng yang dapat digunakan pengguna.

1.3 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana rancangan pengembangan Augmented Reality (AR) benda sejarah museum Buleleng?
2. Bagaimana respons pengguna terhadap produk Augmented Reality (AR) sejarah museum Buleleng?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

1. Memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk memvisualisasikan peninggalan di museum Buleleng.
2. Membuat Augmented Reality dengan metode markerless based sehingga pengguna bisa melakukan tracking pada peninggalan sejarah di museum Buleleng untuk memunculkan animasi 3 dimensi tentang peninggalan museum Buleleng.

1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan dari Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hanya meneliti barang-barang di museum yang memiliki nilai sejarah dan data yang jelas.
2. Memanfaatkan marker yang disediakan untuk memunculkan objek AR dan informasi pendukung.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan referensi untuk pengembangan media edukasi yang serupa, khususnya dalam penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam bidang sejarah dan budaya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi masyarakat

Penelitian ini dapat meningkatkan antusiasme masyarakat dan pengunjung lokal maupun mancanegara untuk menyaksikan suasana museum yang berbeda serta pengaplikasian nya menggunakan teknologi.

b) Bagi Pengelola Museum

Penelitian ini dapat membantu pengelola museum dalam meningkatkan daya tarik museum serta memberikan alternatif penyajian koleksi peninggalan sejarah yang lebih modern dan interaktif. Implementasi teknologi AR juga dapat menjadi strategi promosi yang efektif untuk menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap warisan budaya yang ada.

c) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media edukasi berbasis teknologi AR, khususnya dalam bidang sejarah dan kebudayaan. Hasil penelitian ini juga dapat membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam integrasi teknologi digital dengan pelestarian budaya.

