

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

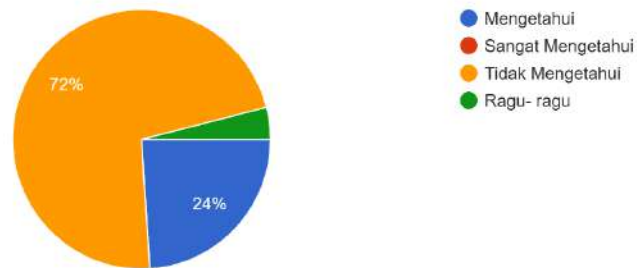
Sebagaimana disiratkan oleh Koentjaraningrat, 1997 (dalam Pujaastawa, 2014), reputasi Bali akan kebudayaannya yang khas merupakan derivasi dari proses belajar manusia yang kemudian mengkristal menjadi sistem nilai, pola tindak, dan karya cipta di tengah-tengah masyarakat. Selain itu Bali juga memiliki jatidiri yang khas dalam berinteraksi melalui kebudayaan yang dimiliki dalam lingkungannya (Parsudi Suparlan, 1986 dalam Pujaastawa, 2014). Jatidiri tersebut diantaranya berupa simbol dengan sistem kepercayaan yang kental dan bersifat harmoni. Sifat ini dijiwai oleh agama Hindu yang berenergi dan memiliki nilai-nilai spiritual, estetika, solidaritas, dan keseimbangan serta tatwa dan filsafat. Selaras dengan pandangan tersebut, Pujaastawa (2001) memaparkan bahwa masyarakat Bali telah mengakrabi pelbagai instrumen serta teknologi yang dimanfaatkan sebagai upaya untuk menselaraskan diri dengan ekosistem lingkungan fisik. Hakikatnya, peradaban Bali dapat diklasifikasikan sebagai kebudayaan ekspresif yang menempatkan dimensi religiositas Hindu serta estetika artistik sebagai episentrum nilai utama. Akibatnya, kedua unsur tersebut menjadi entitas yang imanen; senantiasa mewujudkan dan menyatu secara intrinsik dalam setiap sendi kehidupan, sehingga dominansinya senantiasa melingkupi elemen-elemen kebudayaan lainnya

(Pujaastawa, 2014).

Seperti halnya di dalam keluarga, nilai spiritual yang terbentuk yaitu dari adanya pembuatan sanggah atau merajan alit sebagai tempat manifestasi Tuhan Yang Maha Esa yang digunakan untuk memuja Sang pencipta. Sanggah/Mrajan merupakan bangunan suci yang terletak di hulu tangga rumah, dimana lokasi suci untuk mengamati Tuhan dan ketiga manifestasinya serta leluhur yang telah suci. Sanggah/Mrajan juga merupakan tempat berkumpulnya umat Hindu sebagai sarana untuk memajukan kehidupan keluarga Hindu dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga berfungsi sebagai sumber kehidupan karena merupakan landasan dari semua kegiatan umat Hindu (Makiyah Dhauatul, 2007). Namun setiap merajan alit di beberapa daerah memiliki sanggah yang berbeda-beda, Bali. Akan tetapi hal tersebut tidak membedakan atau tidak merubah tujuan umat manusia dalam memuja penciptanya. Bagian-bagian dan makna dari merajan alit sebenarnya unik untuk di pelajari, karena hal tersebut merupakan hal umum yang perlu di ketahui oleh masyarakat khususnya masyarakat Hindu supaya mereka mengetahui bagian-bagian dan fungsi dari adanya merajan alit (tempat persembahyangan) tersebut.

Adanya perkembangan jaman, menjadi salah satu hambatan yang membuat masyarakat kurang berminat untuk mempelajari makna dan bagian-bagian dari merajan alit. Makna dan bagian-bagian dari merajan alit sangat penting di ketahui dikarenakan makna tersebut banyak mengandung moral dan etika. Selain itu dengan masyarakat belajar tentang merajan alit, masyarakat bisa mengetahui bagian-bagian dan fungsi dari merajan alit yang dijadikan sebagai tempat persembahyangan keluarga mereka. Penjelasan tentang merajan alit banyak tertulis di buku dan bisa kita temui di internet. Namun seiring dengan berkembangnya jaman dan teknologi,

banyak kelompok masyarakat tidak suka mempelajari tentang merajan alit dengan cara membaca, hal tersebut menimbulkan kurang minatnya untuk mengetahui merajan alit.



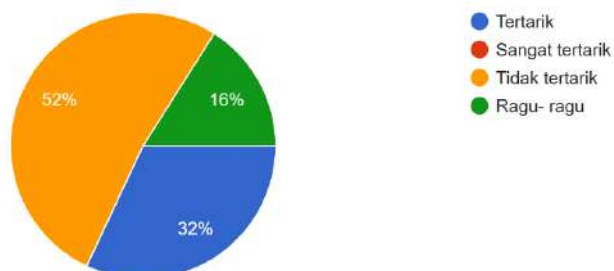
Gambar 1. 1

Pengetahuan Responden tentang Fungsi Sanggah di Pameran Alit

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner terhadap masyarakat dengan jumlah 25 responden. Dilihat dari gambar diatas tingkat ketidaktahuan responden terhadap fungsi dari setiap sanggah di pameran alit mencapai 72%. Artinya masyarakat kurang mengetahui fungsi-fungsi dari setiap sanggah di pameran alit. Hal ini terjadi karena kurangnya minat masyarakat dalam membaca sejarah-sejarah tentang sanggah pameran alit. Dilihat dari data di bawah ini.

5. Apa kalian tertarik belajar sejarah dengan cara membaca buku ?

25 jawaban



Gambar 1. 2

Tingkat Ketertarikan Masyarakat Belajar Sejarah

Ketidaktertarikan masyarakat membaca sejarah khususnya tentang sanggah

merajan alit melalui buku mencapai 52% dari 25 responden yang menjadikan masyarakat kurang mengetahui atau memahami fungsi-fungsi dari setiap sanggah di pameran alit.

Adanya permasalahan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengimplementasikan teknologi canggih yaitu yang bernama *Augmented Reality*. Sebagaimana dipaparkan oleh Efendi (2020), *Augmented Reality* merupakan suatu inovasi teknologi yang mengintegrasikan objek virtual—baik yang berdimensi dua maupun tiga—ke dalam lingkungan fisik nyata, serta memanifestasikannya secara seketika (*real-time*). Dimana teknologi ini yang nantinya akan membantu masyarakat untuk mengetahui penjelasan tentang sanggah atau merajan alit . Prosedur investigasi yang diterapkan berpijak pada metode *Research and Development* (RnD). Dengan adanya teknologi *Augmented Reality* diharapkan masyarakat terutama umat hindu lebih tertarik untuk mengetahui penjelasan tentang makna sanggah pameran alit.

Solusi yang ditawarkan terkait dengan permasalahan ketidaktahuan dan kurangnya minat masyarakat membaca sejarah khususnya sejarah tentang fungsi sanggah pameran alit adalah dengan mengembangkan teknologi *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan merajan alit dengan bentuk animasi 3D, yang nantinya dapat memberikan dan menampilkan informasi yang lebih menarik. Menurut Kartika (2017), penggunaan animasi 3D membuat informasi yg diberikan menjadi lebih menarik dan mudah disampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Menilik latar belakang yang telah terurai di atas, teridentifikasi sebuah kendala fundamental, bahwasanya masyarakat cenderung menunjukkan

keengganan untuk mengkaji seluk-beluk merajan alit manakala penyampaian informasi hanya bertumpu pada sarana bacaan. *Augmented Reality Marker Based* terbilang sangat jarang diketahui oleh kelompok masyarakat sehingga hal ini patut diaplikasi untuk masyarakat mengetahui penjelasan tentang sanggah atau merajan alit.

Menilik uraian perihal pemetaan kendala di atas, penulis mengonstruksi sejumlah persoalan mendesak yang menuntut pemecahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan sanggah atau pamerajan alit?
2. Bagaimana respon pengalaman pengguna terkait pengembangan *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan sanggah atau pamerajan alit?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan sanggah atau pamerajan alit?

1.3 Tujuan

Menilik pada penjabaran mengenai pokok permasalahan di atas, riset ini diselenggarakan dengan tujuan untuk:

1. Untuk Mengembangkan *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan sanggah atau pamerajan alit.
2. Untuk Mendeskripsikan respon pengalaman masyarakat terkait pengembangan *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan sanggah atau pamerajan alit.
3. Untuk Mendeskripsikan efektivitas pengembangan *Augmented Reality Marker Based* pada penjelasan sanggah atau pamerajan alit

1.4 Batasan Masalah

Guna menjaga fokus serta kedalaman substansi analisis, maka parameter pembahasan dalam riset ini dipetakan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang direalisasikan dalam penelitian ini memiliki kapabilitas untuk memvisualisasikan Pelinggih dalam format tiga dimensi melalui gawai bersistem operasi Android.
2. Aplikasi ini menguraikan seluk-beluk setiap pelinggih di merajan alit dengan mengategorikannya ke dalam beragam segmen visual yang berbasis pada teknologi *Augmented Reality*. Informasi yang ditampilkan dalam aplikasi dibuat lebih dekat berdasarkan buku yang berjudul **“Pengembangan *Augmented Reality Marker Based* pada Pelinggih Sanggah Pemerajan Alit”**.

1.5 Manfaat Penelitian

Riset ini diproyeksikan mampu mendiseminasikan wawasan kepada pihak-pihak terkait sebagaimana tersaji dalam uraian berikut:

1. Untuk Pemerintah

Studi ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi pemangku kebijakan, teristimewa kementerian yang mengampu sektor teknologi, dalam memetakan parameter krusial terkait pemanfaatan aplikasi sebagai instrumen untuk mengidentifikasi serta memahami arsitektur bangunan pelinggih secara lebih mendalam.

2. Untuk Masyarakat

Eksistensi penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemaslahatan bagi khalayak luas yang berikhtiar mendalami peran fungsional tiap-tiap pelinggih,

mengingat bahwa pemerolehan informasi tersebut kini telah diakselerasi melalui pemanfaatan instrumen digital berbasis *Augmented Reality*.

