

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sejarah merupakan rekaman peristiwa masa lalu, yang memiliki nilai-nilai adi luhur serta kekayaan budaya. Peran sejarah sangat penting sebagai sumber edukasi bagi generasi muda, terutama dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Indonesia sebagai negara yang kaya akan sejarah, memiliki banyak peninggalan budaya, salah satunya adalah candi sebagai simbol peradaban dan spiritualitas masa lampau (Prabowo Sulistiawan dkk., 2023; Andi & Deli 2023).

Salah satu candi bersejarah di Bali yakni Candi Buddha Kalibukbuk yang terletak di Desa Kalibukbuk, Kabupaten Buleleng. Candi ini menyimpan informasi penting mengenai perkembangan agama dan budaya di Bali Utara. Menurut I Nyoman Witana, pengelola candi, banyak ditemukan artefak seperti stupa, kendi, dan ghanasiwa, yang menyiratkan nilai sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, dan agama. Relief berbentuk Gana pada candi mencerminkan sinkretisme Siwa-Buddha sebagai bukti toleransi antarumat beragama pada masa lalu (Disbud, 2017; R. Siregar dkk., 2022).

Namun demikian, nilai-nilai toleransi yang tinggi di masa lalu tidak sepenuhnya tercermin dalam kehidupan beragama saat ini. Data dari Setiabudi dkk. (2022) dan Setara (2024) menunjukkan masih maraknya kasus intoleransi di Indonesia, termasuk di wilayah Bali. Berdasarkan laporan Setara (2024) mencatat bahwa sepanjang tahun 2023 telah terjadi 65 kasus gangguan terhadap tempat ibadah di Indonesia, dengan jumlah rincian 40 gereja, 17 masjid, 5 pura, dan 3 vihara yang

menjadi sasaran penolakan, pelarangan, hingga perusakan. Dikutip dari www.baliberkabar.id terdapat kasus intoleransi yang terjadi di desa Sumberklampok, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali yakni insiden pelanggaran hari raya Nyepi, sekelompok warga non-Hindu melakukan aktivitas rekreasi di hari suci sehingga menimbulkan kegaduhan dengan pecalang setempat. Fenomena ini mencerminkan lemahnya pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya lokal. Perkembangan teknologi dan informasi juga menyebabkan penurunan minat terhadap sejarah lokal, khususnya di kalangan generasi muda (Latipah & Nawawi, 2023).

Hasil survei terhadap 25 responden menunjukkan bahwa 56% generasi muda di Kabupaten Buleleng tidak mengetahui keberadaan Candi Buddha Kalibukbuk, dan hanya 20% yang mengetahui sejarahnya. Informasi yang tersedia di lokasi masih berupa lembaran usang dan kurang menarik. Edukasi kepada pengunjung yang masih menggunakan metode konvensional, tidak mampu menarik minat generasi milenial yang terbiasa dengan media digital dan interaktif (Sumardi & Suryawati, 2022). Menurut pengelola candi kendala yang masih dialami adalah tidak ada tempat untuk meletakkan peninggalan-peninggalan pada candi tersebut agar bisa dilihat oleh para pengunjung

Situasi ini menuntut inovasi dalam penyampaian informasi sejarah dan peninggalan candi, agar dapat diakses dan dipahami dengan cara yang lebih menarik dan sesuai karakteristik generasi muda. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan marker komik. Marker komik dipilih karena memiliki alur naratif visual yang kuat, mudah dipahami, dan disukai oleh kalangan remaja (Geneviene & Harnoko, 2024).

Lebih jauh, pendekatan ini diperkuat oleh temuan bahwa 96% responden terbiasa menggunakan smartphone dan 76% tertarik pada media berbasis AR.

Komik sebagai marker AR memiliki keunggulan dibandingkan marker konvensional seperti barcode atau gambar statis. Komik dapat menyampaikan cerita secara bertahap dan naratif melalui panel-panel yang sekaligus berfungsi sebagai penanda visual. Menurut Nurmana MS. S.Sn. (2022), komik merupakan bentuk seni visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks dalam penyampaian cerita, yang kini berkembang dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik. Komik mampu menyampaikan informasi dalam struktur yang naratif dan visual secara simultan, yang sejalan dengan prinsip *Augmented Reality* dalam menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menarik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang disusun dalam urutan tertentu untuk memberikan informasi dan membentuk respons estetika dari pembaca. Dalam konteks AR, ini memungkinkan integrasi konten 3D secara kontekstual dan memperkaya pengalaman belajar pengguna. Penanda berbentuk komik juga memudahkan segmentasi cerita sejarah ke dalam scene AR, yang meningkatkan retensi informasi dan ketertarikan pengguna. Metode pengembangan media ini akan memanfaatkan beberapa perangkat lunak seperti *Unity* dan *Vuforia SDK*.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menampilkan *Augmented Reality* (AR) secara statis, pengembangan ini akan menyajikan *Augmented Reality* (AR) dengan animasi 3D yang bersifat interaktif dan naratif, didalamnya menceritakan sejarah penemuan serta peninggalan-peninggalan yang ditemukan pada Candi Buddha Kalibukbuk. Pada penelitian terdahulu penggunaan marker AR

hanya berupa gambar biasa dengan visualisasi statis (Afdhari & Kurniawardhani 2024; Fikri dkk., 2024), sedangkan penelitian ini akan menggunakan komik sebagai marker inovatif untuk memperkuat pemahaman dan kepedulian generasi muda terhadap sejarah lokal.

Dengan demikian, **“Pengembangan Media Edukasi Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik”** ini diharapkan dapat meningkatkan literasi sejarah dan budaya lokal, serta menumbuhkan kembali semangat toleransi dan cinta tanah air di kalangan generasi muda pada era digital saat ini.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan Media Edukasi Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik?
- 2) Bagaimana respon pengguna terhadap Media Edukasi Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian Pengembangan Media Edukasi Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan Media Edukasi Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik.

- 2) Untuk mengetahui respon pengguna dalam memahami Sejarah Candi Buddha Kalibukbuk melalui Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik.

1.4 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terfokus, diperlukan adanya batasan masalah. Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Media edukasi yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang untuk dapat dioperasikan pada perangkat mobile dengan sistem operasi Android
- 2) Media edukasi ini menyediakan sejarah asal usul ditemukannya situs Candi Buddha Kalibukbuk yang akan terbagi menjadi 10 scene dan ditujukan kepada generasi muda usia 18-24 tahun.
- 3) Animasi 3D yang ditampilkan hanya mencakup adegan inti dari proses penemuan Candi Buddha Kalibukbuk, untuk menghindari ukuran media terlalu besar.
- 4) Informasi yang ditampilkan dalam media edukasi dibuat berdasarkan buku “Buku Pengayaan Situs Candi Buddha Kalibukbuk dalam Khasanah Peradaban Bali” dan buku “Pesisir Utara Buleleng di Masa Lalu”.
- 5) Penelitian ini dibatasi pada visualisasi tujuh benda peninggalan Candi Buddha Kalibukbuk dalam bentuk objek 3D. Selain itu, media edukasi yang dikembangkan masih bergantung pada barcode yang terintegrasi dalam marker komik sebagai penanda untuk menampilkan konten *Augmented Reality*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian Pengembangan Media Edukasi Sejarah Situs Candi Buddha Kalibukbuk Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang media pembelajaran digital, khususnya pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* berbasis marker komik dalam pengenalan sejarah lokal. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji topik serupa, serta memberikan wawasan baru bagi pengembangan media edukasi berbasis teknologi di bidang sejarah dan kebudayaan.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi Generasi Muda

Melalui pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* dengan Marker Komik, generasi muda akan lebih mudah memahami sejarah situs Candi Buddha Kalibukbuk. Media ini akan menyajikan informasi secara interaktif dan naratif, sehingga dapat memberikan pengalaman interaktif dan naratif kepada masyarakat untuk belajar tentang sejarah dan budaya lokal.

b) Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama studi. Sekaligus mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif di bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam pengembangan media berbasis *Augmented Reality*.

c) Manfaat bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media edukasi berbasis teknologi serupa, baik dalam konteks sejarah, budaya, maupun bidang keilmuan lainnya.

