

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Taman Soekasada Ujung merupakan salah satu situs bersejarah di Kabupaten Karangasem yang memiliki nilai penting sebagai peninggalan hubungan antara Kerajaan Karangasem dan pemerintahan kolonial Belanda. Kawasan ini dibangun pada masa pemerintahan Raja I Gusti Bagus Jelantik sekitar tahun 1909–1925 dengan memadukan unsur arsitektur Bali, Eropa, dan Tionghoa. Perpaduan tersebut tampak pada berbagai bangunan, seperti Gedung Maskerdam dan Bale Kambang, yang menjadi bukti adanya akulturasi budaya pada masa kolonial. Meskipun telah mengalami beberapa kali restorasi akibat bencana alam, Taman Soekasada Ujung masih memiliki nilai sejarah dan edukasi yang tinggi bagi masyarakat maupun wisatawan (Sulistyawati, 2021). Pada awal pembangunannya, Taman Soekasada Ujung memiliki luas sekitar 400 hektare, namun saat ini hanya tersisa kurang lebih 10 hektare akibat reformasi agraria dan perubahan fungsi lahan pada masa pascakolonial. Meskipun telah mengalami berbagai upaya restorasi setelah letusan Gunung Agung dan gempa bumi tahun 1963 serta 1976, nilai edukatif dan interpretasi sejarah Taman Soekasada Ujung masih belum dimanfaatkan secara optimal. Informasi sejarah yang tersedia masih disajikan dalam bentuk papan informasi dan deskripsi visual yang bersifat statis sehingga belum mampu

menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif bagi pengunjung (I Wayan Tagel Eddy, 2013).

Hingga saat ini, penyampaian informasi sejarah di Taman Soekasada Ujung masih didominasi oleh media konvensional, seperti papan informasi, brosur, dan penjelasan singkat dari pemandu wisata. Media tersebut belum mampu menyajikan alur sejarah secara menyeluruh serta kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi pengunjung. Kondisi ini menyebabkan informasi mengenai pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem belum tersampaikan secara optimal kepada pengunjung dengan latar belakang pengetahuan yang beragam.

Untuk memperkuat kondisi tersebut, dilakukan penyebaran kuesioner kepada pengunjung Taman Soekasada Ujung yang terdiri atas masyarakat lokal maupun wisatawan asing. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 73% responden hanya mengetahui sebagian kecil sejarah Kerajaan Karangasem, sedangkan 18,9% responden memiliki pengetahuan yang cukup dan sisanya belum mengetahui sejarah tersebut. Selain itu, 90% responden menyatakan lebih tertarik apabila informasi sejarah disajikan melalui media interaktif berbasis Augmented Reality. Sebanyak 85% responden juga menginginkan penyampaian informasi yang dilengkapi visualisasi serta audio narasi, sementara 82% responden menilai informasi sejarah di lokasi wisata penting untuk mendukung pengalaman berkunjung. Namun, hanya 27% responden yang pernah menemukan media interaktif di kawasan wisata sejarah. Temuan ini menunjukkan masih adanya kebutuhan akan media informasi yang lebih menarik dan interaktif. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi Taman Soekasada Ujung

sebagai media edukasi sejarah dengan penyampaian informasi yang masih didominasi media konvensional.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk menyampaikan informasi sejarah di kawasan cagar budaya, antara lain melalui video animasi, pameran foto, videotron, maupun aplikasi berbasis perangkat bergerak. Meskipun demikian, sebagian besar media tersebut masih bersifat satu arah sehingga interaksi pengguna terhadap materi sejarah masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang mampu menggabungkan informasi visual, audio, dan interaksi dalam satu platform yang mudah digunakan oleh pengunjung. (Sastra et al., 2023a).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Augmented Reality (AR). Teknologi ini memungkinkan objek virtual ditampilkan secara langsung di atas lingkungan nyata melalui kamera perangkat bergerak. Dibandingkan media konvensional maupun AR berbasis web, aplikasi AR berbasis Android menawarkan kinerja yang lebih stabil, proses visualisasi yang lebih baik, serta dapat digunakan tanpa bergantung pada koneksi internet secara terus-menerus. (Wahyuni et al., 2023). Dibandingkan AR berbasis web, aplikasi Android menawarkan performa yang lebih stabil, proses *rendering* yang lebih optimal, serta dukungan penggunaan secara *offline* yang lebih baik (Yudiantika et al., 2018).

Penelitian Xu et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan AR pada museum mampu mengurangi *cognitive load* dibandingkan penyampaian informasi menggunakan teks konvensional, sekaligus membantu pengunjung memahami objek sejarah secara lebih kontekstual. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Bachiller et al. (2023) yang menyatakan bahwa integrasi objek 3D, audio narasi,

dan elemen interaktif pada media AR mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dibandingkan media berbasis teks.

Selain itu, Bertaluci dan da Silva (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan *Augmented Reality* berperan sebagai media transformasi digital dalam pelestarian warisan budaya dengan menghadirkan informasi sejarah secara lebih menarik dan kontekstual. Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi AR memiliki potensi sebagai media penyampaian informasi sejarah yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Soekasada Ujung, pengunjung tidak hanya berasal dari masyarakat lokal, tetapi juga wisatawan mancanegara. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan menyediakan fitur bilingual, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, agar informasi sejarah dapat dipahami oleh pengunjung dengan latar belakang bahasa yang berbeda. Fitur ini diharapkan dapat memperluas akses informasi sejarah tanpa mengubah substansi materi yang disampaikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media informasi berbasis *Augmented Reality Story* dalam bentuk aplikasi Android yang diberi nama RUWATARA. Aplikasi ini mengintegrasikan objek tiga dimensi, audio narasi, video edukatif, serta fitur bilingual ke dalam satu media informasi sehingga pengunjung dapat mempelajari sejarah pengaruh kolonial Belanda terhadap Kerajaan Karangasem secara lebih interaktif. Melalui pengembangan tersebut diharapkan proses penyampaian informasi sejarah menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan pengalaman belajar pengunjung di Taman Soekasada Ujung. (Agustini et al., 2023; Citariani et al., 2025). Pengembangan

aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media informasi sejarah yang lebih interaktif, kontekstual, dan mudah diakses oleh pengunjung Taman Soekasada Ujung tanpa mengurangi keakuratan nilai sejarah yang disampaikan (Indrawan et al., 2024)



1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Belum adanya media informasi yang komplit untuk menyajikan informasi mengenai pengaruh kolonial Belanda terhadap sejarah Kerajaan Karangasem secara interaktif di Taman Soekasada Ujung.
2. Belum diketahuinya respon pengguna terhadap media informasi yang dikembangkan sebagai media penyampaian informasi sejarah di Taman Soekasada Ujung.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media informasi yang komplit mengenai pengaruh kolonial Belanda terhadap sejarah Kerajaan Karangasem bagi pengunjung Taman Soekasada Ujung?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap media informasi yang dikembangkan sebagai media penyampaian informasi sejarah di Taman Soekasada Ujung?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media informasi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang menyajikan pengaruh kolonial Belanda terhadap masa kejayaan Kerajaan Karangasem bagi pengunjung Taman Soekasada Ujung.
2. Mengetahui respon pengguna terhadap media informasi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan sebagai media penyampaian informasi sejarah di Taman Soekasada Ujung.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Adapun batasan masalah dari penelitian ini, dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *Augmented Reality* (AR) dalam penelitian ini difokuskan pada visualisasi pengaruh kolonial Belanda terhadap masa kejayaan Kerajaan Karangasem, termasuk aspek sosial, budaya, dan arsitektur.
2. Aplikasi AR yang dikembangkan sebagai media edukasi sejarah, bukan untuk tujuan komersial atau wisata berbasis AR.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan mengenai pengembangan media informasi berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam bidang sejarah, khususnya dalam

merepresentasikan pengaruh kolonial Belanda terhadap masa kejayaan Kerajaan Karangasem.

- b. Memberikan kontribusi ilmiah dalam pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sebagai media informasi sejarah yang menyajikan pengalaman belajar secara lebih interaktif.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media informasi berbasis *Augmented Reality*, khususnya pada bidang sejarah dan pelestarian budaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Menghasilkan media informasi berbasis *Augmented Reality* yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi sejarah mengenai pengaruh kolonial Belanda terhadap masa kejayaan Kerajaan Karangasem.
- b. Memberikan alternatif media informasi sejarah yang lebih interaktif bagi pengunjung Taman Soekasada Ujung melalui visualisasi objek tiga dimensi dan audio narasi.
- c. Menjadi salah satu alternatif media digital bagi pemerintah daerah dan pengelola Taman Soekasada Ujung dalam menyampaikan informasi sejarah kepada pengunjung.