BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Museum memiliki peran ganda dalam mempertahankan eksistensinya di masyarakat. Pertama, sebagai destinasi wisata yang menarik minat pengunujung untuk mengapresiasi keunikan dan hiburan. Kedua, museum berfungsi sebagai sarana edukatif yang menghubungkan masyarakat dengan pengetahuan sejarah. Melalui pameran objek-objek masa lalu dan benda sehari hari, museum menyajikan informasi dan pendidikan budaya yang mendalam(Faqih Batubara & Maulida, 2024). Menurut Fitriansyah (2024), proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui buku, tetapi juga dapat diperoleh melalui pengalaman belajar di museum. Hal ini diperkuat dengan data dari penelitian sebelumnya yang menunjukan persentasi sebanyak 93% siswa setuju jika museum menjadi media pembelajaran yang efektif. Indonesia, Khususnya di Bali, terdapat sejumlah museum yang berdedikasi untuk melestarikan dan memamerkan sejarah serta warisan budaya lokal. Museum tidak hanya menyimpan benda-benda sejarah, tetapi juga tempat edukasi ataupun riset yang memberikan wawasan mendalam mengenai perkembangan peradaban Bali dari masa prasejarah hingga era modern saat ini.

Sejarah memiliki keterkaitan satu sama lain secara mendalam dengan kehidupan sehari-hari, membentuk identitas, nilai-nilai yang kita anut setra budaya. Dengan memahami sejarah memberikan kita wawasan tentang awal mula tradisi dan kebiasaan yang kita lakukan sehari-hari. Dengan mempelajari sejarah merupakan cara kita untuk menghargai perstiwa-peristiwa yang membentuk dunia saat ini. Oleh karena itu, mempelajari sejarah sangat penting untuk memahami diri kita serta dan masyarakat secara global. Budaya Bali merupakan contoh yang luar biasa dari bagaimana tradisi dan sejarah berkaitan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai yang telah diwariskan secara turun menurun dari leluhur kita yang berbentuk sastra, tradisi, mitologi, adat istiadat, kepercayaan merupakan

warisan yang harus berkembang dan di sosialisasikan, menjaga identitas budaya agar tetap sama seiring berjalannya waktu guna tetap menjaga kebijakan-kebijakan yang berlaku di masyarakat (Jayanti et al., 2022). Museum merupakan tempat yang ideal untuk memamerkan kebudayaan dan juga sejarah nenek moyang kita, namun sayangnya sering kali museum memiliki sedikit pengunjung.

Walaupun museum menyimpan berbagai koleksi penting, minat masyarakat untuk mengunjungi tempat tersebut masih belum maksimal. Presepsi masyarakat masih beranggapan bahwa museum sangat membosankan, tidak menarik, dan memiliki bangunan seperti rumah hantu merupakan penyebab museum kehilangan kunjungannya dari waktu ke waktu (Aulia, 2024). Menurut Daranca (2023) Museum sering kali kehilangan pengunjung karena presepsi buruk yang timbul, sehingga perlahan mulai kehilangan kunjungan kembali setelah kunjungan pertama dilakukan. Pengelolaan tampilan dan presentasi koleksi museum merupakan cara yang dapat dilakukan pengelola untuk menarik kembali minat pengunjung untuk berkunjung kembali, kurangnya penataan menyebabkan pengunjung akan merasa bosan atau kurang tertarik untuk menghabiskan waktu lebih lama di museum, kemudian akan kehilangan esistensinya di Masyarakat(Fitriansyah, 2024). Museum susah bersaing dengan berbagai bentuk hiburan yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peluang untuk memperluas jangkauan dan mempertahankan alur sejarah perlahan akan menghilang seiring dengan berjalannya waktu.

Globalisasi juga menjadi dampak negatif terhadap perubahan gaya hidup manusia. Masyarakat kini lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain ponsel, belanja di mall, bioskop, serta *game online* daripada mengunjungi museum. Jika diabaikan, hal ini dapat menyebabkan terjadi krisis identitas budaya lokal (Asifa Dewi et al., 2023). Jika ini dibiarkan, bukan tidak mungkin akan mengakibatkan krisis identitas budaya, mengingat kondisi masyarakat bingung dan tidak yakin akan jati diri serta kurang memahami siapa dan dimana mereka berada karena lemahnya budaya yang miliki. Kondisi ini dapat melemahkan ikatan sosial, tetapi juga mengikis identitas suatu bangsa. Salah satu contohnya adalah penggunaan Kamen wali dalam upacara metatah yang memiliki makna

perlindungan diri dalam pelaksanaan upacara tersebut. Namun, saat ini penggunaannya sangat jarang karena terpengaruh oleh keberadaan kamen dengan motif dan warna yang bervariasi.

Salah satu Museum yang masih menyimpan berbagai jenis peralatan masyarakat Bali yang salah satunya adalah kamen wali yaitu museum Semarajaya. Museum Semarajaya terletak di pusat kota Klungkung, Bangunan museum dibangun selama pendudukan Hindia Belanda setelah jatuhnya Kerajaan Klungkung pada tanggal 28 April 1908. Bangunan ini sebelumnya berfungsi sebagai SMP (MULO), kemudian berlanjut hingga tahun 1990. Pemerintah Daerah Bali melakukan restorasi intensif pada bangunan tersebut dan kemudian mendirikannya sebagai Museum. Arsitektur museum memiliki gaya yang unik, kombinasi gaya Belanda kuno dan rumah tradisional Bali. Museum ini menampilkan temuan prasejarah dari area ini, seperti kapak batu; benda-benda bersejarah secara khusus yang berhubungan dengan perang "Puputan Klungkung". Karya seni dari kerajinan tangan masyarakat. Museum ini memiliki lukisan dan patung yang luar biasa dari seorang seniman Italia, Emilio Ambron, yang datang ke Bali pada tahun 1938. Dia melakukan beberapa kunjungan dan tinggal di Bali berkali-kali. Sebelum kematiannya, dia menyumbangkan beberapa karyanya ke museum (kemdikbud.go.id):

Berdasarkan hasil obstervasi yang telah dilakukan pada tanggal 29 September 2024 bersama dengan staf pengelola museum yaitu pemandu Bapak Gede Oka Bagiantara, teridentifikasi beberapa kendala operasional. Pertama, museum Semarajaya memiliki pemandu sebanyak 3 orang yang bertugas dengan kemampuan bahasa asing yang belum memadai, hanya satu dari tiga pemandu yang menguaai bahasa Prancis yang menjadi penghambat komunikasi dengan turis. Kedua, pemandu tidak selalu *standby* di tempat dan mengutamakan pengunjung dengan jumlah banyak, sehingga pengunjung individu atau kelompok kecil cenderung berkeliling tanpa benar-benar memahami makna dan nilai setiap koleksi yang terpajang.

Berdasarkan hasil obstervasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2025 terhadap Sekrertaris Dinas Kebudayaan dan Ketua UPTD Museum Semarajaya, ditemukan bahwa Museum Semarajaya telah memiliki penataan ruangan yang tertata dengan baik dan rapi, penataan ruangan dan koleksi yang dipamerkan telah diatur secara berkelompok dan senatiasa bersih. Namun, ditemukannya trend penurunan kunjungan yang segnifikan pada Januari tahun 2025 yang hanya terdapat 700 kunjungan, berbeda dengan tahun 2024 yang mencapai 2.139 (67,3%). Karena terjadi perbedaan kunjungan yang lebih dari 50% terjadilah ke khawatiran penurunan kunjungan pada bulan-bulan berikutnya. Penyebab dari turunnya kunjungan di museum semarajaya setelah di telusuri didapatkan kritik dari pengunjung, keterangan ini juga di benarkan oleh kepala museum Semarajaya setelah dilakukannnya wawancara yang dimana beliau medapat kritikan ini dari pemandu yang bertugas serta juga melalui *form evaluasi* kepuasan pelayanan. Kritikan tersebut menyoroti keterbatasan interaktifitas antar koleksi dan pengunjung karena kolesi museum dipajang dalam etalase kaca atau pajangan koleksi, yang menyebabkan pengunjung tidak dapat melihat secara keseluruhan detail koleksi sehingga interaktifitas menurun.

Melihat permasalahan tersebut penerapan teknologi *augmented reality* menjadi sosusi yang inovatif. Menurut studi Wijaya et al., (2025) di *Museum The Blanco Renaissance*, 80% responden yg meliputi hasil wawancara kepada pengelola museum, pemandu wisata, mahasiswa dan dosen pariwisata mengakui *augmented reality* dapat meningkatkan pengalaman pengunjung melalui objek 3D interaktif, keterlibatan emosi, dan menciptakan pengalaman dinamis terhadapt koleks museum. *Augmented Reality* yang akan di kembangkan pada museum Semarajaya bertujuan untuk memvisualisasikan objek 3D dari koleksi museum sehingga pengunjung museum dapat berinteraksi dengan lebih intensif dengan koleksi museum seperti memutar, memperbesar, memeriksa detail koleksi yang kemungkinan tidak bisa dilakukan menggunakan video pengenalan. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih konseptual dan personal, di mana pengunjung dapat mengakses informasi tambahan mengenai koleksi dengan

menyentuh beberapa bagian tertentu, yang menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Dalam konteks museum, Penyajian informasi melalui AR di ponsel pengunjung juga lebih efektif karena diakses secara personal dan *real-time*. Teknologi ini juga memungkinkan pengalaman yang lebih personal, menawarkan hiburan yang inovatif dan yang penting, menarik daya tarik museum bagi pengunjung (Arena et al., 2022).

Menurut Tohir et al., (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan *Aplikasi Augmented Reality* Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Berwujud Di Museum Lampung Menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Multimedia", uji coba dengan pendekatan pengujian dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) menunjukan bahwa aspek persepsi kegunaan, kemudahan, niat dan keramahan penggunaan *augmented reality* mendapatkan tanggapan positif dengan presentase "Setuju" dengan nilai presentase sebesar 83%. Hasil ini menunjukan bahwa produk augmented reality tersebut dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan memudahkan pekerjaan pemanu wisata. Kekurangan dari penelitian ini terdapat pada aspek User Interface, dimana visualisasi produk *augmented reality* yang dihasilkan belum memiliki penataan layout yang menarik, dari segi pewarnaan dan juga penempatan pilihan menu yang masih menutupi deskripsi dari setiap koleksi museum.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, kemudian juga dengan penggunaan pemanfaatan teknologi serta hasil wawancara yang dilakukan dengan musem Semarajaya pada tanggal 29 September 2024 dan 11 Maret 2025. Maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: "**Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung"** dengan adanya *augmented reality* diharapkan dapat membantu pengunjung dalam memberikan pengalaman interaktif, inofatif serta menyenangkan kepada para penunjung musem Semarajaya.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Minimnya papan informasi yang jelas mengenai setiap koleksi museum yang menyulitkan pengunjung asing dalam memahami konteks atau detail koleksi.
2. Terbatasnya jumlah pemandu di Museum Semarajaya menyebabkan tidak semua pengunjung dapat terlayani secara menyeluruh. Selain itu, beberapa pemandu yang kurang memahami bahasa tertentu.
3. Belum adanya pemanfaatan teknologi dalam menyajikan konten interaktifitas pada koleksi museum masih terbatas dan belum optimal.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Bedasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung?
2. Bagaimana respon dari pengunjung saat menggunakan *augmented reality* yang berkontribusi meningkatkan pengalam interaktifitas dan edukasi pengunjung Museum Semarajaya?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di uraikan, maka dapat di simpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan *augmented reality* pengenalan warisan budaya di museum sejarah semarajaya.
2. Mendeskripsikan respon pengguna *augmented reality* dalam pengelaman interaktifitas dan edukasi pengunjung museum sejarah semarajaya.

1.5 BATASAN PENELITIAN

1. Penletian ini ditujukan sebagai sarana penunjang informasi warisan museum sejarah semarajaya yang diharapkan mampu meningkatkan interaktifitas pengunjung.
2. *Augmented reality* ini hanya akan menampilkan objek 3D yang memiliki makna dan arti mendalam dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penelitian ini akan memvisualisasikan objek 3D yang berada di museum dengan menggunakan Multibahasa terutama Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
4. Fokus utama dari penelitian ini yaitu pengguna yang memiliki tingkat literasi teknologi atau fokus usia 12 tahun keatas.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung ini diharapkan dapat memberikam manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
   a. Sebagai bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk lembaga pendidikan dan perguruan tinggi untuk memahami mengenai topik Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung.
   b. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai topik yang sedang diteliti, sehingga meningkatkan kemapuan analisis peneliti dalam bidang ini dan mempu memberikan kontribusi positif pada bidang yang relevan.
2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi Masyarakat umum

      Penelitian ini diharapkan memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk lebih leluasa berinteraksi dengan koleksi yang museum miliki, sehingga

nantinya penyampain informasi bisa diterima dengan baik oleh pengunjung.

b. Manfaat bagi museum
   - Memberikan sumbangsih pemikiran dan solusi bagi pengelolaan musium yang baru dalam menghadapi perubahan sosial dan menghadapi permasalahan yang ada.
   - Penelitia ini diharpakan dapat digunakan sebagai media informasi yang dapat membantu pengunjung dalam mengerti atau memahami arti koleksi museum.

c. Manfaat bagi pemerintah

   Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi yang membantu pemerintah dalam memberikan edukasi terkait museum dan juga koleksi yang dimilikinya.

d. Manfaaat bagi peneliti

   Dapat mengimplemtasikan materi yang didapat selama melakukan perkuliahan melalui Pengembangan Media Edukasi Berbasis *Augmented Reality* Pengenalan Koleksi Di Museum Semarajaya Klungkung minat dan perhatian masyarakat terhadap warisan budaya.