

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan kebudayaan setiap wilayah Nusantara di Indonesia sejatinya merupakan bentuk budaya yang unik dan tidak dijumpai di lingkup budaya daerah lainnya, sehingga menjadi cerminan dari kepribadian bangsa yang merupakan refleksi dari jati diri bangsa Indonesia. Diperlukan adanya pendokumentasian, inventarisasi, dan juga pengenalan kepada khalayak dari berbagai daerah ketika kebudayaan di tiap daerah tersebut diharapkan untuk tetap menjadi acuan dari generasi ke generasi berikutnya, sebagai simbol hakikat kebangsaan. Maka saat itulah museum menjadi lembaga yang sangat diperlukan (Tjahjopurnomo, 2011).

Museum merupakan sebuah lembaga yang didedikasikan bagi masyarakat umum. Keberadaan museum dapat dijadikan sebagai tempat untuk mengenal nilai-nilai sejarah serta benda-benda warisan budaya terdahulu. Adapun fungsi dari museum itu sendiri yaitu mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian, dan kesenangan atau hiburan (Tjahjopurnomo, 2011). Koleksi museum menjadi warisan budaya yang memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Oleh karena itu sangat penting digunakan dalam berbagai tujuan dan kepentingan yang diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai sarana informasi, apresiasi maupun kreatifitas masyarakat dalam menunjang pembangunan bangsa di daerahnya (Matitaputy, 2007).

Era teknologi saat ini berkembang dengan pesat, teknologi yang dikembangkan semakin hari semakin canggih membuat dunia nyata dan dunia virtual perlahan-lahan menjadi satu, teknologi tersebut salah satunya adalah . yang saat ini terus berkembang telah memberikan banyak kontribusi terhadap berbagai bidang, misalnya pemasaran, arsitektur dan konstruksi, hiburan, kesehatan, pendidikan, perjalanan wisata, dan lainnya. Dengan teknologi AR ini mampu menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi dengan memproyeksikan benda-benda maya tersebut ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi secara interaktif dan *real-time* (Fadli, dkk. 2019).

Teknologi pada museum sudah banyak diterapkan saat ini, penggunaan AR terus berkembang dan semakin populer seiring dengan kemajuan teknologi dan peningkatan kesadaran akan potensi aplikasinya, penerapannya disesuaikan dengan tujuan dan konteks spesifik dari setiap institusi museum. Peningkatan teknologi dalam bidang Augmented Reality (AR) telah membuka peluang baru dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan dan budaya. Dalam konteks museum, teknologi AR dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dengan cara yang baru dan menarik. Menurut (Yoon dan Wang, 2014), AR dapat memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan imersif bagi pengunjung museum. Selain itu (Fombona, dkk. 2012) menegaskan bahwa AR juga bisa menjadi alat yang efektif untuk edukasi. Dengan kemampuan untuk menghadirkan informasi dalam konteks yang lebih menarik dan memfasilitasi interaksi langsung dengan materi pameran, AR dapat memperkaya proses pembelajaran dalam pengaturan museum.

Museum Subang merupakan salah satu museum yang berada di pusat Kabupaten Subang dan saat ini menjadi salah satu objek wisata bersejarah di Kabupaten Subang yang memiliki nilai cerita sejarah penting bagi perjalanan kemerdekaan Kabupaten Subang. Gedungnya sudah berdiri sejak zaman penjajahan Belanda. Awalnya gedung Museum Subang ini digunakan untuk beragam fungsi, mulai dari tempat pertunjukkan, tempat berkumpulnya berbagai komunitas, maupun ruang kantor.

Semenjak beralih fungsi menjadi museum yang di buka untuk umum pada tahun 2022 gedung ini mulai ramai dikunjungi oleh masyarakat. Selalu ada anak-anak sekolah dari berbagai jenjang pendidikan yang kerap mengunjungi museum ini, termasuk juga kunjungan dari luar daerah yang mulai berdatangan. Lokasinya strategis yaitu berada di tengah pusat kota, memiliki koleksi yang cukup lengkap dalam menyimpan sejarah Subang dengan tampilan yang terbilang sudah cukup modern, serta dilengkapi fasilitas pelengkap seperti *mini theater*, *virtual reality*, dan *smart table*. Hal tersebut membuat museum ini memiliki daya tarik tersendiri untuk dikunjungi. Kita dapat menelusuri jejak sejarah di Kabupaten Subang mulai dari zaman pra sejarah hingga zaman pasca kemerdekaan melalui koleksi yang ada.

Berdasarkan hasil observasi meskipun tampilan museum sudah cukup modern, namun penyampaian informasi terkait koleksi bersejarah yang ada di

museum ini masih sebatas tulisan yang sangat menumpuk bahkan ada informasi dari beberapa koleksi yang disampaikan hanya menggunakan selebar kertas putih dan stiker berlatar belakang buram yang ditempelkan pada kaca, kondisi museum yang gelap dan warna teks yang tidak kontras serta ukuran teks yang terlalu kecil membuat tulisan menjadi sulit untuk dibaca karena tidak dapat terlihat dengan jelas. Selain itu adanya fasilitas tambahan seperti *mini theater*, *virtual reality*, dan *smart table* di museum ini justru jarang dioperasikan kecuali jika ada acara dan kunjungan tertentu karena dianggap kurang efektif dan efisien dalam hal perawatan karena tidak sebanding dengan kondisi museum yang semakin hari terus mengalami penurunan jumlah pengunjung. Hal tersebut membuat museum ini tampak seperti sama saja dengan museum pada umumnya yang masih memamerkan dan mengenalkan koleksi bersejarah dengan cara konvensional yang dimana cara tersebut tidak lagi memadai untuk menarik perhatian dan keterlibatan pengunjung yang semakin *digital savvy* seperti saat ini, sehingga keterbatasan pengunjung dalam memahami koleksi bersejarah secara mendalam membuat daya tarik terhadap pengunjung menurun dan pengunjung menjadi lebih cepat merasa bosan saat berada di museum tersebut.



Gambar 1.1 Tampilan Museum

Pentingnya menjaga minat dan apresiasi terhadap sejarah dan budaya lokal di zaman dimana generasi tumbuh dengan teknologi, mungkin memiliki ekspektasi berbeda dari pengalaman museum. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, menggaris bawahi pentingnya pelestarian dan pemanfaatan cagar budaya melalui pengembangan metode dan media baru, sebab perlu menghadirkan pengalaman yang relevan dan menarik. Hal

Ratu Mega Nurul Wardah, 2023

**AUGMENTED REALITY : PENGENALAN KOLEKSI BERSEJARAH DI MUSEUM SUBANG**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ini memberikan tekanan bagi museum untuk berinovasi dan mengadopsi teknologi baru yang berperan sebagai alat yang inovatif dan efektif untuk memperkaya pengalaman pengunjung museum, memfasilitasi akses ke pengetahuan tentang cagar budaya, dan mendukung upaya pelestarian.

Dalam hal ini penulis berinisiatif membuat sebuah media alternatif lain yang dikemas secara interaktif menggunakan teknologi dengan metode *marker based tracking*. Media ini nantinya dapat digunakan oleh pengunjung sebagai alat pengenalan yang efektif dan menarik dalam menghadirkan koleksi bersejarah di Museum Subang, sehingga diharapkan mampu memperkaya pengalaman yang menarik, interaktif, dan informatif bagi pengunjung museum. Selain itu dapat memperluas aksesibilitas dan keterlibatan pengunjung, karena dengan AR ini dapat menjangkau lebih banyak pengunjung yang memungkinkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam menggali informasi mengenai sejarah di balik koleksi-koleksi yang ada di museum.

Berdasarkan penjelasan di atas, dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi yang memanfaatkan teknologi dengan metode *marker based tracking* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Mengingat sebagian besar masyarakat saat ini pasti sudah memiliki *smartphone*, sehingga penerapan AR bagi pengunjung museum ini dirasa akan mudah, pengunjung dapat melihat informasi mengenai koleksi di museum dengan melakukan pemindaian terhadap *marker* menggunakan sebuah aplikasi yang telah terunduh pada *smartphone* masing-masing. Adapun *marker* yang digunakan pada aplikasi ini merupakan *QR Code* yang diletakkan di dekat beberapa koleksi bersejarah yang ada di museum itu sendiri. Hal tersebut mengharuskan pengunjung mendatangi museum untuk dapat menggunakan aplikasinya, sehingga pengunjung tetap dapat merasakan pengalaman mengunjungi Museum Subang secara langsung.

Melihat dari potensi-potensi yang ada dan seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, maka peneliti mengangkat judul **“AUGMENTED REALITY : PENGENALAN KOLEKSI BERSEJARAH DI MUSEUM SUBANG”**.

## **1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan aplikasi pengenalan koleksi bersejarah dengan memanfaatkan teknologi?
- b. Bagaimana hasil pengujian pada perancangan aplikasi pengenalan koleksi bersejarah di Museum Subang?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Didalam penelitian ini, agar dapat lebih terfokuskan terhadap permasalahan yang akan dibahas, maka dibuatlah beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibuat hanya mendukung perangkat Android.
- b. Objek 3D yang dijadikan sampel pada media hanya dibatasi pada koleksi yang memiliki sejarah terpenting dan menarik perhatian pengunjung.
- c. Pada tahap pengujian *usability* yang dilakukan, dibatasi dengan hanya menggunakan kuesioner *system usability scale* (SUS).
- d. Penerapan teknologi pada aplikasi, menggunakan metode *Marker based tracking* atau menggunakan *Marker* sebagai media penanda.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan yang ingin dicapai penuli dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan perancangan aplikasi pengenalan koleksi bersejarah dengan memanfaatkan teknologi
- b. Untuk mengetahui hasil pengujian pada perancangan aplikasi pengenalan koleksi bersejarah di Museum Subang.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Memberikan sumber referensi yang dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk mengetahui dan memahami tahap perancangan aplikasi dengan memanfaatkan teknologi yang dimanfaatkan untuk pengenalan koleksi bersejarah di Museum Subang.

Ratu Mega Nurul Wardah, 2023

**AUGMENTED REALITY : PENGENALAN KOLEKSI BERSEJARAH DI MUSEUM SUBANG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Memberikan sebuah inovasi pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan pengalaman bagi pengunjung, sehingga dapat menjadi salah satu upaya meningkatkan daya tarik museum untuk dapat menarik lebih banyak pengunjung ke museum.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi merupakan urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab yang terdapat pada di dalam skripsi. Penyusunan penulisan dalam hasil penelitian ini disesuaikan dengan sistematika yang telah diatur pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia 2019. Berikut struktur organisasi yang mencakup BAB I hingga BAB V pada skripsi ini:

- 1) **BAB I Pendahuluan:** Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.
- 2) **BAB II Kajian Pustaka:** Bab ini meliputi kajian teoritis dari berbagai konsep bidang yang dikaji berdasarkan sumber rujukan seperti buku, jurnal, dan penelitian terdahulu, yang nantinya akan menunjang terhadap penelitian yang dilakukan.
- 3) **BAB III Metode Penelitian:** Bab ini meliputi metode penelitian dan metode pengembangan pada penelitian yang akan dilakukan.
- 4) **BAB IV Hasil dan Pembahasan:** Bab ini meliputi pemaparan hasil dan pembahasan berdasarkan penelitian yang dilakukan.
- 5) **BAB V Penutup:** Bab ini meliputi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.