

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangunan bersejarah cagar budaya merupakan salah satu warisan budaya yang tidak hanya sekedar struktur fisik saja, tetapi mencakup serangkaian peristiwa penting, tokoh bersejarah, atau perkembangan peradaban dari suatu daerah. Dalam konteks penelitian, bangunan bersejarah memiliki nilai penting yang ditetapkan sebagai cagar budaya. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya, cagar budaya merupakan warisan budaya yang bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Garut merupakan salah satu wilayah administratif kabupaten yang berada di daerah Provinsi Jawa Barat yang memiliki ragam kekayaan budaya dan sejarah. Selain dikenal memiliki keindahan alamnya yang menawan, Kabupaten Garut memiliki berbagai ragam bangunan bersejarah yang menjadi saksi perjalanan Kabupaten Garut yang mencerminkan perkembangan sosial, budaya, dan sejarah yang memiliki nilai penting dalam upaya pelestarian warisan budaya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan dengan pihak Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Garut menjelaskan bahwa dibalik potensi tersebut, kondisi riil di

lapangan menunjukkan adanya permasalahan terkait kurangnya pemeliharaan dan minimnya informasi mengenai sejarah lokal yang mudah diakses oleh masyarakat umum yang menyebabkan kurangnya daya minat masyarakat yang berpengaruh pada perkembangan pariwisata di sektor sejarah Garut. Dari hasil kondisi tersebut terdapat fenomena lainnya berupa perubahan fungsi dan kurangnya perawatan dari kondisi bangunan bersejarah tersebut. Hal tersebut menjadi evaluasi yang perlu diperhatikan dan diperbaiki oleh pihak instansi untuk mengoptimalkan pemeliharaan dan sosialisasi warisan budaya, serta mengakui adanya keterbatasan media promosi untuk pengenalan pariwisata, khususnya pada bagian pariwisata sejarah yang menarik dan interaktif guna menarik daya minat masyarakat dalam mempelajari dan memelihara warisan sejarah lokal. Maka dari itu, diperlukannya sebuah solusi yang dapat menjembatani kesenjangan informasi dan meningkatkan daya tarik wisatawan, yaitu dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang dapat digunakan sebagai pendekatan modern yang potensial untuk mengatasi permasalahan ini dengan menyajikan sebuah aplikasi interaktif dan menarik.

Aplikasi AR pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang merupakan sebuah metode dengan beberapa tahapan yang digunakan untuk merancang aplikasi media pembelajaran guna membantu pengguna memahami sejarah lebih detail dengan penggunaan gambar 3D dan informasi lainnya (Wirayudi Aditama dkk., 2022), (Rahaweman dkk., 2023). Metode ini bisa dijadikan sebagai media baru untuk para pengguna seperti masyarakat untuk mempelajari tentang bangunan sejarah yang ada

di Kabupaten Garut. Pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi media pengenalan bangunan sejarah di Kabupaten Garut didapat dari sumber media kredibel berupa Surat Keputusan (SK) Bupati Garut mengenai cagar budaya yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Garut. Dengan penggunaan teknologi AR untuk aplikasi media pengenalan bangunan sejarah ini diharapkan memberikan manfaat bagi para pengguna dalam mempelajari tentang sejarah bangunan bersejarah yang terletak di Garut. Sebagai contoh penelitian menggunakan AR dilakukan oleh peneliti.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang di setiap saat memiliki sisi evaluasi terhadap pemanfaatan perkembangan teknologi yang digunakan yang menjadi aspek penting dalam menentukan dan mengukur tingkat kegunaan (*usability*) dengan beberapa jenis metode pengukuran yang dapat digunakan, salah satunya *System Usability Scale* (SUS). Penggunaan instrumen pengukuran SUS pada penelitian ini memiliki nilai valid dan reliabel dalam mengukur *usability* berbagai sistem, pengujian ini dilakukan oleh pengguna aplikasi sesuai dengan target yang telah ditentukan pada konsep sebelumnya, memiliki efisiensi dari segi waktu dan biaya, dan jumlah pertanyaan pada saat pengujian terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan lima skala penilaian di setiap pertanyaannya sebagai alat uji yang dikemas menjadi suatu kuisioner (R. & SauroJeff, 2017).

Untuk mengatasi permasalahan kurang minatnya pembelajaran yang bersifat umum, maka diperlukannya pemanfaatan teknologi digital yang mampu memberikan informasi secara jelas dan menarik untuk memaparkan sejarah yang berwujud, salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah AR yang mampu

menampilkan objek 3 dimensi dalam dunia nyata serta memberikan sesuatu yang informatif kepada pengguna (Ahmad dkk., 2021). Kemajuan teknologi ini beriringan pula dengan masyarakat saat ini yang mulai paham dan sering melibatkan kegiatan sehari-hari dengan penggunaan teknologi dan minat masyarakat terhadap teknologi interaktif semakin meningkat namun masih sedikit pemanfaatan teknologi menggunakan AR. Pemanfaatan teknologi AR dapat dijadikan solusi dalam pengembangan media pengenalan atau pembelajaran yang biasanya dilakukan secara umum digunakann, baik secara verbal, teks atau melihat gambar 2 dimensi saja menjadi media yang interaktif dan dapat mendorong pengguna untuk mempelajari lebih lanjut terkait materi atau topik dari media yang dihasilkan, serta menjadi media pengenalan masyarakat terhadap teknologi ini yang dikemas menarik, inovatif dan memiliki dampak positif bagi masyarakat dalam penggunaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk mengatasi keterbatasan informasi yang tersedia dari media informasi yang umum digunakan sebelumnya dalam pengenalan bangunan bersejarah di Kabupaten Garut?

2. Bagaimana tingkat fungsionalitas dan kelayakan (*usability*) aplikasi media pengenalan bangunan bersejarah Kabupaten Garut berbasis *Augmented Reality* berdasarkan evaluasi pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian yang dapat diuraikan, yaitu:

1. Membuat sebuah aplikasi untuk pengenalan bangunan bersejarah di daerah Kabupaten Garut menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) dengan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Mengukur tingkat *usability* dengan menerapkan pengujian *System Usability Scale* (SUS) media pengenalan bangunan bersejarah Kabupaten Garut berbasis *Augmented Reality* (AR) kepada pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi seluruh pihak terkait, diantaranya:

1. Dapat mengimplementasikan ilmu dan pembelajaran yang telah didapat saat perkuliahan mengenai *Augmented Reality* (AR) dan pengujian kelayakan dari perspektif pengguna menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Membantu dalam pemeliharaan sejarah yang dikembangkan dengan teknologi digital.
3. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia interaktif baru dalam pengenalan bangunan bersejarah yang terdapat di Kabupaten Garut guna memudahkan para

masyarakat umum sebagai pengguna agar memudahkan dalam memahami mengenai sejarah terkait.

1.5 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Objek 3D bangunan *Augmented Reality* (AR) hanya menampilkan 4 bangunan bersejarah yang sudah termasuk kedalam Kategori Cagar Budaya Kabupaten Garut berdasarkan naskah rekomendasi atau SK Bupati Garut tahun 2023.
2. Deteksi objek 3D bangunan *Augmented Reality* (AR) ini menggunakan teknik *marker-based tracking*.
3. Pengembangan aplikasi yang dibangun untuk penelitian berbasis *platform Android*.
4. Pengujian terhadap aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dengan target responden adalah wisatawan yang pernah berkunjung ke daerah Garut.