

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sepanjang kehidupan dan peradaban banyak sejarah yang perlu kita ketahui, baik itu bentuk sejarah dalam artian sebagai pengetahuan ataupun penjabaran mengenai uraian tentang peristiwa fiksi ataupun kejadian yang benar-benar terjadi dengan masa lampau. Sejarah merupakan dasar, pondasi, ataupun tiang dari ilmu pengetahuan yang kita terima saat ini dan hal yang bersejarah biasanya disimpan atau dipamerkan di dalam museum.

Perlu untuk diketahui bahwa museum merupakan salah satu institusi yang didirikan oleh pemerintah, komunitas ataupun individu dengan tujuan untuk melayani dan membagikan informasi mengenai suatu hal kepada masyarakat. Seperti pada umumnya museum selalu terbuka untuk masyarakat umum yang ingin mempelajari, mengawetkan peninggalan kuno, melakukan penelitian, melakukan penyampaian, rekreasi, dan memberitahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan tidak nyata tentang lingkungan serta sejarah kepada masyarakat. Maka pengertian museum adalah sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, museum memiliki makna yang sangat luas sesuai dengan pemikiran setiap individu maupun institusi.

Kota Serang memiliki banyak peninggalan atau warisan sejarah purbakala yang sangat bersejarah. Banten Lama merupakan salah satu tujuan wisata utama wisatawan yang berkunjung di wilayah Kota Serang . Dilihat dari posisinya, Kota Serang dijadikan sebagai pusat pemerintahan, perekonomian, perdagangan, juga industri. Hal ini juga didukung oleh peninggalan bersejarah yang sangat banyak di kota ini, sehingga banyak pengunjung dari berbagai daerah datang untuk ber-Ziarah ke makam Sultan Maulana Hasanuddin, Benteng Speelwijk, Keraton Kaibon, Danau Tasikardi, Masjid agung Banten Lama yang memiliki arsitektur unik yang

masih bertahan dan Museum Situs Purbakala Banten. Potensi yang dimiliki Banten Lama dari bidang pariwisata sangat baik, hal ini dibuktikan bahwa setiap tahunnya Banten Lama selalu dikunjungi oleh wisatawan dari dalam maupun luar negeri dengan kebutuhan wisata islami, wisata bersejarah, dan wisata alam.

Topik yang akan diangkat adalah objek wisata edukasi untuk pengunjung wisata Banten Lama, yaitu Museum Situs Purbakala Banten yang areanya berdekatan dengan Benteng Surosowan. Bangunan ini sudah berdiri di atas tanah seluas 778 m<sup>2</sup> dari keseluruhan luas yang dimiliki museum yaitu 10.000 m<sup>2</sup>. Peresmian museum dilakukan pada tanggal 15 Juli 1985 oleh Direktur Jenderal Kebudayaan yang kala itu dijabat Prof.DR. Haryati Soepadio. Sekarang Museum Situs Purbakala Banten dari semua koleksi dan peninggalannya di pegang oleh BPCB (Balai Pelestarian Cagar Budaya) koleksi Museum Situs Kepurbakalaan Banten Lama terbagi atas koleksi asli dan replika. Terdapat koleksi dalam bentuk diorama, maket, arkeologika, keramologika, numismatika/heraldika, etnografika, dan seni rupa akan tetapi selang beberapa tahun koleksi yang dipajang akan di ganti jadi sewaktu-waktu akan berkurang atau bertambah namun hanya beberapa saja koleksi yang akan di ganti.

Salah satu cara untuk melestarikan dan melindungi bangunan bersejarah tersebut harus adanya pengembangan yang inovatif sehingga menumbuhkan rasa cinta terhadap peninggalan-peninggalan yang bersejarah. Pengembangan yang sudah dilakukan oleh pemerintah hanya sebatas informasi yang kurang interaktif sehingga masih ada masyarakat yang tidak menghargai eksistensi dari peninggalan bersejarah tersebut. Pengunjung museum terkadang ingin melihat visual peninggalan yang bersejarah lebih interaktif lagi atau membuat hal yang lebih menarik dalam bentuk visual atau audio.

Maka perlu diadakan suatu terobosan terbaru dalam pengembangan Museum Situs Purbakala Banten karena ada beberapa koleksi atau peninggalan yang cukup menarik perhatian dan meningkatkan jumlah pengunjung yang sekiranya layak untuk diaplikasikan sebagai gagasan media interaktif yang inovatif dan kreatif bagi pengunjung. Sehingga dapat membantu eksistensi dari suatu peninggalan bersejarah itu sendiri, setidaknya dengan interaksi menggunakan

teknologi dapat memberikan kesadaran menginformasikan secara maksimal dengan *augmanted realty* kepada masyarakat luas untuk melindungi warisan hasil budaya leluhur dan memberi kesan yang menarik juga untuk museum.

Teknologi Augmented Reality memiliki potensi yang besar baik sebagai sarana edukasi maupun entertainment. Salah satu keuntungan yang dapat diperoleh dari aplikasi Augmented Reality untuk tujuan edukasi yaitu meningkatkan pemahaman objek yang sedang dipelajari. Augmented Reality lebih efektif sebagai media pembelajaran lainnya dibandingkan dengan media lain seperti buku ataupun video. Selain itu, pembelajaran bergerak (*mobile learning*) dengan Augmented Reality termasuk pembelajaran berbasis konteks. Tujuan yang ingin dicapai dari aplikasi ini adalah untuk mengembangkan Museum Situs Purbakala Banten yang penuh dengan benda-benda bersejarah Kota Serang yang akan digarap yaitu peninggalan meriam kiamuk, watu gilang, penggiling tebu (kilang) dengan menggunakan teknologi Augmented Reality agar lebih interaktif.

Mengenai hal tersebut penulis akan menjadikan *augmanted realty* sebagai objek interaktif pada tiga objek peninggalan purbakala di museum yang dikemas dengan menarik dalam bentuk berupa game lalu memvisualisasikan ke bentuk *augmanten realty* berbasis android. Hal itu bisa menjadi sebuah daya tarik wisatawan dan juga memberi suatu ciri khas yang dimiliki oleh Museum Situs Purbakala Banten.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pada Tugas Akhir ini, terdapat rumusan masalah yang sudah dianalisa penulis. Rumusan masalah tersebut yaitu:

1. Bagaimana cara untuk pengembangan Museum Situs purbakala Banten?
2. Bagaimana cara mendesain *augmanted realty* yang baik untuk museum?
3. Bagaimana mendesain aplikasi *augmanted realty* sesuai dengan target usia?

Berdasarkan latar belakang di atas, maka saya tertarik mengangkat permasalahan tersebut untuk dilakukan penelusuran dan meneliti lebih dalam untuk

mengembangkan wisata bersejarah dengan cara memperkenalkan video augmented reality sebagai hal yang menarik peminat wisatawan untuk museum. Maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah: Perancangan Desain Media Interaktif Museum Situs Purbakala Banten Dengan Aplikasi Augmented Reality

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi dibuat untuk perangkat mobile bersistem operasi android
2. Aplikasi ditujukan untuk pengunjung yang datang ke museum
3. Aplikasi hanya beroperasi pada empat objek peninggalan yang tertentu

### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Menciptakan *augmented reality* sebagai media interaktif
2. Mendesain aplikasi *augmented reality* dengan cara yang mudah dipahami dan menarik
3. Menciptakan desain yang modern namun tidak meninggalkan sejarah

### **1.5 Manfaat Penciptaan**

Dalam bidang penciptaan seseorang memiliki tanggung jawab secara ilmiah atas karya yang diciptakannya. Hal yang sama berlaku bagi penggunaan dan pengembangan suatu model dan metode penelitian yang akan diterapkan pada sebuah kasus penciptaan sebuah karya. Hal ini penulis mengemukakan pemikiran-pemikiran yang terkait dengan karya yang diciptakan diungkapkan dari referensi visual menyangkut aspek-aspek media dalam perkembangannya di masyarakat.

## **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat perancangan ini adalah untuk membantu kelestarian dan memberi informasi mengenai sejarah dari peninggalan masa kesultanan Banten dan kebudayaan kota Serang Banten di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan konsep yang baik dan tujuan yang benar. Sehingga *Augmented Reality* bisa dijadikan suatu media promosi yang efektif, menarik dan mendidik dalam pengenalan identitas diri yang juga memiliki fungsi pengetahuan untuk mengenalkan budaya.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil Perancangan ini diharapkan akan menjadi sebuah acuan ataupun dapat memberikan inspirasi kepada desainer komunikasi visual selanjutnya yang ingin merancang *Augmented Reality* dan hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi kemajuan bidang keilmuan desain komunikasi visual agar lebih bervariasi dalam menciptakan sebuah karya untuk media promosi budaya dan warisan yang bersejarah di kota Serang dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* juga dapat membantu kelestarian atau *eksistensi* dari suatu bangunan bersejarah di kota Serang.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dari konsep pengumpulan data, penulis menggunakan sumber primer yaitu data langsung didapat dari objek yang diteliti oleh penulis, selain itu juga menggunakan metode sumber sekunder yaitu data yang didapat dari buku, internet dan informasi lainnya.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama, baik dari individu atau perseorangan seperti hasil wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti. Dalam metode pengumpulan data primer, peneliti/observator melakukan observasi sendiri baik di lapangan maupun di laboratorium.

#### 1. Observasi Lapangan

Adalah pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung, mengkaji dan menganalisa langsung ke lokasi, yaitu beberapa museum yang ada di Serang Banten.



**Gambar 1.1** Penulis survey langsung ke salah satu Museum  
Sumber : Fatmawati, 2020



**Gambar 1.2** Penulis survey langsung ke salah satu Museum  
Sumber : Fatmawati, 202

## 2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi. Yaitu wawancara kepada staf museum untuk menanyakan bagaimana sebuah ide dan gagasan berdirinya museum?



**Gambar 1.3 Penulis bersama kepala museum**  
Sumber : Fatmawati, 2020

### 1.7 Kerangka Pemikiran

Untuk memahami jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan Tugas Akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan skematika penyampaian sebagai berikut.



**Gambar 1.4 Kerangka Pemikiran Tugas Akhir**

Sumber : Fatmawati, 2020

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penciptaan, metode pengumpulan data

## **BAB II LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA**

Landasan teori berisikan beberapa teori yang digunakan dalam penelitian. Adapun yang di bahas dalam bab ini adalah teori tentang teknologi augmented reality, ilustrasi pada media publikasi, tipografi pada media publikasi.

## **BAB III KONSEP PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF AUGMANTED REALTY (GAME BANTEN PURBAKALA)**

Menganalisa tentang alur konsep pembentukan sebuah media interaktif pada objek peninggalan batu giang, meriam kiamuk, penggiling tebu. Serta langkah-langkah pembuatan ilustrasi, permainan yang akan diterapkan pada aplikasi nanti.



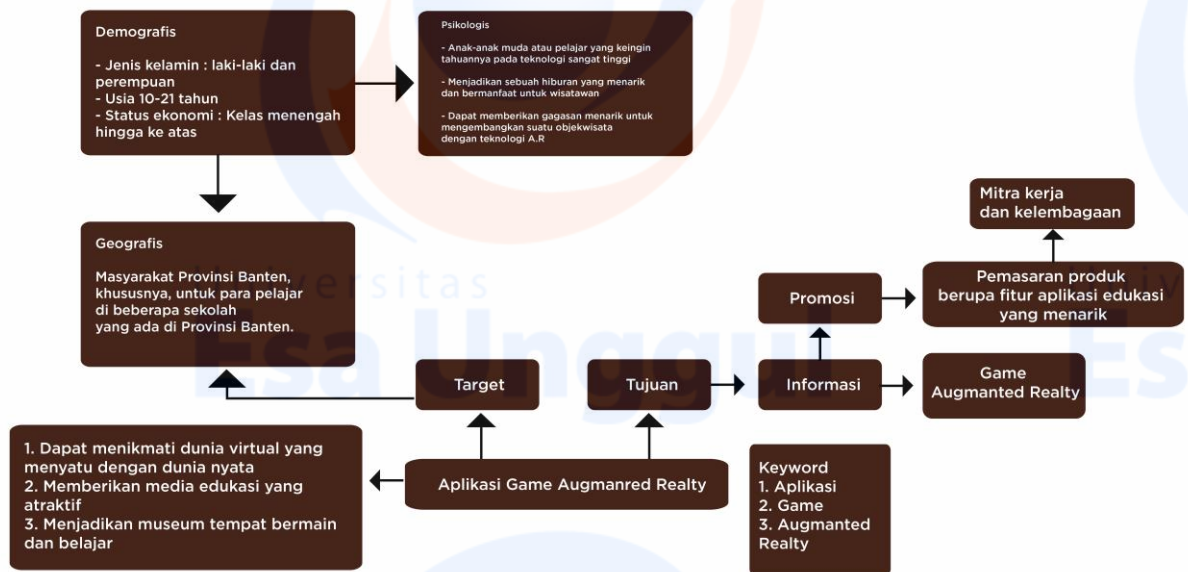
**BAB IV DESAIN dan APLIKASI**

Menjelaskan tentang langkah-langkah menjalankan aplikasinya dan menyiapkan beberapa desain merchandise yang akan dijadikan reward bagi pengguna aplikasinya.

**BAB V PENUTUP**

Berupa kesimpulan hasil penelitian serta saran untuk pengembangan media interaktif kedepannya.

**1.8 Skematika Perancangan**



Gambar 1.5 Skematika perancangan  
Sumber : Fatmawati, 2020