

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Cagar budaya merupakan salah satu situs warisan budaya yang menjadi sebuah bukti dari adanya pembangunan pada masa lampau atau pada zaman kerajaan-kerajaan masih berdiri, benda-benda cagar budaya yang dibangun pada masa lalu ini sekarang merupakan peninggalan yang harus dilestarikan dan diwarisi dari satu generasi ke generasi lainnya karena berikutnya ia merupakan bukti sejarah peradaban suatu bangsa yang harus dilestarikan, dilindungi, dikembangkan sebagai manfaat pembelajaran untuk kepentingan masyarakat[1]. Indonesia memiliki banyak warisan budaya baik itu bersifat kebendaan (tangible) atau tak benda (intangibile), hal tersebut merupakan kekayaan budaya yang perlu untuk dilestarikan karena memiliki nilai-nilai kebudayaan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Berdasarkan Undang-Undang Dasar tahun 1945 Republik Indonesia pasal 32 ayat 1 menyebutkan bahwa Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya[2].

Gorontalo saat ini memiliki 138 situs Cagar Budaya yang telah terdaftar dan sudah diidentifikasi oleh Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo, bangunan benda Cagar Budaya bersejarah menyimpan kenangan masa lalu yang masih bisa dijumpai di beberapa tempat kabupaten dan kota. Bangunan-bangunan Cagar Budaya sekarang merupakan bagian dari peninggalan sejarah yang mencerminkan upaya dinamika masyarakat Gorontalo membangun identitasnya. Peninggalan sejarah berupa bangunan Cagar Budaya sangatlah bermanfaat sebagai pembangkit motivasi, kreativitas, dan mengilhami generasi muda untuk memahami sejarah dan identitas berdirinya Gorontalo[3]. Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya yang menjelaskan bahwa Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda, Bangunan, Struktur, Situs, 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[4].

Kemajuan di bidang teknologi dan komputerisasi yang sangat berkembang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan proses belajar mengajar salah satunya mengenalkan objek-objek cagar budaya kepada para siswa ataupun masyarakat sekitar.

Sebuah terobosan teknologi baru seperti AR (*Augmented Reality*), AR merupakan sebuah perpaduan yang menggabungkan benda maya dua dimensi (2D) dan ataupun tiga dimensi (3D) kedalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi kemudian memproyeksikan benda-benda maya tersebut kedalam waktu nyata. Tidak seperti halnya realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun *Augmented Reality* hanya menambahkan dan melengkapi kenyataan itu. Dengan penggunaan teknologi AR ini akan membuat orang bisa lebih berinteraksi dengan keadaan disekitarnya saat pengguna menggunakan aplikasi ini[5].

Dengan adanya pembuatan aplikasi *Augmented Reality* ini bertujuan untuk bisa memberikan dorongan pengetahuan dan pemahaman tentang situs-situs Cagar Budaya yang ada di Gorontalo kepada para siswa dan juga masyarakat khususnya para generasi muda yang mulai lupa akan sejarah kebudayaan termasuk situs-situs cagar budaya yang ada di daerahnya sendiri, dengan cara belajar yang kreatif dan inovatif ini diharapkan bisa lebih menarik minat dari para generasi muda untuk mengenal situs-situs Cagar Budaya yang ada.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan dan melihat pentingnya para siswa dan masyarakat bisa lebih mengenal Cagar Budaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang sejarah dalam bentuk AR (*Augmented Reality*) sebagai media pembelajaran interaktif, maka pada penelitian ini akan dibuat perancangan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan Cagar Budaya menggunakan *software* Unity. Studi kasus Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran pengenalan Cagar Budaya Gorontalo dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada perangkat android sehingga dapat meningkatkan minat ketertarikan para siswa dan masyarakat untuk belajar mengenal situs-situs Cagar Budaya yang ada.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai batasan masalah yaitu :

1. Objek Cagar Budaya Gorontalo yang digunakan dalam pembuatan *Augmented Reality* adalah 4 terdiri dari Bagunan Makam Nani Wartabone, Kantor Pos, Situs Pendaratan Soekarno, Benteng Otanaha.
2. Pembuatan aplikasi *Augmented Reality* ini akan menggunakan *software* Unity
3. Aplikasi ini hanya berjalan di sistem operasi android

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang Aplikasi yang berteknologi *Augmented Reality* pada perangkat *mobile Android*
2. Memanfaatkan kemajuan teknologi dalam penggunaan *Augmented Reality* sebagai pengenalan cagar budaya untuk bisa meningkatkan pengetahuan dan minat para siswa juga masyarakat terhadap cagar budaya sebagai objek sejarah untuk memajukan pendidikan kebudayaan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan ada manfaat yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis:  
Memberikan tambahan pengetahuan dalam merancang sebuah aplikasi *Augmented Reality* untuk *mobile Android*
2. Manfaat bagi user:
  - a. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pengenalan dan pembelajaran tentang Cagar Budaya yang ada di Gorontalo
  - b. Dapat meningkatkan efektivitas dalam proses belajar pengetahuan sejarah dan kebudayaan dalam mengenal Cagar Budaya menggunakan perangkat *mobile smartphone*.
  - c. Membuat penerapan *Augmented Reality* sebagai sarana dalam meningkatkan minat para siswa dan masyarakat untuk mengenal tentang situs-situs Cagar Budaya.
3. Manfaat bagi Instansi dan Universitas:

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk pengenalan Cagar Budaya pada perangkat *mobile*.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, dilakukan pengumpulan data-data dan informasi sebagai bahan pembahasan, adapun metode penelitian yang dilakukan antara lain:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis memperoleh data-data untuk kebutuhan penelitian sebagai berikut:

a. Studi Observasi

Untuk mendapatkan hasil yang baik maka perlu dilakukan adanya kegiatan pengamatan atau observasi sesuai petunjuk yang ada. Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian dengan cara mengamati objek cagar budaya yang akan dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk perancangan *Augmented reality*.

b. Studi Pustaka

Penulis melakukan metode studi pustaka untuk mendapatkan berbagai macam informasi dengan cara mencari buku-buku, jurnal-jurnal untuk bisa dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

c. Studi Literatur

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan bahan dan data referensi, mempelajari dan mencari informasi baik dari buku-buku, jurnal yang sudah tersedia di internet mengenai aplikasi *Augmented reality*.

### 1.6.2 Metode Analisis dan Perancangan

Tahap ini digunakan untuk mengolah data dari hasil pengumpulan data dan kemudian melakukan analisis dan perancangan dengan pemanfaatan teknologi *Augmented reality* sehingga menjadi suatu aplikasi yang bersifat edukatif.

### 1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu, dengan menggunakan *software* Unity sebagai pembangun aplikasi, Vuforia sebagai *library* pada *engine* aplikasi dan blender 3D sebagai pembentuk objek cagar budaya (*modelling*).

#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media melalui data yang diperoleh pada tahapan pengembangan dan implementasi. Metode evaluasi ini meliputi pengujian teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran kepada Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo. Hasil dari evaluasi terhadap media pembelajaran yang menggunakan teknologi Augmented Reality yaitu berupa hasil review dari aplikasi pengenalan Cagar Budaya Gorontalo.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini digunakan untuk bisa memudahkan dan memahami dalam penyusunan tugas akhir yang diuraikan menjadi beberapa bab, dan setiap bab akan dipaparkan dalam beberapa sub bab sebagai berikut:

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini akan menguraikan latar belakang mengenai pemilihan judul skripsi/TA “Perancangan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan Cagar Budaya menggunakan *software* Unity. Studi kasus Balai Pelestarian Cagar Budaya Gorontalo”, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

#### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka, teori tentang AR (*Augmented Reality*), tentang 3D, Unity, Android, dan Cagar Budaya di Gorontalo

#### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis yang dilakukan terhadap objek penelitian yang digunakan dalam perancangan untuk membangun aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan Cagar Budaya Gorontalo.

#### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan tahapan berisi implementasi perancangan aplikasi *Augmented Reality* yang telah dibuat sebagai aplikasi untuk media pembelajaran pengenalan cagar budaya Gorontalo.

**BAB V: PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan hasil dari perancangan aplikasi *Augmented Reality* yang sudah dilakukan pengujian dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan penelitian berikutnya.

