

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum memiliki beberapa pengertian, salah satu arti dari museum itu sendiri adalah sebuah lembaga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda hasil seni budaya manusia serta alam beserta lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Peran museum yaitu sebagai lembaga pendidikan *non formal*, dimana lebih menonjolkan aspek edukasi dibanding aspek rekreasi. Selain itu museum juga merupakan salah satu lembaga pelestari kebudayaan bangsa yang berupa fisik seperti artefak, fosil, maupun yang berupa *nonfisik* seperti adat, tradisi, dan norma. Namun hanya sedikit masyarakat Indonesia yang menjadikan museum sebagai tempat tujuan belajar sekaligus rekreasi (Arkeologi, 2010).

Dibandingkan dengan negara lain, museum di Indonesia kurang diminati oleh masyarakat, sehingga museum terlihat sepi pengunjung. Museum terlihat ramai hanya pada masa liburan sekolah, dimana sekolah biasanya mengadakan kegiatan studi wisata yang salah satu tempat tujuannya adalah museum. Sehingga museum di Indonesia terkesan hanya dimanfaatkan oleh kalangan pelajar sekolah yang mengadakan kegiatan penelitian dan studi wisata. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia menganggap museum hanya sebagai tempat yang menjadi kumpulan barang-barang antik dan kuno serta dianggap membosankan dan kurang menarik untuk dikunjungi. Selain itu, informasi yang disampaikan kepada pengunjung kurang bersifat informatif dan menarik. Dimana Informasi yang berupa nama benda, asal ditemukan, periode,

umur, serta fungsi dari benda yang ada di museum hanya berbentuk sebuah teks statis yang hurufnya hanya berukuran kecil dan terkesan kurang menarik (Bataviase, 2010).

Dengan menggunakan teknologi *augmented reality*, diciptakan sebuah media informasi tambahan berupa teks, audio, video, dan animasi yang dapat memberikan informasi secara lengkap dan menarik. Teknologi ini dipilih, karena tidak terlalu membutuhkan biaya dan infrastruktur yang besar serta memiliki karakter yang cocok untuk diterapkan di museum. *Augmented reality* yaitu sebuah teknologi multimedia yang menggabungkan antara objek *virtual* dengan lingkungan nyata yang dibuat dengan menggunakan komputer, dimana objek tersebut digenerate secara otomatis dan *realtime*. Untuk mengenali objek tersebut, diperlukan sebuah *marker* yang digunakan untuk mengenali objek tiga dimensi yang telah dibuat dan kemudian ditampilkan di atas *marker* tersebut dalam bentuk animasi *augmented reality* (T.Azhuma, Ronald, 1997). Dengan teknologi *augmented reality* yang menjadi media informasi tambahan berbentuk multimedia berupa teks, audio, video, dan animasi. Diharapkan dengan adanya media informasi tambahan untuk objek-objek yang ada di museum dengan menggunakan teknologi *augmented reality* mampu meningkatkan minat dan daya tarik masyarakat terhadap museum.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini diterapkan teknologi *augmented reality* sebagai media informasi tambahan pada objek-objek di Museum Lampung agar terlihat lebih informatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan daya tarik masyarakat terhadap Museum Lampung. Dimana permasalahan mengenai informasi dan keterangan pada benda-benda bersejarah di Museum Lampung yang awalnya berupa teks yang bersifat statis ditambah dengan media tiga dimensi berupa teks virtual, audio, video, dan animasi dengan menggunakan teknologi *augmented reality*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penelitian menggunakan *personal computer* atau *notebook* yang memiliki fasilitas kamera, baik internal maupun eksternal.
2. Media informasi tambahan yang dibuat khusus untuk objek yang dianggap perlu dan sesuai dengan kebutuhan tiap-tiap objek.
3. Media informasi tambahan dibuat dalam bentuk AR museum yang berupa teks virtual, animasi, video, dan audio yang disesuaikan menurut kebutuhan tiap-tiap objek.
4. AR museum menggunakan *interface* berupa *marker* yang menghubungkan objek di museum dengan aplikasi AR museum yang dapat menambahkan informasi pada objek yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menerapkan teknologi *augmented reality* pada objek-objek yang ada di Museum Lampung.
2. Menerapkan metode *prototype* dalam pengembangan aplikasi AR museum.
3. Membuat sebuah aplikasi berbentuk AR museum sebagai media informasi tambahan untuk objek-objek di Museum Lampung menggunakan teknologi *augmented reality*.
4. Menggabungkan objek *virtual* dengan lingkungan nyata pada objek-objek yang ada di Museum Lampung.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Memberikan nilai tambah pada objek-objek di Museum Lampung sehingga objek terlihat lebih informatif dan menarik.
2. Mengekplorasi peninggalan bersejarah serta kekayaan budaya yang ada di Museum Lampung.
3. Memberikan informasi tambahan kepada pengunjung terhadap objek-objek di Museum Lampung.
4. Menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi *augmented reality* dalam lingkungan nyata.
5. Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan pemrograman C berbentuk grafis.