

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era saat ini semakin pesat pada beberapa aspek, termasuk juga teknologi *Augmented Reality* (AR), saat ini telah memberikan banyak kontribusi dalam berbagai bidang, periklanan, pemasaran, dan konstruksi hingga hiburan. Salah satu pemanfaatan AR yaitu implementasi penggunaan teknologi AR ini sebagai media informasi yaitu museum (Vitono dkk, 2016). Museum diartikan sebagai gedung yang dikenal untuk memamerkan berupa koleksi – koleksi benda bersejarah, museum juga tidak hanya sekedar memamerkan melainkan juga memberikan edukasi pada setiap pengunjung yang datang, untuk itu di museum ada beberapa informasi yang terpampang di tiap-tiap koleksi yang ada.

Museum popa-eyato di Provinsi Gorontalo, terdapat koleksi bersejarah yaitu ada beberapa jenis koleksi yang dapat dilihat pada museum, koleksi *etnografika* yaitu koleksi yang menampilkan hasil budaya dan identitas suku, koleksi *filologi* yaitu koleksi yang berupa naskah, koleksi *geologi* yang berupa penemuan batu, koleksi *historika* yaitu koleksi yang menjadi bukti sejarah, koleksi *keramologi* yaitu koleksi keramik, *numismatik* yaitu koleksi untuk mata uang atau alat tukar, *seni rupa* yaitu lukisan-lukisan yang mengekspresikan pengalaman dan peristiwa, *arkeologi* yaitu peninggalan budaya prasejarah, *teknologi* yaitu koleksi yang menggambarkan perkembangan teknologi, dan *biologi* yaitu rangka manusia ataupun hewan serta tumbuhan, untuk itu pengunjung yang datang bisa melihat koleksi museum dan mendapatkan informasi dari tulisan yang ada pada koleksi tersebut selain itu

pengunjung juga akan di dampingi pemandu untuk menjelaskan informasi terkait koleksi museum, namun setiap pengunjung museum tidak selalu didampingi pemandu, untuk itu permasalahan yang ada yaitu informasi yang didapatkan pengunjung tidak secara rinci, karena tidak semua pengunjung didampingi pemandu, jadwal kunjungan pada museum menerima lebih dari 50 orang pengunjung setiap harinya, sehingga hanya beberapa yang akan di dampingi pemandu, selebihnya pengunjung cenderung hanya melihat lihat koleksi saja, untuk itu melalui pemanfaatan teknologi AR ini bisa menjadi solusi dari permasalahan yang ada, dan dapat menarik perhatian pengunjung museum, AR dapat membantu visualisasi yang menarik dan bisa menjadi media pemberian informasi terkait koleksi yang ada pada museum.

Dari penelitian terdahulu tentang pemanfaatan teknologi AR pada museum, yang dilakukan oleh Soraya (2018), dihasilkan aplikasi AR yang bertujuan sebagai media promosi dari museum. Adapun Saputra (2014), menerapkan aplikasi AR yang berfungsi sebagai media informasi terkait koleksi fosil purbakala dan bisa dilakukan untuk replika objek nyata daripada fosil, selanjutnya oleh Harto (2017), menghasilkan suatu aplikasi AR sebagai media edukasi yang dapat menampilkan objek 3 dimensi, teks dan audio.

Berdasarkan beberapa penelitian terkait dihasilkan aplikasi AR yang digunakan sebagai media dalam pemberian informasi terkait museum dan koleksi yang ada didalamnya, untuk itu perlu adanya suatu aplikasi AR yang dirancang sebagai media pemberian informasi untuk koleksi yang ada pada museum yang dilengkapi dengan visualisasi yang baik sehingga dapat menarik perhatian dari pada pengunjung museum,

dan ini dapat dijadikan sebagai media informasi pada museum popa-eyato provinsi Gorontalo.

Teknologi AR dapat memvisualisasikan objek dua dimensi maupun tiga dimensi secara nyata, pada teknologi AR dibutuhkan marker untuk mengenali dan mendeteksi objek, teknologi ini sangat cocok untuk permasalahan diatas yaitu dapat mempermudah pengunjung mendapatkan informasi secara rinci terkait koleksi yang ada, dan mendapatkan visualisasi yang baik, melalui kamera yang ada pada *smartphone* android lalu menampilkan beberapa informasi terkait koleksi yang ada pada museum (Novitasari, 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan teknologi AR sebagai media informasi koleksi museum popa-eyato Provinsi Gorontalo?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi dapat menampilkan visual 3D dari koleksi museum.
2. Koleksi yang ditampilkan yaitu koleksi yang secara umum ada pada pameran museum, berada pada beberapa kategori yaitu *Etnografika, Teknologi, Keramologi, dan Historika* yang mendukung untuk konsep AR.
3. Koleksi benda yang akan divisualisasikan *Tambaluda, Gerinda, Batu Giling, Polopalo, Koro'o, 1 Set Tempat Rokok, Kalumbi, Lumpang dan Alu, Wantuwo Pangimba, Ember Batubara, Botol Minuman Doulton & Co Limited, Botol*

Minuman Erven Lucas Bols, Sepeda Philips, Tureen, Wadah Keramik, Wadah Pelebur, Kamera Linhof, Mangkuk Keramik, Pengeras Suara, Radio N.S.F

4. Aplikasi menggunakan *marker* sebagai penanda pada koleksi museum.
5. Aplikasi dijalankan pada perangkat android.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengembangkan media informasi koleksi museum popa-eyato Provinsi Gorontalo dengan pemanfaatan teknologi AR.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis, penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk bahan pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi AR, serta berguna bagi perkembangan ilmu teknologi informasi.
2. Manfaat Praktis.
 - a. Menghasilkan suatu aplikasi yang bisa diimplementasikan terhadap koleksi museum untuk menjadi sarana atau media informasi berbasis AR.
 - b. Dapat menambah pengetahuan kepada pengguna terkait dengan AR, menggunakan *smartphone* untuk melakukan *scan* langsung untuk mendapatkan informasi terhadap koleksi museum menggunakan *marker* yang tertera.
 - c. Membantu museum popa-eyato sebagai sarana dan media pemberian informasi kepada pengunjung museum.