

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

“Setiap orang ada masanya, setiap masa ada orangnya”, peribahasa disamping dapat menjelaskan secara harfiah kejadian dan fenomena yang terjadi pada zaman sekarang. Dewasa ini perkembangan zaman semakin canggih dan akan selalu berkembang dan maju sepanjang masa. Trend yang sedang disenangi zaman dulu akan berbeda dengan trend yang disenangi zaman sekarang, begitu juga dimasa masa yang akan datang. Dengan semakin berkembangnya dan majunya teknologi di Indonesia, khususnya dibidang *Branding Identity*, semua ini dapat dilihat dari penggunaan bentuk bentuk Desain Visual yang semakin diminati oleh semua kalangan, saat ini trend *Branding Identity* tidak hanya oleh kalangan remaja namun telah menjelma hampir disegala lini kehidupan baik tua, muda, pria wanita, baik didunia nyata maupun didunia maya.

Pemanfaatan teknologi khususnya dibidang Desain Komunikasi Visual sangat membantu masyarakat dengan dikelola menjadi ekonomi kreatif yang bernilai tinggi, strategi inovasi dengan dukungan pendekatan teknologi yang menitik beratkan pada aspek kekinian dan dapat memetakan potensi dan penguatan para pelaku ekonomi kreatif bisa bertahan<sup>1</sup>. Salah satu pemanfaatan yang tepat sasaran adalah perancangan dan pemanfaatan *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) merupakan cara untuk mengeksplorasi objek 3D dan data, AR merupakan suatu konsep perpaduan antara *Virtual Reality* dan *World Reality*. Sehingga objek-objek virtual 2D atau 3D seolah olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata. Pada teknologi AR, pengguna dapat melihat dunia nyata yang ada di sekeliling dengan penambahan objek virtual yang

---

<sup>1</sup> Menparekraf : “Sandiaga Salahudin Uno” dilansir dari harian [www.sindonews.com](http://www.sindonews.com) diakses pada tanggal 12 November 2022

dihasilkan oleh *computer*". *Augmented Reality* sangat berpotensi dalam menarik orang yang tidak tahu tentang hal ini, untuk dapat mencoba dan menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini.

Museum memegang peran penting dalam masyarakat, posisi strategis museum yang menyimpan sejarah, karena pada hakikatnya sejarah adalah bentuk kontinuitas dari suatu negeri yang berawal dari masa lalu berwujud yang sekarang dan menentukan yang akan datang. Museum tidak hanya sebagai tempat untuk melestarikan warisan budaya, tetapi juga sebagai tempat menyediakan ruang ruang ketiga bagi seluruh elemen masyarakat sebagai tempat pendidikan, literasi, sejarah, perjuangan, seni dan budaya, ekonomi kreatif, pusat ilmu yang semua hal itu bisa menjadi suatu inovasi yang akan lahir dimuseum<sup>2</sup>. Dengan adanya teknologi yang melahirkan kreativitas, inovasi yang akan bermuara pada terciptanya usaha usaha keren dibidang budaya guna mendorong terbentuknya ekonomi kreatif masyarakat. Sebaik- baiknya teknologi adalah yang mampu memberikan manfaat bagi masyarakat<sup>3</sup>.

Koleksi sejarah yang ada museum dapat memunculkan pembentukan identitas atau jati diri, budi pekerti yang luhung, serta dapat menjadi pedoman untuk melihat dan merencanakan masa depan. Hal tersebutlah yang mendorong adanya pelajaran sejarah dalam konsep pendidikan disekolah, semakin tinggi tingkatan pendidikan maka akan semakin tinggi pula tingkatan sejarah yang lebih luas yang dipelajari, apalagi sejarah sifatnya berulang, kita dapat mempelajari masa lalu dan mengambil manfaat dan meninggalkan yang buruk agar tidak terulang dimasa yang akan datang, bukan tanpa alasan dengan kita tahu akan sejarah, tentu masyarakat akan lebih menghargai perjuangan di masa lalu yang akan dibawa dikehidupan sehari-hari yang nantinya, masyarakat

---

<sup>2</sup> Yoyik T.Herlambang, Digitalisasi Museum : Pameran Museum di Masa Pandemi Covid-19 ( Jakarta : Asosiasi Museum Indonesia, 2020)

<sup>3</sup> Daniel Surya : Founder We Indonesian Rule Group ( WIR Group [Http://youtu.be/k\\_wr4MKW\\_oA](http://youtu.be/k_wr4MKW_oA) diakses tanggal: 12 November 2022

saatlah inilah yang akan merencanakan masa depan dan menentukan sejarah baru di masa yang akan datang.

Museum Batiwakkal yang berada dalam kompleks Kesultanan Gunung Tabur, adalah saksi bisu bahwa dizaman dulu di kabupaten Berau, KALTIM pernah ada sebuah kesultanan yang besar dan berkuasa. Letak Museum Batiwakkal berada diseberang sungai segah, jl. Kuran Kecamatan Gunung Tabur, Kabupaten Berau. Raja pertama dari kesultanan Gunung Tabur ini ialah Aji Raden Suryanata Kesuma yang bergelar Baddit Dipattung yang berkuasa selama 32 Tahun, dan terkenal sebagai pemimpin yang adil dan bijaksana. Museum Batiwakkal merupakan objek wisata sejarah Kesultanan Gunung Tabur. Dahulu kala ada sebuah kerajaan yang bernama Kesultanan Gunung Tabur yang sebelumnya masuk dalam Kesultanan Berau yang meliputi seluruh wilayah Kabupaten Berau, Sangkulirang, Seluruh wilayah Kalimantan Utara, bahkan hingga meliputi sebagian daerah Negara Malaysia, Brunei, dan Filipina, hingga akhirnya terpecah menjadi dua akibat politik adu domba belanda, akhirnya menjadi kesultanan Gunung Tabur yang meliputi daerah Kuran, Merancang, Bulalung, Pantai, Lati, Rantau Sawakung, dan Rantau Buyut, dan Kesultanan Sambaliung.

Museum Batiwakkal atau Keraton Gunung Tabur dulunya sebagai istana yang digunakan sebagai pusat pemerintahan, didalam keraton gunung tabur terdapat banyak barang peninggalan yang masih dirawat hingga sekarang yang menjadi aset Kabupaten Berau. Di Museum ini tersimpan ratusan barang berharga berupa benda sejarah, keramik, benda arkeologis, etnografis, naskah, barang barang rumah tangga zaman kerajaan, dll. Selain itu pula ada koleksi meriam kuno bernama Baddil Kuning, senapan, pakaian kebesaran raja, dll.

Menurut pemangku adat keturunan kesultanan Gunung Tabur saat ini, Sultan Aji Bahrul Hadi tingkat terhadap minat kunjung ke Museum masih

cukup kurang<sup>4</sup>. Rata rata diantara pengunjung merasa bosan terkait masih kurangnya inovasi terbaru dari pengelola Museum agar dapat menarik pengunjung. Karena potensi yang dimiliki Museum Batiwakkal ini sangat besar dan penting sebagai bentuk identitas masyarakat Berau, dan sangat disayangkan jika tidak memiliki strategi *Branding* yang baik. Maka strategi pemanfaatan *Luggage Tag* dalam pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* pada barang-barang peninggalan ini maka akan banyak menarik wisatawan tidak hanya sekedar berkunjung untuk mengenal sejarah namun juga belajar dengan cara unik melalui pengalaman adaptasi teknologi berkelanjutan.

Berdasarkan pembahasan dalam latar belakang di atas maka penulis memiliki ide dan gagasan untuk mengusung “Perancangan *Luggage Tag* Museum Batiwakkal Di Kawasan Kesultanan Gunung Tabur Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Upaya Gerakan Kunjung Museum” sehingga nantinya adaptasi teknologi ini akan mampu memberikan dampak digitalisasi museum di Kabupaten Berau untuk meningkatkan animo masyarakat untuk belajar sejarah dan teknologi di Museum Batiwakkal Keraton Gunung Tabur.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *luggage tag* museum batiwakkal di kawasan kesultanan gunung tabur berbasis teknologi *augmented reality* sebagai upaya mendukung gerakan kunjung museum

---

<sup>4</sup> Sultan Aji Bahrul Hadi : di Kutip dari wawancara Via Telpn antara peneliti dan Sultan Aji BahrulHadi, pada tanggal 13 November 2022 pada pukul 19.28 WIB dan pukul 20.28 WITA

### 1.3. RUANG LINGKUP

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam perancangan *Augmented Reality* ini agar lebih terarah, dan efisien adalah sebagai berikut:

2. Perancangan *Augmented Reality* ini nantinya akan bisa dioperasikan oleh *System Android* dan *system IOS* yang berisi karya karya Desain Komunikasi Visual
3. Dalam aplikasi nantinya akan memiliki *Luggage Tag* berfungsi sebagai *marker* atau tempat untuk menghubungkan antara *World Reality* dan *Virtual Reality* yang akan menampilkan gambar gambar Karya Desain Komunikasi Visual
4. Menggunakan *Assemblr Studio* untuk membuat *augmented reality*
5. Menggunakan Aplikasi Desain *Procreate* untuk membuat animasi dan Ilustrasi
6. Menggunakan *website* gabungan link untuk menampilkan *Use Case Interface* atau menu konten *Augmented Reality* di Musuem Batiwakkal

### 1.4. TUJUAN PERANCANGAN

Dari rumusan masalah diatas, terdapat tujuan perancangan yang akan terlaksana yaitu :

7. Menjadikan Museum Batiwakkal sebagai *leader Branding Identity* yang kreatif guna menjaga marwah Museum Batiwakkal tidak hanya sebagai tempat penyimpanan barang bersejarah, namun juga sebagai tempat belajar sejarah maupun teknologi. Untuk beralih pada digitalisasi museum.
8. Membuat Desain Komunikasi Visual dalam bentuk *Augmented Reality* di Museum Batiwakkal.

9. Meningkatkan antusiasme dan minat masyarakat untuk memilih Museum Batiwakkal sebagai tempat berwisata dan belajar.
10. Pemanfaatan teknologi dimaksudkan sebagai cara baru ketika berkunjung ke Museum Batiwakkal, serta penanda bahwa sejarah dan teknologi bisa menjadi sebuah plan ekonomi kreatif.

## 1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini akan terbagi menjadi 2 aspek yaitu :

### 1.5.1. Manfaat Akademik

#### a. Pusat Edukasi

Pelajaran sejarah dari sekolah saja tidak cukup, museum berperan sebagai pelengkap pengetahuan sejarah, budaya dan akan ditambahkan teknologi berbentuk *Augmented Reality*.

#### b. Sumber Inspirasi

Melalui Museum Batiwakkal, penerus bangsa bisa menemui banyak sekali sumber inspirasi, menjadikannya sebagai literatur yang baik, dan berusaha mengembangkan literature tersebut menjadi lebih sempurna lagi.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

#### a. Menjadi Rumah Sejarah berbasis Teknologi

Museum Batiwakkal akan didesain menjadikan para pengunjungnya semakin mengenal sejarah dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*.

b. Tempat Berinteraksi

Museum Batiwakkal menjadi tempat berkumpulnya para pencinta sejarah, pencinta teknologi akan akan saling bahu membahu untuk menjaga Museum Batiwakkal agar tetap lestari.