

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Lampung merupakan salah satu Museum Negeri yang berlokasi di jalan H.Zainal Abidin Pagar Alam No.64 Gedung Meneng Bandar Lampung. Museum Lampung telah dirintis sejak tahun 1975 oleh Kepala Kantor Pembinaan Permuseuman Perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung di Tanjung Karang. Museum Lampung menyajikan berbagai koleksi zaman prasejarah dan masa sejarah sebagai bukti dari masa lalu kuno. Seluruh koleksi Museum Lampung berjumlah sekitar 4.754 buah yang diklasifikasikan menjadi 10 kelompok yaitu, geologi, biologi, etnografi, arkeologi, koleksi bersejarah, numismatik/heraldik, Philological, ceramological, seni, dan teknologi. Museum Lampung juga sudah mendapat koleksi warisan budaya Hindu-Buddha seperti, Patung Batuan Apsari, Patung Buddha, alat-alat upacara agama dan prasasti. Sementara itu, pengaruh budaya Islam di Lampung dapat dilihat dari segi agama dan tatanan sosial masyarakat seperti halnya pada benda-benda budaya yang digunakan. Salah satu Jenis Koleksi Etnografi adalah Tekstil Tradisional. Budaya Lampung memiliki beberapa jenis tekstil tradisional, diantaranya kain Tapis, kain Pelapai, kain Nampan, kain Tatibin dan jenis hiasan dinding lainnya. Diantara jenis tekstil tradisional tersebut, kain Tapis merupakan salah satu jenis tekstil tradisional yang sudah terdaftar sebagai Warisan Budaya Tak Benda. (Indonesia. Budi Supriyanto, S.Sos, M.Hum. dan I Made Giri Gunadi, S.S, M.Si. 2017. *Buku Panduan Museum Lampung*. Bandar Lampung: UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai".)

Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam proses penyampaian informasi mengalami perkembangan pesat. Saat ini, teknologi terbaru yang digunakan dalam penyampaian informasi adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). Pada teknologi *Augmented Reality* memberikan gambaran kepada pengguna tentang penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama (Haryani & Triyono, 2017).

Augmented Reality memiliki kelebihan bersifat interaktif dan real salah satunya digunakan sebagai media untuk memperkenalkan benda-benda bersejarah yang merupakan warisan budaya pada suatu museum. Pada suatu museum *Augmented Reality* dapat digunakan untuk mengenalkan satu keberagaman dari budaya di Lampung adalah Pakaian adat Tapis. Karena kurangnya media informasi yang ada tampak bahwa kedudukan kain Tapis bagi masyarakat Lampung amat penting dan menjadi bagian dari identitas budaya yang harus dilestarikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Museum Lampung sampai dengan saat ini belum memiliki data terkait dengan koleksi kain yang dibuat secara digital. Oleh karena itu, bila ingin ada masyarakat yang ingin mengakses data tentang koleksi kain Tapis, maka yang bersangkutan harus datang ke museum atau datang ke perpustakaan dimana buku-buku tentang koleksi kain Tapis Museum Lampung tersedia. Keterbatasan ini mengakibatkan upaya penyebaran informasi tentang koleksi museum, khususnya kain Tapis juga menjadi sangat terbatas. Padahal kain Tapis yang dimiliki oleh Museum Lampung merupakan bukti otentik dari kebudayaan Lampung yang memiliki nilai budaya dan sejarah yang tinggi.

Pada masa kini penggunaan teknologi untuk menyebarluaskan informasi merupakan hal yang tidak terhindari. Teknologi membantu setiap orang untuk dapat dengan cepat mendapatkan informasi yang dibutuhkannya. Oleh karena itu, dalam menyebarluaskan informasinya, Museum Lampung harus mempertimbangkan penggunaan teknologi digital dan memanfaatkan kanal internet untuk menyebarluaskan informasi agar berbagai informasi yang memiliki nilai sejarah dan kebudayaan seperti yang terkandung dalam Koleksi kain Tapis dapat tersaji dalam jangkauan yang luas dan dalam desain yang menarik.

Melihat permasalahan tersebut, penulis mempunyai sebuah gagasan untuk membangun suatu aplikasi *Augmented Reality* (AR). AR memiliki salah satu kelebihan antara lain yaitu dapat mengimpementasikan secara luas dalam berbagai media. Seiring berkembangnya teknologi tersebut, penggunaan teknologi AR pada proses menggunakan gambar ke dalam bentuk animasi 3D yang menarik untuk membantu mempermudah dan memperluas penyebaran informasi tentang Koleksi Museum Tekstil Kain Tapis sebagai salah satu Kebudayaan Lampung. Website tersebut dibangun dengan alasan agar dapat diakses oleh semua kalangan yang ingin mengetahui tentang Kain Tapis sebagai salah Kebudayaan yang dimiliki Museum Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana Mempermudah Penyebaran Informasi Museum Tekstil Kain Tapis?
2. Bagaimana memperkenalkan Kain Tapis pada Museum Lampung menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR)?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Data koleksi Museum Lampung dari jenis Etnografika khusus dari jenis tekstil berupa koleksi kain Tapis.
2. Sistem ini hanya memuat informasi tentang Jenis Koleksi Kain Tapis dan Deskripsi masing-masing Kain Tapis.
3. Aplikasi ini diimplementasikan berbasis *android* dengan menggunakan Unity dan Vuforia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang di inginkan, tujuan penelitiannya yaitu:

1. Mempermudah penyampaian informasi Koleksi Tekstil Kain Tapis yang ada di Museum Lampung sebagai salah satu kebudayaan Lampung berbasis Andorid.
2. Mengimplementasikan aplikasi Koleksi Tekstil Kain Tapis pada Museum Lampung dengan *Augmented Reality* (AR).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah penyajian dan penyampaian informasi Koleksi Tekstil Kain Tapis yang ada di Museum Lampung sebagai salah satu kebudayaan Lampung.
2. Membantu Museum Lampung memperluas informasi di jejaring sosial dan membuat Koleksi Museum Kain Tapis lebih dikenal oleh masyarakat, serta memberikan kemudahan dalam mengelola data guna menghasilkan laporan yang dibutuhkan.