

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Negeri Provinsi Lampung Ruwa Jurai mulai berdiri pada tahun 1975/1976, dan pada saat itu pembangunan terus dilaksanakan di areal tanah yang luasnya 17.010 m². Bersamaan dengan peringatan Hari Aksara Internasional di Bandar Lampung pada tanggal 24 September 1988. Museum Lampung diresmikan oleh Prof. Dr. Fuad Hasan. Ruwa Jurai merupakan museum umum, dengan klasifikasi koleksi Museum Lampung terdiri dari 10 jenis yaitu : Biologika, Geologika, Keramologika, Filologika, Historika, Numismatika dan Heraldika, Etnografika, Seni Rupa serta Teknologika. Sampai tahun 2011 seluruhnya berjumlah 4.735 buah. Museum ini memiliki beberapa program di antaranya Pameran Khusus, Pameran Keliling, Museum Keliling, Seminar dan Penelitian, Bimbingan Keliling, dan Penerbitan (Indonesia(AMI), 2011).

Saat ini pendidikan sejarah sangat penting untuk diperkenalkan kepada pelajar untuk lebih mengenal bangsanya sendiri dimasa lampau. Melalui benda bersejarah pelajar bisa mengkaji mengenai sejarah itu sendiri, serta dampak yang ditimbulkan dari jawaban masyarakat dimasa lampau terhadap tantangan yang mereka alami yang berpengaruh di kehidupan dimasa sekarang.

Dalam hal ini museum mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan sejarah sebagai lembaga pendidikan nonformal kepada pelajar. Museum adalah sarana belajar yang terjangkau bagi pelajar dan juga merupakan lembaga non profit yang bersifat tetap untuk melayani masyarakat dan terbuka untuk umum (Hartati, 2016).

Museum juga merupakan tempat yang memamerkan benda-benda yang patut untuk mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah sebagai tempat yang menyimpan benda-benda kuno serta dapat menambah wawasan dan sebagai tempat wisata. Apabila ditelusuri atau dipelajari secara lebih detail, informasi mengenai benda-benda bersejarah dapat diperoleh secara lengkap. Namun saat ini karena kurangnya minat pelajar dalam mempelajari benda bersejarah di Museum

Lampung yang disebabkan museum yang terkesan kuno dan tidak modern, pelajar hanya dapat memperoleh informasi dan penjelasan benda bersejarah masih melalui tulisan, pemandu wisata, buku dan juga brosur. Data kurangnya minat pelajar dalam belajar sejarah di Museum Lampung dapat dilihat dari penurunan jumlah pengunjung pada grafik dan tabel jumlah pengunjung pelajar di Museum Lampung 2011-2019 berikut.



Grafik 1. 1 Grafik Jumlah Pengunjung Pelajar di Museum Lampung

Sumber : Dokumentasi Musem Lampung, 2020

NO	Tahun	Kategori Pengunjung				Jumlah
		TK/SD	SLTP	SLTA	Mahasiswa	
1	2011	32.089	18.553	10.566	860	62.068
2	2012	37.529	24.553	8.780	1.787	72.649
3	2013	49.803	19.243	8.114	3.563	80.723
4	2014	41.703	31.037	10.383	2.570	85.693
5	2015	48.081	24.034	7.914	2.829	82.858
6	2016	40.151	14.576	9.265	1.875	65.867
7	2017	34.723	20.143	1.120	2.426	58.412
8	2018	22.541	18.145	975	1.024	42.685
9	2019	11.855	4.997	1.242	786	18.880

Tabel 1. 1 Tabel Jumlah Pengunjung Pelajar di Museum Lampung

Sumber : Dokumentasi Musem Lampung, 2020

Data di atas memperlihatkan penurunan yang signifikan terhadap kunjungan ke Museum Lampung, hal ini menunjukkan adanya penurunan minat pelajar untuk mengunjungi Museum Lampung dalam belajar sejarah. Dimana penurunan signifikan terjadi pada tahun 2019 dengan jumlah pengunjung 18.880 pelajar dari jumlah pengunjung terbanyak pada tahun 2014 dengan jumlah 85.693 pelajar yang terdiri dari TK/SD, SLTP, SLTA dan Mahasiswa. Rata-rata persentase kategori jumlah pengunjung pelajar yang paling tinggi adalah TK/SD sekitar 57%, SLTP sekitar 30%, SLTA 10% dan mahasiswa sekitar 3%. Persentase kategori pengunjung dapat dilihat pada grafik kategori pengunjung Museum Lampung 2011-2019 berikut.



Grafik 1. 2 Grafik Kategori Pengunjung Museum Lampung

Sumber : Dokumentasi Musem Lampung, 2020

Pandemi *Covid-19* juga menjadi dampak paling besar dari menurunnya pengunjung Musuem Lampung. Pengunjung Museum Lampung mengalami penurunan drastis, dikarenakan adanya protokol kesehatan dan penerapan *physical distance/* jaga jarak antar individu yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya kegiatan wisata secara fisik. Saat ini dunia digemparkan dengan penyebaran wabah virus corona yang berawal dari Wuhan China. *Covid-19* ini merupakan virus yang menular. Virus Corona adalah virus yang menyerang sistem

pernafasan, sesak nafas, infeksi paru-paru, hingga dapat merenggut nyawa orang yang terinfeksi. Di Indonesia sendiri virus corona menyebar mulai dari awal maret 2020. *Covid-19* merupakan musuh utama manusia dan sangat mengkhawatirkan dunia karena dapat merenggut banyak nyawa manusia (Dwina, 2020).

Covid-19 juga berdampak pada pendidikan Indonesia yaitu ditutupnya sementara lembaga pendidikan sebagai upaya menahan penyebaran pandemik *covid-19* di seluruh dunia berdampak pada jutaan pelajar, tidak terkecuali di Indonesia. Pandemi *Covid-19* merupakan musibah yang memilikun seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuai pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah dibelahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka *survive* para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi (Aji, 2020).

Dari penelitian yang sudah penulis jelaskan, karena *covid-19* banyak pelajar yang tidak bisa secara langsung belajar benda sejarah di Museum Lampung dan salah satu solusinya yaitu dengan membangun aplikasi media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam masa pendemi *Covid-19* dan juga sebagai upaya untuk meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari sejarah di Museum Lampung , dengan memanfaatkan teknologi *Mixed Reality* sebagai media pembelajaran benda bersejarah di Museum Lampung.

Mixed Reality merupakan penggabungan dari dunia nyata dan dunia virtual untuk menciptakan suatu lingkungan baru dimana objek-objek dapat eksis dan berinteraksi secara fisik dan digital pada waktu bersamaan. Jadi *Mixed Reality* adalah penggabungan dari dunia nyata/realitas dengan dunia virtual atau juga bisa dibilang penggabungan antara *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* (Inc, 2016).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Penerapan dan Implementasi Aplikasi *Mixed Reality* 3D**

sebagai Media Pembelajaran Benda Bersejarah di Museum Lampung berbasis Android ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana membuat media pembelajaran benda bersejarah yang menarik minat pelajar untuk mempelajari benda bersejarah serta sebagai solusi media pembelajaran benda bersejarah di masa pandemi *covid-19*?

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu meluas atau menyimpang, yaitu:

1. Hanya membahas 6 objek benda bersejarah yang ada di Museum Lampung .
2. Objek 3D yang dibuat merupakan benda bersejarah yang ada Museum Lampung. Adapun beberapa *objek 3D* benda bersejarah yang ditampilkan antara lain:
 - a. Rumah adat lamban pesagi kenali
 - b. Senjata tradisional yaitu, keris blambangan way kanan, pedang punggawa raden intan II dan tombak desa gedong batin, blambangan umpu.
 - c. Topeng Lampung yaitu, topeng(tupping ksatria sakti) dan Topeng(sakura).
3. Aplikasi ini menyediakan informasi berupa gambar *objek 3D*, dan deskripsi.
4. Penulis hanya bisa membuat teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* secara terpisah, dimana penulis belum berhasil untuk menggabungkan kedua teknologi tersebut menjadi *Mixed Reality* sesuai dengan judul penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memvisualisasikan benda bersejarah yang ada di Museum Lampung dalam bentuk *objek 3D* sebagai media pembelajaran yang disajikan dengan pemanfaatan teknologi *Mixed Reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang informatika di Universitas Teknokrat Indonesia dan menambah ilmu pengetahuan tentang teknologi *Mixed Reality*.
2. Memudahkan pelajar dalam mempelajari benda bersejarah di Museum Lampung di masa pandemi *covid-19* ini secara virtual tanpa harus melihat benda bersejarah secara langsung.
3. Pemanfaatan teknologi baru dalam media pembelajaran benda bersejarah di Museum Lampung.
4. Meningkatkan minat pelajar didalam memahami dan mempelajari benda bersejarah di Museum Lampung.