

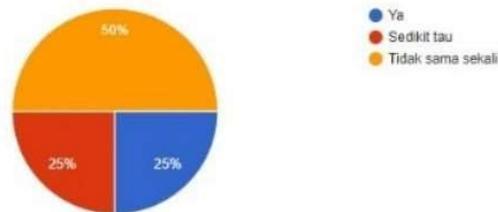
BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Konsep *water front city* dan juga *eco city* telah digunakan untuk pembangunan kota ambon (Perda Ambon no.24 tahun 2012) taman karang Panjang, taman pattimura, pantai amahusu, pantai air salobar, monument dr Johannes leimena merupakan beberapa tempat yang mengusung konsep ini[2]. Masyarakat kota ambon sangat tertarik dengan ruang publik yang menarik, memadai, dan mudah diakses secara gratis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh August Johanes Ricolat Ufie tentang ruang publik sebagai tempat wisata kaum milenial di kota Ambon, taman Pattimura adalah tempat yang paling sering dikunjungi oleh kaum milenial. dengan jumlah kunjungan pada sebulan terakhir sebanyak 55 orang dan monument dr. J.Leimena berada di posisi kedua dengan jumlah kunjungan sebulan terakhir 31 orang [2]. Berikut adalah survey yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 35 orang responden yang telah mengunjungi Taman Pattimura

Apakah anda mengetahui arti dari relief yang ada pada Patung Pattimura, tanpa mencari informasi dari internet?
32 jawaban

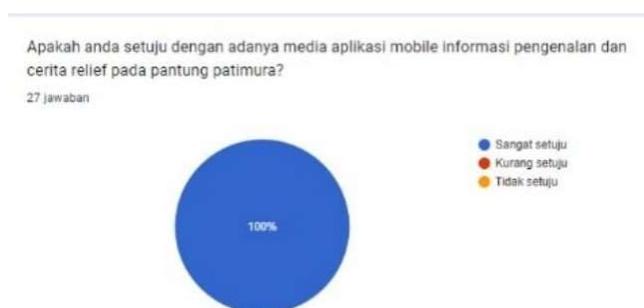


Gambar 1. 1 Survey Mengenai Pemahaman Pengunjung Terhadap Relief Yang Ada Di Monument Pattimura

Gambar 1.1 merupakan hasil survey yang menunjukkan apakah pengunjung Taman Pattimura mengetahui esensi dari pola/relief yang ada pada Patung Pattimura. Survey tersebut menunjukkan sekitar 50% diantaranya tidak mengetahui esensi arti dibalik pola/relief yang terdapat pada monumen tersebut. Jika kita melihat dari historisnya taman pattimura ini dibangun untuk mengenang kisah kepahlawanan Pattimura sebagai seorang kabaresi, seorang pria yang gagah berani dalam memimpin dan membela rakyat Maluku melawan ketidakadilan dan penindasan oleh VOC (*Vereenigde*

Oost-Indische Compagnie) di kota Ambon, sehingga dibuatlah monumen Patung Pattimura yang berada di Taman Pattimura yang berada di sekitar perkantoran pemerintah Ambon [1]. Monument ini dibuat agar generasi muda tidak melupakan gambaran atas kepahlawanan Pattimura. Akan tetapi jika melihat dari survey, 50% dari pengunjung tidak mengetahui esensi tersebut. Hal tersebut dikarenakan masyarakat ambon hanya menikmati pemandangan, berfoto dan beristirahat. Hal tersebut sangat disayangkan karena monumen Patung Pattimura merupakan simbol perjuangan rakyat Ambon pada masa kolonial yang merupakan memori kolektif yang di himpun dalam kesejarahan warga maluku khususnya Ambon. August menyatakan bahwa kaum milenial melakukan lebih dari satu aktivitas saat berkunjung ke ruang publik. Baik disadari maupun tidak, seseorang dapat melakukan banyak hal sekaligus pada saat berkunjung di ruang publik. Hasil dari survey tersebut menunjukkan bahwa pengunjung yang mengunjungi ruang publik di Kota Ambon, sebagian besar dari mereka menikmati dengan melihat pemandangan, mengambil foto, dan beristirahat sejenak [2]. Pada situasi yang seperti ini, sepertinya pengunjung tidak tertarik dengan sejarah dari bangunan maupun monument yang dibangun, selain itu pengunjung haruslah mengakses internet dan browsing untuk mengetahui hal tersebut, oleh karena itu banyak pengunjung hanya menganggap bahwa bangunan atau monument bersejarah hanya sebagai bangunan hiasan saja dan objek foto untuk generasi milenial [3].

Untuk meningkatkan jiwa nasionalisme milenial muda melalui kisah sejarah para pahlawan, Diharapkan ada metode teknologi yang membantu mengenalkan monumen bersejarah Pattimura dengan cara yang menarik dan informatif. Gambar 1.2 merupakan survey yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil sekitar 100% pengunjung setuju untuk adanya suatu aplikasi mobile yang dapat memberikan informasi mengenai pola atau relief yang ada pada bagian Patung Pattimura.



Gambar 1. 2 Survey Pengunjung mengenai adanya aplikasi mobile untuk pengenalan relief pada patung pattimura

Pemanfaatan teknologi *augmented reality* untuk menampilkan objek 3D sangat menarik untuk di aplikasikan pada penelitian ini. Hal tersebut mengacu pada studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan AR dengan metode marker sebagai media edukasi sejarah di bangunan peninggalan kesultanan Inggris bertujuan untuk menarik minat murid madrasah untuk belajar tentang sejarah kebudayaan islam (SKI) [4]. Kemudian pada penelitian mengenai pengenalan monument di kota Bandung menggunakan AR (*augmented reality*) bertujuan untuk memberikan informasi tentang sejarah monumen yang ada di kota Bandung[3]. Pada penelitian mengenai aplikasi pembelajaran monumen bersejarah di kota Banda Aceh menggunakan *augmented reality* yang bertujuan untuk membuat inovasi baru untuk mempromosikan monumen bersejarah dalam bentuk objek 3D[4]. Penelitian terkait juga dilakukan dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Lokasi Untuk Pariwisata Di Kota Ambon yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman wisatawan tentang wisata Ambon melalui pengembangan aplikasi *augmented reality* berbasis lokasi[5]. Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh Titania Pricillia mengenai perbandingan metode pengembangan perangkat lunak antara model *Waterfall*, *prototype* dan RAD Kemudian didapatkan hasil bahwa untuk model *waterfall* lebih cocok digunakan untuk pembuatan sistem yang bersifat *generic*, sedangkan untuk sistem yang sifatnya *custom* atau berdasarkan permintaan user lebih cocok menggunakan model pengembangan *prototype*. Akan tetapi apabila dalam pengembangan tersebut dikemudian hari akan ada kemungkinan untuk pengembangan Kembali dalam jangka waktu yang Panjang, model pengembangan RAD cocok untuk sistem tersebut [9]. karena model pengembangan ini unggul dalam hal kecepatan, ketepatan dan dapat menekan biaya menjadi lebih rendah. Selain itu siklus pengembangannya juga lebih pendek, lebih fleksibel serta dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan dapat menekan kemungkinan kesalahan [10], sehingga model ini sangat cocok untuk penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti saat ini yang membutuhkan kecepatan dengan biaya yang rendah tetapi dapat menekan kemungkinan suatu kesalahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berharap dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* berbasis android dapat digunakan sebagai sarana penyampai informasi yang lebih menarik, dimana informasi akan di dapatkan secara *real-time* serta mudah dalam penggunaannya. Karena hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat sebuah media aplikasi mobile mengenai pengenalan cerita relief pada monumen patung pattimura berbasis *augmented reality* menggunakan metode marker based dan model pengembangan RAD.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah kemudian penelitian ini terbatas pada permasalahan sebagai berikut :

1. Visualisasi pemodelan hanya relief yang terdapat pada bagian monument
2. Penjelasan mengenai relief dalam bentuk Teks dan Suara
3. Aplikasi hanya memuat informasi mengenai penjelasan relief.
4. Image target telah ditentukan berupa kartu yang merupakan representative visual dari objek relief patung.
5. Pengujian efektifitas aplikasi berdasarkan pengujian jarak idealkamera dengan marker.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dijabarkan pada Batasan masalah, kemudian akan di rumuskan masalah tersebut dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi media informasi yang menarik untuk memberikan gambaran mengenai sejarah dari monument pattimura menggunakan *Augmented Reality*
2. Bagaimana menguji kualitas dari aplikasi *Augmented Reality* yang akan di bangun

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media *Augmented Reality* yang dapat memberikan informasi pola/relief monument pattimura menggunakan metode marker based tracking
2. Melakukan pengujian guna memastikan kelayakan media

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat membantu pengunjung untuk mengetahui arti dari pola/relief yang terdapat pada bagian monument pattimura
2. Dapat membantu pengunjung untuk lebih memahami sejarah kepahlawanan kapiten pattimura