

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bekasi merupakan bagian dari Provinsi Jawa Barat yang terbagi menjadi dua wilayah yaitu Kota dan Kabupaten. Bekasi memiliki sejarah masa lalu yang panjang dan penuh dengan dinamika (Lubis, 2004). Sejarah masa lalu yang panjang tersebut berdampak kepada banyaknya peninggalan-peninggalan sejarah yang kini menjadi aset penting saksi sejarah dari perjuangan masyarakat Bekasi pada masa lalu, salah satunya yaitu cagar budaya bangunan bersejarah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan bahwa cagar budaya tersebut beberapa sudah dialih fungsikan menjadi objek wisata edukasi sejarah Bekasi. Bangunan bersejarah tersebut selain menjadi aset penting saksi sejarah dan keindahan arsitekturnya juga memiliki nilai pendidikan dan nasionalis yang tinggi karena dengan mengunjungi dan mengetahui sejarahnya maka masyarakat akan lebih memahami sejarah Bekasi dan akan lebih menghargai jasa-jasa pahlawan yang telah gugur dalam mempertahankan Bekasi. Banyak objek wisata di Bekasi yang masih belum banyak masyarakat ketahui. Data yang telah dilansir oleh Badan Pusat Statistik Kabupaten Bekasi tercatat bahwa Kota dan Kabupaten Bekasi menduduki jumlah wisatawan terendah se-Provinsi Jawa Barat pada tahun 2017 dengan terakhir diperbarui pada tahun 2021, sedangkan salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) adalah berasal dari sektor pariwisata.

Pemerintah Bekasi telah melakukan berbagai upaya untuk menaikkan kembali minat masyarakat terhadap objek wisata khususnya pada objek wisata edukasi bangunan bersejarah, seperti halnya upaya yang dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Bekasi menurut (Ashfihanis and Siswanto, 2021) pada tahun 2020 yaitu merevitalisasi Gedung Juang 45 yang difungsikan menjadi museum dengan menggunakan konsep digital milenial bertujuan untuk menarik perhatian lebih pengunjung khususnya kalangan anak muda. Upaya lain yang telah dilakukan pemerintah adalah dengan penyebaran informasi melalui *website* dan berbagai media sosial resmi. Namun, penyampaian informasi tersebut dinilai masih kurang karena hanya sebatas informasi tertulis serta beberapa foto tanpa memberikan visualisasi lainnya dan lokasi detail dari bangunan bersejarah tersebut.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh peneliti dalam mengukur tingkat pengetahuan dan minat masyarakat terhadap bangunan bersejarah yang terdapat di Bekasi, yaitu Gedung Juang Bekasi, Gedung Papak, Rumah Tuan Tanah Pebayuran dan

Saung Ranggon. Beberapa dari hasil survei yang didapatkan dengan total 56 responden yang terdiri dari 78.6% berasal dari Bekasi dan 21.4% dari luar Bekasi, yaitu bahwa hanya sebanyak 19.6% masyarakat yang tertarik mengunjungi bangunan bersejarah di Bekasi. Selain itu, didapatkan hanya sebanyak 5,4% yang mengetahui bangunan bersejarah di Bekasi dan hanya 3.6% yang merasa tidak kesulitan dalam menemukan informasinya. Kemudian sebanyak 60,7% menjawab sangat setuju jika terdapat aplikasi yang dapat memperkenalkan dan memberikan informasi lengkap dari bangunan bersejarah yang terdapat di Bekasi dalam satu aplikasi.

Sebagai sarana pengenalan bangunan bersejarah di Bekasi peneliti melakukan penelitian ini dengan menerapkan teknologi realitas tertambah untuk memberikan visualisasi 3D dari objek bangunan bersejarah tersebut, sehingga masyarakat mampu melihat bangunan bersejarah tersebut secara nyata melalui ponsel pintar sebelum mengunjunginya. Penelitian yang menerapkan realitas tertambah telah banyak dilakukan dalam berbagai kegunaan. Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Wiratama, Somantri dan Christyono, 2018) yaitu dengan judul Rancang Bangun Pengenalan Lokasi Wisata Kota Semarang Dengan Menerapkan Teknologi Realitas Tertambah Menggunakan Unity Dan Vuforia. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pengenalan lokasi wisata di Kota Semarang dengan fitur *Augmented Reality* sebagai visualisasi 3D dari objek wisata dan fitur lokasi yang menunjukkan lokasi detail dari objek wisata tersebut sehingga dapat memudahkan pengunjung yang ingin berwisata. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Labellapansa dan Asrining Ratri, 2017) menghasilkan aplikasi bangunan bersejarah Istana Siak Sri Indrapura di Riau dengan menerapkan *Augmented Reality* yang dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk bisa berinteraksi dengan objek 3D Istana Siak Indrapura secara *realtime* melalui *smartphone* android.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka perlu adanya media sarana publikasi alternatif dengan menggunakan pendekatan teknologi yang berbeda dalam bentuk aplikasi dan memberikan kelengkapan informasi berupa visualisasi 3D bangunan bersejarah tersebut dengan menerapkan teknologi realitas tertambah dan lokasi detail yang terhubung dengan Google Maps dengan tujuan memudahkan dan menarik perhatian masyarakat untuk lebih mengenal bangunan bersejarah yang terdapat di Bekasi. Penulis mengajukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bangunan Bersejarah di Bekasi dengan Menerapkan Realitas Tertambah Berbasis Android”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, maka berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi pengenalan bangunan bersejarah di Bekasi yang menyajikan informasi sejarah dan lokasinya berbasis android dengan menerapkan teknologi realitas tertambah sebagai visualisasi objek 3D dari bangunan bersejarah tersebut?
2. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kaidah-kaidah berdasarkan perspektif Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menghasilkan aplikasi pengenalan bangunan bersejarah di Bekasi yang menyajikan informasi sejarah, lokasi dan visualisasi objek 3D dari bangunan bersejarah tersebut.
2. Mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kaidah-kaidah berdasarkan perspektif Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif media informasi pengenalan bangunan bersejarah yang terdapat di Bekasi.
2. Semakin luas masyarakat umum mengetahui objek wisata di Bekasi.
3. Memberikan gambaran visualisasi dari bangunan bersejarah dan lokasi detailnya untuk memudahkan pengguna ketika akan mengunjunginya.
4. Memberikan pengalaman baru kepada calon pengunjung melalui aplikasi.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bangunan yang menjadi objek penelitian adalah bangunan bersejarah di Bekasi.
2. Aplikasi dibuat untuk perangkat *mobile* dengan berbasis android.
3. Terdapat fitur realitas tertambah sebagai visualisasi objek 3D dan fitur Google Maps untuk memberikan lokasi detail dari bangunan bersejarah tersebut.