

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kota Bandung menjadi tuan rumah perhelatan Konferensi Asia Afrika yang digelar pada 18 April 1955 di Gedung Merdeka. Tepat pada hari tersebut hingga kini, Konferensi Asia Afrika menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat kota Bandung. Pada 24 April 1980, Museum Konferensi Asia Afrika diresmikan di samping Gedung Merdeka untuk mengenang peristiwa bersejarah yang diselenggarakan oleh bangsa-bangsa Asia-Afrika. Museum Konferensi Asia Afrika atau disingkat Museum KAA (selanjutnya disebut KAA) merupakan satu-satunya museum yang menjadi rumah bagi peristiwa Konferensi Asia Afrika yang memuat segala peninggalan baik *tangible* maupun *intangible* yang dapat membawa wisatawan mengenang peristiwa tersebut.

Peristiwa Konferensi Asia Afrika dirumuskan oleh lima tokoh penting yakni Sir John Kotelawala dari Srilangka, Ali Sastroamidjojo dari Indonesia, Jawaharlal Nehru dari India, Mohammed Ali dari Pakistan dan U Nu dari Birma. Konferensi Asia Afrika bertujuan untuk meyakinkan negara-negara di benua Asia-Afrika harus Bersatu untuk mencari solusi atas permasalahan yang menimpa dunia pada saat itu sehingga melahirkan Dasasila Bandung yang memuat prinsip-prinsip dasar usaha memajukan perdamaian dan kerja sama dunia ([www.asianafricanmuseum.org](http://www.asianafricanmuseum.org)).

Sejak diresmikan, Museum KAA mejadi daya tarik wisata yang sering didatangi oleh turis nusantara maupun turis mancanegara. Sepanjang tahun 2019 di setiap akhir pekan melalui website online [www.asianafricanmuseum.org](http://www.asianafricanmuseum.org) menyatakan bahwa Museum KAA ramai dikunjungi oleh wisatawan milenial. Berdasarkan hasil wawancara dengan staf admin Museum KAA menyatakan bahwa pada tahun 2019 kunjungan wisatawan sekitar 212.653 yang mana kunjungan tersebut mayoritas adalah wisatawan milenial. Berikut adalah daftar kunjungan wisatawan lima tahun terakhir:

Tabel 1 Kunjungan Wisatawan

Tahun	Jumlah
2017	208.842
2018	217.755
2019	212.653

Sumber: Museum Konferensi Asia Afrika

Hal ini sesuai dengan kebijakan Menteri Pariwisata Arief Yahya pada FGD yang dilaksanakan pada tahun 2018 yang membahas tentang *Millennial (Friendly) Tourism* “*Who wins the future, wins the game*”. Kementerian Pariwisata yang menargetkan sekitar dua puluh juta wisatawan mancanegara, separuh dari jumlah tersebut adalah dari segmen wisatawan milenial.

Elwood Carlson (2008) mengemukakan bahwa generasi milenial adalah generasi yang lahir pada tahun 1983-2001. Aspek kehidupan generasi milenial, teknologi digital memiliki peran yang sangat penting karena dibesarkan bersama dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, generasi milenial adalah orang-orang yang sangat produktif, informatif, kreatif, *passion*, serta kehidupan yang

bergantung dan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Profil Generasi Milenial Indonesia, 2018:18).

Pada era saat ini, industri 4.0 yang menjadi model baru dalam dunia industri dengan serangkaian perkembangan kemajuan teknologi di masa yang akan datang. Penggunaan unsur teknologi terbaru dalam industri 4.0 mencakup *Cyber Physical Sistem, Internet of Things (IoT), Robotic, Big Data, Augmented Reality (AR)*, dan lain-lain. Industri 4.0 menimbulkan dampak *disruptive* atau dengan kata lain sebagai peluang inovasi yang membawa kemajuan di banyak sektor industri, tidak terkecuali industri pariwisata sehingga muncul istilah baru yaitu *Tourism 4.0*. Pada dasarnya *Tourism 4.0* memanfaatkan teknologi industri 4.0 dan *information communication technology* sebagai dasar utamanya.

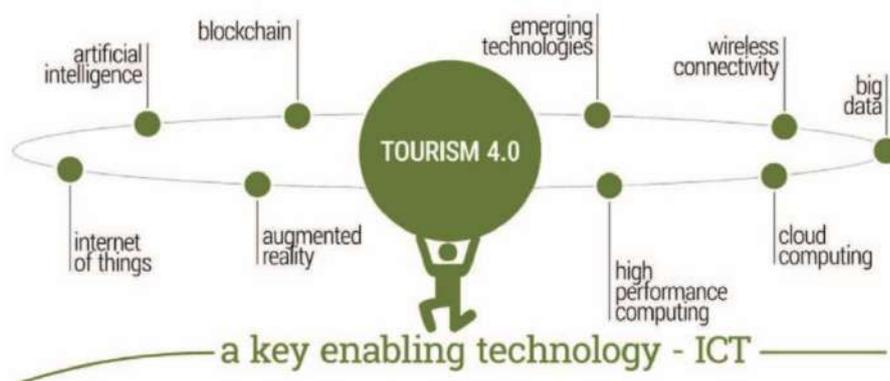
Awal kemunculan konsep *Tourism 4.0* adalah di benua Eropa pada tahun 2016 yang diterapkan dan diperkenalkan pertama kali oleh Portugal kemudian diikuti oleh negara-negara lain seperti Finlandia, Spanyol dan Turki. Disisi lain, Spanyol menjadi negara yang paling berhasil mengembangkan dan mengimplemtasikan konsep tersebut (Saša Zupan Korže, 2019). Implementasi *Tourism 4.0* bisa ditemukan pada layanan *on-demand service* jasa transportasi yang lebih efisien dan praktis mengantar penumpang ke tempat tujuan dengan harga yang terjangkau. Selain itu, pemanfaatan teknologi *virtual reality* via *smartphone* sebagai penyedia informasi destinasi yang tidak lagi membutuhkan brosur atau penjelasan dari guide ([sis.binus.ac.id/2019/08/23/mengenal-tourism-4-0-di-era-industri-4-0/](http://sis.binus.ac.id/2019/08/23/mengenal-tourism-4-0-di-era-industri-4-0/)). Setelah berkembang di benua Eropa, sebagian kecil negara-negara di Asia Tenggara mulai menerapkan konsep *Tourism 4.0*

termasuk Indonesia yang dicanangkan oleh kementerian pariwisata. Arief Yahya menyatakan bahwa *Tourism 4.0* adalah pariwisata milenial yang timbul bersamaan dengan kemajuan teknologi digital *big data* yang didalamnya terdapat karakteristik wisata yang terkumpul melalui sensor dan aplikasi, diolah untuk menghasilkan berbagai macam layanan ke dalam satu paket yang bisa memenuhi semua kebutuhan perjalanan wisatawan sehingga mempengaruhi pengalaman personalnya (*seamless* dan *personalized traveling experience*).

Menurut Saša Zupan Korže (2019), teknologi yang utama bagi industri pariwisata yaitu IoT (*Internet of Things*) merupakan suatu sistem yang menyediakan identitas secara eksklusif dengan kemampuan memindahkan data dengan cepat yang terhubung dengan jaringan dari suatu sumber ke tujuan tanpa membutuhkan interaksi secara langsung antara manusia ke manusia ( Burange & Misalkar, 2015); *Big Data* adalah penyediaan informasi wisatawan secara real time dengan melihat rekam jejak dari penggunaan media sosial, digital finger print dan portal wisata berupa pergerakan wisatawan, preferensi wisatawan, keputusan membeli, aspirasi dan lain-lain, *Artificial Intelligent* (AI) adalah sebuah studi pengembangan komputer untuk menyelesaikan tugas-tugas manusia yang berhubungan dengan digital dengan penyelesaian yang lebih baik (Rich and Knight. 1987), *Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi yang mampu menciptakan atau memanipulasi suatu lingkungan dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, *Augmented Reality* (AR) menyajikan pengalaman visualisasi objek dan fenomena dunia maya dengan menggunakan teknologi komputer yang lebih canggih secara *real time* (Azuma, 2007),

*Technology-based Business Model* merupakan sistem yang menghubungkan kebutuhan pelanggan, terlibat dengan kebutuhan tersebut, memberikan kepuasan dan menghasilkan nilai, *Mobile Technology* merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan berbagai macam tipe dari teknologi komunikasi selular, *Robots* adalah sebuah mesin yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan serangkaian aktifitas yang sulit secara otomatis, terutama yang terprogram komputer (Oxford), dan *Mixed Reality* (MR) adalah penggabungan teknologi *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*. Penjelasan di atas dapat dilihat pada gambar 1 mengenai teknologi *Tourism 4.0*.

Gambar 1 Teknologi *Tourism 4.0*



Sumber : <https://pemasaranpariwisata.com/2019/12/07/tourism-4-0/>

Perkembangan teknologi di era *Tourism 4.0* menjadi dasar utama untuk menciptakan sarana interpretasi baru berbasis teknologi yang terkini. Berdasarkan jurnal *Interpretation of a Local Museum in Thailand* menjelaskan bahwa Interpretasi diartikan kedalam dua perspektif yaitu secara konsep dan metodologi. Interpretasi secara konseptual dapat diartikan sebagai sistem penyampaian yang melibatkan emosi, pendekatan intelektual, ketertarikan pengunjung, dan nilai artifak. Secara metodologi, interpretasi mengarah kepada

suatu proses penyampaian informasi, nilai, situs sejarah dan artifak secara signifikan dengan menggunakan metode dan elemen yang tepat. Terkait dengan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa interpretasi yaitu segala aktifitas yang dimaksudkan untuk mendukung kesadaran orang-orang secara umum untuk melestarikan dan menguatkan pemahaman terhadap situs warisan budaya (ICOMOS Interpretation Charter). Dalam website resminya [www.icomos.org](http://www.icomos.org) menjelaskan bahwa *The International Council on Monuments and site* (ICOMOS) merupakan asosiasi non-pemerintah yang bertugas melakukan konservasi dan perlindungan terhadap tempat-tempat warisan budaya di seluruh dunia sehingga terjaga dengan baik dengan mengedepankan metodologi, teori dan sains.

Interpretasi terdiri dari dua jenis yaitu *personal interpretation* dan *self-guided interpretation*. *Personal interpretation* adalah seseorang yang mempresentasikan sesuatu kepada orang lain (Interpretation Guidelines, 10). Pengertian diatas menjelaskan bahwa *personal interpretation*, semuanya ditentukan oleh keterampilan dan keahlian setiap individu berkomunikasi secara menarik dan interaktif (Sharpe, 1982). Sedangkan *self-guided interpretation* merupakan interpretasi yang bersifat non-personal dengan menggunakan alat atau teknologi sebagai metode penyampaian informasi kepada pengunjung (Interpretation Handbook and Standar, 65)”. *Self-guided interpretation* menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan bantuan alat tertentu yang telah dirancang dengan tujuan membantu *interpreter* di luar kemampuannya. Kehadiran *Self-guided interpretation* ini tidak diperuntukkan untuk mengambil

alih tugas *interpreter* namun sebagai pelengkap dan penyempurnaan informasi yang akan diberitahukan kepada pengunjung (Sharpe, 1982).

Sarana Interpretasi berperan dan bertujuan untuk menyediakan sarana yang menarik dan menciptakan pengalaman yang bersifat mendidik pengunjung. Bagi pengelola yang terpenting adalah mencapai tujuan dan sasaran yang telah dibuat melalui pemahaman pengunjung, sekaligus meningkatkan nilai dan pengalaman para wisatawan.

Perkembangan teknologi dalam industri pariwisata menjadi peluang yang sangat besar kepada destinasi wisata terkhususnya museum-museum yang masih menerapkan fasilitas konvensional yang monoton. Museum bisa menerapkan sarana interpretasi yang lebih canggih dengan teknik interpretasi yang tepat untuk menciptakan sarana baru yang lebih interaktif, edukatif dan kekinian. Di Indonesia terdapat beberapa museum yang telah melakukan digitalisasi sarana interpretasi seperti yang terdapat pada tabel dibawah.

Tabel 2 Daftar Museum dengan Teknologi Digital

<b>MUSEUM</b>	<b>SARANA INTERPRETASI DIGITAL</b>
Museum Gedung Sate	<i>4D Projection</i>
	<i>Augmented Reality</i>
	Monitor
Museum Bank Indonesia	Monitor
	<i>Play Motion</i>
	<i>Touchscreen Display</i>
	Projector
Museum BPK RI	<i>Video Mapping</i>
	<i>Audiovisual</i>
	<i>Interactive floor</i>
	<i>Augmented Reality</i>
	<i>Virtual Reality</i>
Museum History of Java	<i>Game</i>
	<i>Augmented Reality</i>

Museum 10 Nopember	<i>Hologram</i>
Museum Fatahillah	<i>Augmented Reality</i>
Museum Wayang	<i>Augmented Reality</i>
Museum Sonobudoyo	<i>Video Mapping</i>
	<i>Game</i>

Sumber: [museumgedungsate.org](http://museumgedungsate.org), [museum.bpk.go.id](http://museum.bpk.go.id), [traveling.com/museum](http://traveling.com/museum)

Kebutuhan sarana interpretasi berbasis teknologi digital pada era sekarang harusnya menjadi perhatian museum-museum di Indonesia, begitu pula dengan Museum KAA kota Bandung. Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Heryanti Utami (2010) tentang pengembangan sarana interpretasi di Museum KAA Kota Bandung, menyimpulkan bahwa sarana interpretasi yang ada di Museum KAA belum terlalu kuat mempengaruhi pengalaman *feel* pengunjung. Tabel hasil kuesioner pengunjung menunjukkan respon “cukup”. Hal tersebut membuktikan bahwa pengunjung mengharapkan adanya penambahan dan pembuatan sarana interpretasi baru yang lebih modern dan menarik di Museum KAA. Selain itu sarana interpretasi tersebut harus bisa melibatkan pengunjung secara aktif tidak hanya menambah pengetahuan tetapi mempengaruhi perasaan dan emosi mereka.

Berdasarkan wawancara dengan Kepala Seksi Pelestarian Dokumentasi Diploma Publik yakni Teguh Andi P. menyatakan bahwa Museum KAA akan melakukan digitalisasi terhadap koleksi koleksi yang mereka miliki dengan menggunakan teknologi interaktif yang banyak digunakan oleh museum-museum pada saat ini berupa layar sentuh, proyektor, augmented reality dan lain sebagainya. Terdapat banyak penggunaan teknologi interpretasi yang diterapkan oleh museum-museum, teknologi *augmented reality* memiliki keunggulan yang bisa menjadi pilihan untuk dijadikan sarana interpretasi di Museum KAA.

Berdasarkan pada jurnal pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* menjelaskan keunggulan dari teknologi *augmented reality* yakni penggunaannya lebih interaktif dan efektif, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, modeling objek yang lebih sederhana, tidak memerlukan banyak biaya dalam pembuatannya dan mudah dioperasikan.

Berangkat dari keinginan pengelola, tren wisatawan milenial, era *Tourism 4.0*, keinginan wisatawan serta keunggulan teknologi *augmented reality* penelitian ini dilakukan agar mampu mempertemukan kebutuhan kaum milenial terkait teknologi informasi dengan inovasi sarana interpretasi berbasis *Tourism 4.0* yang dapat disediakan oleh Museum Konferensi Asia Afrika. Penelitian ini berjudul “Rancangan Sarana Interpretasi Berbasis *Augmented Reality* di Museum Konferensi Asia Afrika Kota Bandung”.

## **B. Fokus Penelitian**

Mengacu kepada tren dan fenomena yang dipaparkan pada latar belakang masalah, wisatawan milenial sebagai pasar wisatawan utama, minimnya sarana interpretasi yang canggih dan interaktif, serta munculnya perkembangan teknologi *Tourism 4.0* sebagai tanda pergeseran industri baru yang lebih banyak memanfaatkan teknologi digital untuk memudahkan banyak aktifitas.

Tren dan fenomena di lokasi studi, mengantarkan peneliti untuk merancang desain interpretasi *Augmented Reality* koleksi Museum KAA untuk memenuhi kebutuhan wisatawan milenial.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini terdiri dari:

## 1 Tujuan Formal

Penelitian ini dilakukan sebagai usulan penelitian untuk memenuhi syarat mengikuti sidang Proyek Akhir di program studi MDP (Manajemen Destinasi Pariwisata), Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung.

## 2 Tujuan Operasional

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melakukan identifikasi sarana interpretasi *augmented reality* di Museum Konferensi Asia Afrika, kemudian dipetakan dan dirancang dengan desain yang interaktif. Rancangan ini bermanfaat sebagai acuan bagi Museum Konferensi Asia Afrika untuk mengembangkan sarana interpretasi baru yang lebih canggih dan interaktif sehingga menciptakan cara belajar baru di Museum.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan sarana interpretasi berbasis teknologi *Tourism 4.0* di museum.

Penelitian ini sebagai bentuk mendukung Gerakan pemerintah dalam implementasi teknologi *Tourism 4.0* di Indonesia dengan tren wisata digital yang semakin canggih.

## 2. Manfaat Praktisi

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan rancangan sarana interpretasi dengan teknologi yang canggih di Museum Asia Afrika untuk memenuhi kebutuhan wisatawan milenial dan tren *Tourism 4.0* di kota Bandung. Serta hasil kajian ini diharapkan bermanfaat bagi Museum KAA dalam mengedukasi wisatawan agar lebih interaktif dengan teknologi baru yang lebih canggih dan kekinian.