

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab I Pendahuluan akan membahas mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar dari penelitian, fokus dari penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian serta sistematika penulisan dari penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Interpretasi di dalam sebuah kegiatan pariwisata merupakan salah satu kegiatan yang dapat membantu menunjang kualitas pengalaman wisata dari pengunjung apabila interpretasi tersebut dirancang dan disajikan menurut prinsip-prinsip tertentu, yang memenuhi sejumlah fungsi penting dalam pariwisata seperti pemberian informasi maupun penciptaan emosi dari wisatawan kepada destinasi (Moscardo, 2014). Interpretasi yang berhasil akan memberikan peluang untuk membangkitkan emosi dan memfasilitasi pengalaman, menciptakan hubungan pribadi antara situs warisan budaya dan pengunjung yang akan memotivasi pengunjung untuk mencari konteks dan mengeksplorasi destinasi dalam sudut pandang yang baru (Jarolímková et al., 2021). Kurangnya eksistensi dari interpretasi pariwisata di sebuah destinasi dapat berujung pada kerusakan dari destinasi tersebut akibat kurangnya pemahaman akan pentingnya kesinambungan konservasi dari destinasi tersebut dari para pengunjung, maka interpretasi destinasi memiliki fungsi sekunder dari manajemen pengunjung dalam mendorong pengunjung untuk mengubah perilaku yang merugikan destinasi (Kuo, 2002). Salah satu contoh rusaknya sumber pariwisata di destinasi adalah kerusakan yang terjadi di situs megalithik Gunung Padang yang merupakan salah satu peninggalan sejarah dari tradisi nenek moyang yang memiliki nilai keilmuan dan sejarah yang sangat tinggi karena kebiasaan pengunjung yang sering memukul-mukul dan menduduki batu yang merupakan artefak sejarah (detikNews, 2012; Nurdin, 2018; Rayadie, 2018; Yondri, 2014a, 2014b). Berdasarkan fakta-fakta di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas interpretasi di sebuah destinasi tidak dapat dihiraukan bahkan dapat menjadi sebuah alat yang akan menunjang kegiatan pariwisata beserta menjaga kesinambungannya di masa yang akan datang.

Interpretasi secara fundamental adalah sebuah proses komunikasi antara penerjemah (*interpreter*) dengan audien melalui lisan atau gerakan tubuh dimana pendapat, kesan atau pandangan terhadap sesuatu dikomunikasikan melalui proses pemikiran dan penafsiran dari pihak penerjemah sehingga arti dan makna yang terkandung pada sesuatu tersebut dapat tersampaikan dengan benar dan menciptakan ikatan intelektual dan emosional kepada para audien (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI); *National Association for Interpretation*; Wikipedia, 2020). Namun, dalam industri pariwisata, yang dimaksud dengan interpretasi adalah informasi yang diberikan oleh para ahli atau penerjemah dari lokasi wisata dengan tujuan memberikan pengalaman unik kepada pengunjung yang berfokus pada kualitas informasi yang diberikan dan cara penyampaiannya kepada publik agar mereka dapat menciptakan keputusan sendiri tentang bagaimana apa yang mereka alami dan menafsirkan sendiri pengalaman mereka selama berada di lokasi wisata (Dumbraveanu et al., 2016; Reisinger & Steiner, 2006). Interpretasi pariwisata memiliki berbagai macam fungsi (Wearing, 2008), namun memiliki satu tujuan yang sama; yaitu untuk melestarikan warisan budaya dan tradisi dengan penyebaran informasi serta mengembangkan strategi dan inovasi interpretasi yang berbeda sesuai dengan permintaan pengunjung (Dumbraveanu et al., 2016). Maka, dapat disimpulkan bahwa interpretasi pariwisata merupakan media yang dapat berfungsi sebagai penambah nilai dalam kualitas pariwisata pengunjung destinasi melalui penyampaian informasi dan sebagai media untuk melestarikan warisan budaya dari destinasi melalui pengembangan strategi dan inovasi dari interpretasi pariwisata untuk menimbulkan respons dan kesan yang positif dari pengunjung destinasi.

Umumnya interpretasi wisata dilakukan secara tradisional oleh penerjemah yang merupakan seorang pemandu wisata (*tour guide*), masyarakat lokal, ataupun seorang yang ahli yang mewakili sebuah destinasi, wilayah atau negara, dan mentransfer informasi tentang budaya, sejarah dan kehidupan sosial dari tempat yang diwakilinya kepada para wisatawan (Kalyoncu & Yöksek, 2020). Namun, saat ini terdapat salah satu metode interpretasi wisata yang mulai dilirik yaitu interpretasi wisata yang menggunakan teknologi modern, khususnya teknologi Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) adalah salah satu tren teknologi

berkembang yang memungkinkan penambahan lapisan (superimposie) gambar sintetis di atas gambar nyata, yang dicapai melalui penggunaan elemen visual digital, suara, atau rangsangan sensoris lainnya yang disampaikan melalui teknologi yang memberikan pengetahuan tambahan tentang lingkungan di sekitar pengguna (Hayes, 2020; T. Jung et al., 2015; The Franklin Institute, 2017).

Secara teoretis, Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa teknologi AR yang digunakan sebagai media interpretasi wisata di sebuah kawasan wisata dapat berkontribusi positif untuk meningkatkan keberlanjutan dari daya tarik wisata (E. Cranmer et al., 2016), menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara wisatawan dan lingkungan sekitarnya (Mohd et al., 2015), dan pembelajaran informal yang lebih menyenangkan (Chandini Pendit et al., 2014). Meskipun implementasi teknologi AR di dalam interpretasi pariwisata memiliki banyak kegunaan, teknologi ini tetap memiliki keterbatasan. Beberapa kelemahan dalam implementasi teknologi AR adalah berkurangnya interaksi sosial, interaksi dan informasi yang terbatas, potensi keamanan apabila pengguna terlalu fokus pada AR, dan pemutakhiran yang memerlukan tenaga ahli atau profesional (Busel, 2017; Mealy, 2020; Watson, 2020). Namun, apabila dibandingkan dengan berbagai potensi yang dapat diciptakan dari implementasi teknologi AR pada pariwisata, keterbatasan tersebut dapat dilampaui sehingga implementasi AR dapat memberikan kontribusi yang positif pada perkembangan industri pariwisata. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Putra et al., 2020), kemajuan teknologi dapat menjadi tiang utama daya saing industri pariwisata memberdayakan wisatawan dalam kemudahan proses identifikasi dan penyesuaian dalam mengonsumsi produk pariwisata.

Secara yuridis, pemerintah telah berupaya melindungi aset-aset budaya dan warisan budaya yang dituangkan ke dalam undang-undang Republik Indonesia (RI) seperti perlindungan Bangunan Cagar Budaya (BCB) (*Undang-undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya*, 2010), dan pemajuan kebudayaan yang ada di Republik Indonesia (*Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan*, 2017). Undang-undang di atas merupakan bukti bahwa pemerintah RI secara yuridis berupaya melindungi aset-aset kebudayaan dan warisan budaya dengan memberikan perlindungan hukum.

Secara empiris, terdapat beberapa destinasi wisata di RI yang telah

menggunakan teknologi AR ini sebagai bagian dari layanan ataupun daya tarik mereka. Penelitian-penelitian yang berbasis implementasi teknologi AR di objek wisata di Indonesia telah dilakukan sebelumnya seperti aplikasi pemandu wisata di Pekalongan (Maulana et al., 2017), penerapan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif mengenai candi-candi di Malang (Barkah & Agustina, 2018), sebagai penampil informasi bangunan adat dalam bentuk animasi 3D, teks dan audio di Desa Penglipuran, Bali (Susila & Arsa, 2020), dan sebagai wadah pengembangan wisata di Sumba Barat Daya (Kadi et al., 2017). Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa topik ini masih memiliki banyak potensi untuk diteliti dan digali lebih dalam sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif pada perkembangan pariwisata di Indonesia.

Salah satu destinasi wisata di Kota Bandung yang juga mengimplementasikan teknologi AR adalah Museum Gedung Sate dimana salah satu layanan atau atraksi di dalam museum diintegrasikan dengan teknologi AR yang berfungsi sebagai media interpretasi wisata. Peneliti merasa tertarik dengan objek wisata Museum Gedung Sate yang merupakan objek wisata museum yang unik dan berbeda karena museum ini terintegrasi dengan implementasi teknologi Augmented Reality. Meskipun telah ada beberapa penelitian yang mengungkap teknologi Augmented Reality sebagai topik penelitian seperti (Maulana et al., 2017), (Kadi et al., 2017), dan (Susila & Arsa, 2020), penelitian-penelitian terdahulu tersebut masih terfokus pada pengimplementasian teknologi AR di situs wisata tertentu dan bukan pada situs wisata museum. Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang juga mengungkap topik AR pada Museum Gedung Sate seperti yang dilakukan oleh (Nurdiansyah, 2019), namun penelitian ini terfokus pada peran AR dalam membantu *tour guide* dan belum membahas mengenai respons dari pengunjung museum mengenai penggunaan AR sebagai media interpretasi. Dengan penelitian ini, peneliti berharap mendapatkan gambaran yang jelas mengenai respons serta kualitas hasil interpretasi dari pengunjung Museum Gedung Sate dari implementasi teknologi AR yang digunakan sebagai media interpretasi pariwisata. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai salah satu bentuk pengembangan usaha wisata di Indonesia, khususnya dalam implementasi teknologi dan pengembangan interpretasi wisata. Dengan pemaparan alasan-alasan

tersebut, peneliti memilih penelitian dengan judul Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Interpretasi Pariwisata Di Museum Gedung Sate Kota Bandung.

### **1.2 Fokus Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana impresi pengunjung terhadap penggunaan teknologi Augmented Reality sebagai media interpretasi pariwisata di Museum Gedung Sate?
2. Apakah informasi yang dihasilkan oleh media Augmented Reality sebagai media interpretasi pariwisata membantu memberikan pemahaman kepada pengunjung mengenai Museum Gedung Sate?
3. Apakah penggunaan teknologi Augmented Reality sebagai media interpretasi pariwisata dapat menjadi daya tarik dari Museum Gedung Sate dari persepsi pengunjung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Menjabarkan impresi dari pengunjung terhadap implementasi teknologi Augmented Reality sebagai media interpretasi pariwisata di Museum Gedung Sate.
2. Mendeskripsikan kualitas informasi yang disediakan oleh media Augmented Reality sebagai media interpretasi pariwisata dalam membantu memberikan pemahaman kepada pengunjung mengenai Museum Gedung Sate.
3. Menjelaskan bahwa penggunaan teknologi Augmented Reality sebagai media interpretasi pariwisata dapat menjadi daya tarik dari Museum Gedung Sate dari persepsi pengunjung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan didapat dari penelitian ini adalah hasil dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan sumbangan gagasan, ide, ataupun model dalam memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan pengembangan teknologi terutama teknologi Augmented Reality sebagai media

interpretasi budaya dalam rangka melindungi kebudayaan dan kesenian lokal. Peneliti berharap dengan hasil penelitian ini, semua pihak yang terlibat dalam usaha pariwisata, khususnya pelaku usaha wisata, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam meningkatkan mutu pelayanan mereka terutama dalam implementasi teknologi di dalam pengembangan usaha wisata. Adapun secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan pada ranah keilmuan bidang pariwisata, khususnya mengenai pentingnya pembelajaran mengenai teknologi, seperti teknologi Augmented Reality, kepada pelaku usaha wisata sebagai salah satu usaha pengembangan pariwisata. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat membantu peneliti-peneliti di masa yang akan datang untuk melanjutkan penelitian yang lebih mendalam di ranah yang sama.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan didalam penyusunan usulan proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan akan memberikan gambaran secara umum mengenai interpretasi di dalam ranah pariwisata, deskripsi implementasi teknologi augmented reality yang digunakan sebagai media interpretasi pariwisata, serta landasan mengapa penelitian ini dilakukan. Bab ini juga memberikan empat fokus dari penelitian, serta manfaat yang dapat dihasilkan dari hasil temuan penelitian ini.

#### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini peneliti mengemukakan dan menjelaskan teori-teori yang digunakan sebagai acuan penelitian, sumber relevansi, sumber definisi dalam penelitian, dan teori yang berhubungan dengan identifikasi dan rumusan masalah dalam penelitian. Kajian teori yang diberikan seperti definisi dari istilah interpretasi dan istilah-istilah yang bersangkutan, interpretasi di dalam ranah pariwisata, dan teknologi augmented reality. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu yang bersangkutan juga dideskripsikan pada bab ini.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mengemukakan pendekatan ilmiah yang digunakan oleh peneliti, yaitu pendekatan secara kualitatif. Tempat yang akan menjadi objek penelitian juga dijabarkan pada bab ini yaitu Museum Gedung Sate. Adapun partisipan yang akan diambil sebagai sumber data atau narasumber dari penelitian ini adalah para pengunjung atau wisatawan yang berkunjung ke Museum Gedung Sate dan telah merasakan media interpretasi augmented reality. Selain itu, peneliti melakukan studi pustaka atau *desk research* sebagai data tambahan.

### BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti beserta penjabaran dari temuan-temuan yang ada sehingga bisa didapatkan kesimpulan. Bab ini juga akan membahas mengenai data-data sekunder yang ditemukan oleh peneliti melalui sumber-sumber lain seperti studi pustaka, brosur ataupun sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

### BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini akan menjabarkan kesimpulan yang telah ditetapkan oleh peneliti mengenai rangkuman dari hasil-hasil pembahasan yang telah ditemukan dari hasil wawancara, observasi dan sumber lainnya. Peneliti juga akan memberikan saran mengenai penelitian-penelitian di masa yang akan datang apabila mengambil topik yang bersangkutan dengan penelitian ini.