BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi digital kini menjadi salah satu strategi penting dalam memperkenalkan dan mempromosikan destinasi wisata. Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah teknologi Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang menggabungkan objek nyata dan virtual dalam satu lingkungan, memungkinkan interaksi langsung dan waktu nyata. Objek virtual ini terintegrasi dalam ruang tiga dimensi dan dapat menambahkan atau memodifikasi pandangan pengguna terhadap lingkungan nyata melalui lapisan visual digital. Agar AR bekerja efektif, dibutuhkan sistem penjejakan yang akurat dan perangkat input yang sesuai (Cholis & Tjipta, 2023) Visual memadukan elemen komposisi, warna, tipografi, dan penceritaan visual untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks AR, visual dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif, edukatif, dan imersif, khususnya untuk storytelling sejarah atau budaya. Penggunaan visual dalam AR meningkatkan keterlibatan pengguna dan membuka peluang kreativitas baru dalam menyampaikan informasi. Meskipun AR terus berkembang, kesadaran masyarakat terhadap teknologi ini masih terbatas, sehingga visual dapat menjadi strategi efektif untuk menghadirkan pengalaman wisata yang menarik dan informatif. (Syed Rizakri et al., 2024)

Pariwisata diartikan sebagai aktivitas perjalanan sementara dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan secara individu maupun berkelompok, dengan tujuan untuk memperoleh keseimbangan, keserasian, serta kebahagiaan melalui interaksi dengan lingkungan sosial, budaya, alam, dan ilmu pengetahuan (Wicaksana & Rachman, 2018).

Pemanfaatan teknologi augmented reality saat ini semakin banyak digunakan dalam bidang seperti pendidikan, promosi hingga pariwisata. Teknologi AR dapat dimanfaatkan sebagai media informasi digital yang mampu memberikan pengalaman baru bagi wisatawan. Melalui teknologi ini penggunaan tidak hanya memperoleh informasi objek wisata secara interaktif melaui tampilan tiga dimensi, animasi maupun visual digital (Sahria et al., 2023).

Inovasi dalam perancangan media informasi wisata sejarah ini tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi Augmented Reality berbasis Android, tetapi juga pada integrasi berbagai media pendukung visual yang saling terhubung dalam satu sistem komunikasi visual. Media utama berupa aplikasi AR didukung oleh media pendukung seperti poster, x-banner, brosur, marker, dan media sosial yang dirancang dengan identitas visual yang konsisten untuk memperkuat penyampaian informasi sejarah kepada pengunjung. Melalui integrasi media tersebut, pengunjung tidak hanya memperoleh informasi secara digital melalui aplikasi, tetapi juga mendapatkan pengalaman visual yang lebih menarik dan komunikatif pada area wisata sejarah Kabupaten Kuningan.

Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah di Jawa Barat yang memiliki potensi wisata Sejarah yang cukup besar. Beberapa situs Sejarah yang terdapat di kabupaten kuningan antara lain situs taman purbakala Cipari, Museum Linggarjati, dan Kawasan Darmaloka. Ketida kojasi tersebut memiliki nilai Sejarah dan budaya yang penting serta berpotensi menjadi destinasi wisata edukasi bagi masyarakat maupun wisatawan (Aditya, 2020).

Berdasarkan hasil data media informasi yang tersedia pada beberapa situs Sejarah di kabupaten Kuningan masih berupa papan informasi dan teks penjelasan yang bersifat statis. Penyampaian informasi dengan cara interaktif sehingga pengunjung hanya menerima informasi secara satu arah. Media informasi yang belum mampu menyajikan informasi yang ada belum mampu menyajikan informasi Sejarah secara visual dan komunikatif sehingga pesan

sejara yang ingin disampaikan kurang tersampaikan secara optimal kepada pengunjung.

Taman Purbakala Cipari merupakan situs arkeologi penting di Kabupaten Kuningan yang menyimpan peninggalan masa peralihan antara zaman Neolitikum dan awal perunggu atau Megalitikum. Di kawasan ini ditemukan berbagai artefak seperti menhir, peti batu, dolmen, gelang batu, kapak perunggu, serta pecahan gerabah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kawasan Cipari pernah menjadi tempat hunian manusia prasejarah yang sudah mengenal sistem kepercayaan dan kehidupan sosial yang cukup maju (Saefullah et al., 2023). Informasi mengenai Sejarah dan peninggalan yang terdapat di lokasi tersebut masih disajikan melalui papan infromasi sederhana yang berisi teks penjelasan. Museum Gedung Perundingan Linggarjati berlokasi di Desa Linggarjati, Kecamatan Cilimus, Kabupaten Kuningan. Gedung ini memiliki nilai sejarah tinggi karena menjadi tempat diselenggarakannya Perundingan Linggarjati antara Pemerintah Republik Indonesia dan Pemerintah Belanda pada 10–13 November 1946. Peristiwa ini menjadi tonggak penting dalam sejarah diplomasi Indonesia setelah kemerdekaan, karena menghasilkan kesepakatan yang mengakui secara de facto wilayah Republik Indonesia meliputi Jawa, Madura, dan Sumatra (Monica, 2025). Penyajian informasi Sejarah sebagian besar masih berupa teks dan foto yang dipasang pada dinding museum sehingga pengalaman pengunjung dalam memahami peristiwa Sejarah yang terjadi di tempat tersebut masih bersifat pasif.

Situs Darmaloka merupakan kompleks bersejarah di Kabupaten Kuningan yang dikenal sebagai salah satu pusat penyebaran Islam di wilayah tersebut. Di area ini terdapat beberapa kolam (balong) dan makam tokoh penyebar agama Islam, salah satunya Syekh Rama Irengan, yang diyakini berperan penting dalam perkembangan Islam di Kuningan. Informasi mengenai Sejarah dan nilai budaya yang dimiliki lokasi tersebut juga masih terbatas sehingga pengunjung belum mendapatkan pengalaman informasi yang mendalam dan menarik.

Desain komunikasi visual penyampaian infromasi Sejarah yang menarik dan komunikatif menjadi hal yang penting agar pesan yang ingin di sampaikan dapat dipahami dengan baik oleh pengunjung. Media informasi yang mampu menggabungkan dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik serta meningkatkan minat pengunjung dalam mempelajari Sejarah suatu tempat (Hidayat et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, Augmented Reality (AR) terbukti efektif digunakan sebagai media interaktif dalam sektor pariwisata dan edukasi budaya. Penelitian oleh (Sahria et al., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi AR di museum dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengunjung melalui visualisasi 3D, video, dan teks, dengan skor usability 88 yang termasuk kategori "excellent". (Hutabarat et al., 2023) menegaskan bahwa aplikasi AR untuk navigasi objek wisata di Kota Medan mempermudah wisatawan dalam menemukan lokasi serta memperoleh informasi secara interaktif, sehingga meningkatkan daya tarik destinasi.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi digital kini menjadi salah satu strategi penting dalam memperkenalkan dan mempromosikan destinasi wisata. Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah teknologi Augmented Reality (AR).

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berencana untuk membuat aplikasi berbasis Android yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai sarana untuk mengenalkan situs-situs wisata sejarah, khususnya yang berada di Kabupaten Kuningan. Aplikasi ini akan menampilkan informasi wisata sejarah dalam bentuk visual digital yang dapat diakses melalui smartphone, sehingga pengguna dapat memperoleh pengalaman interaktif dalam mengenal nilai sejarah dan budaya daerah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“AUGMENTED REALITY DESTINASI WISATA SEJARAH DI KABUPATEN KUNINGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dapat di identikasi beberapa permasalahan,yaitu:

1. Media informasi pada beberapa situs wisata sejarah di Kabupaten Kuningan masih disajikan secara konvensional melalui papan informasi yang bersifat statis
2. Penyajian informasi sejarah pada lokasi wisata tersebut masih didominasi oleh teks sehingga kurang menarik dan kurang interaktif bagi pengunjung.
3. Belum adanya analisis dan solusi terhadap kegagalan komunikasi visual pada media eksisting, meliputi aspek tata letak, hierarki informasi, tipografi, dan visualisasi cerita sejarah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media informasi destinasi wisata sejarah di Kabupaten Kuningan berbasis Augmented Reality yang komunikatif, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh pengunjung?
2. Bagaimana mengembangkan elemen desain komunikasi visual seperti visual digital, tipografi, dan tata letak yang mampu merepresentasikan nilai historis dari situs wisata sejarah di Kabupaten Kuningan secara interaktif dan edukatif?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan perancangan media informasi visual media informasi destinasi wisata sejarah di Kabupaten Kuningan berbasis Augmented Reality yang komunikatif, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh pengunjung.
2. Menghasilkan pengembangan elemen desain komunikasi visual seperti visual digital, tipografi, dan tata letak yang mampu merepresentasikan nilai

historis dari situs wisata sejarah di Kabupaten Kuningan secara interaktif dan edukatif.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

a. Target Audiens

1. Teknografis

   Target audiens dalam penelitian ini adalah masyarakat yang berdomisili di kabupaten kuningan, provinsi jawa barat, baik yang tinggal di wilayah perkotaan maupun pedesaan, khususnya masyarakat yang berada di sekiatr lokasi penelitian dan wilayah sekitarnya.

2. Demografis

   target audiens dalam perancangan ini adalah pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum dengan rentang usia sekitar 17-30 tahun yang memiliki minat terhadap wisata dan pengetahuan Sejarah.

3. Psikografis

   Targer audiens merupakan individu yang memiliki ketertarikan terhadap budaya, sejar, serta pengalaman wisata yang eduktif dan interaktif melalui media digital.

4. Perilaku

   Penggunaan yang aktif mencari informasi mengenai destinasi wisata melalui internet atau aplikasi digital. Serta memiliki ketertarikan untuk mempelajari Sejarah dan budaya lokal dengan yang lebih menarik dan ineteraktif.

b. Media Penerapan

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah aplikasi berbasis android yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR). Platform android dipilih karena memiliki jumlah pengguna yang besar dan mudah diakses oleh masyarakat. Teknologi AR yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode marker-based, yaitu objek virtual akan muncul Ketika kamera smartphone mendeteksi penanda visual tertentu. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan secara langsung dilokasi

wisata (outdoor) dan dapat diakses secara offline, sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi Sejarah secara interaktif.

c. Konten Pembahasan

Konten dalam aplikasi ini terbatas pada tiga situs wisata sejarah di Kabupaten Kuningan, yaitu Taman Purbakala Cipari, Museum Gedung Perundingan Linggarjati, dan Situs Darmaloka. Informasi yang disajikan meliputi Sejarah singkat, visualisasai objek, visual digital yang ditampilkan melalui teknologi Augmented Reality.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Manfaat Teoritis

1) Menambah wawasan dan referensi mengenai pemanfaatan teknologi Augmented Reality berbasis visual digital dalam konteks wisata sejarah dan budaya.
2) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori media interaktif dan storytelling digital untuk edukasi sejarah dan pariwisata.
3) Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan AR untuk pendidikan, promosi wisata, dan pelestarian budaya.

b. Manfaat Praktis

1) Memberikan prototype aplikasi AR berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media informasi wisata sejarah di Kabupaten Kuningan.
2) Membantu wisatawan, pelajar, dan masyarakat memahami sejarah dan budaya lokal dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan edukatif.
3) Menjadi referensi bagi pengelola destinasi wisata dan pemerintah daerah dalam mengembangkan media digital untuk promosi dan edukasi wisata Sejarah.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Rumusan Masalah

1.4 Tujuan Perancangan

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

1.6 Manfaat Perancangan

1.7 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu

2.3 Kerangka Teoritis

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data

3.3 Konsep Kreatif

3.4 Konsep Visual

3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran