

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan peraturan pemerintah No.66 Tahun 2015 pasal 1 ayat (1), museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Dilansir dari situs asosiasimuseumindonesia.org, Museum Fatahillah merupakan sebuah lembaga museum yang memiliki sejarah panjang berlokasi di Taman Fatahillah, Jakarta Barat. Museum ini telah menjadi tempat pameran berbagai koleksi dan artefak dari masa penjajahan yang menceritakan sejarah dan perkembangan kota Jakarta. Salah satu daya tarik utama dari museum ini adalah penjara bawah tanah sebagai bukti sejarah yang memiliki nilai historis dan menjadi simbol penderitaan tahanan politik di era kolonial.

Meskipun penjara bawah tanah ini menjadi daya tarik utama bagi Museum Fatahillah, informasi yang tersedia mengenai ruang tersebut belum disajikan dengan lengkap dan menyeluruh kepada pengunjung. Berdasarkan hasil observasi penulis, Museum Fatahillah memfokuskan media informasi pada koleksi benda sedangkan ruang-ruang yang memiliki nilai historis kerap kali disajikan tanpa konteks sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa museum belum berupaya untuk menyediakan media informasi yang memadai untuk ruang-ruang bersejarah seperti penjara bawah tanah. Padahal, ruangan ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Museum Fatahillah.

Oleh karena itu, penulis akan merancang media informasi imersif pada penjara bawah tanah Museum Fatahillah menggunakan teknologi *spatial augmented reality* dengan teknik *projection mapping* yang menciptakan perubahan signifikan pada tingkat interaktivitas manusia. Nikolakopoulou et al. (2022) menjelaskan dalam jurnalnya bahwa *spatial augmented reality* merujuk pada penggunaan proyeksi visual untuk mengubah permukaan fisik menjadi *layer*

interaktif. Teknologi ini memungkinkan elemen digital bereaksi terhadap tindakan pengguna, sehingga menciptakan pengalaman yang dinamis dan responsif.

Survei yang dilakukan oleh Cornwall Museum Partnership dalam situs museumassociations.org, mengemukakan bahwa 79% responden secara aktif mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat membantu mereka dalam memahami warisan budaya, sementara 89% mengatakan bahwa pandemi secara signifikan mempercepat kebutuhan untuk berinovasi. Menurut Pellas et al. (2021), dikutip dalam Li et al. (2021), penggunaan teknologi imersif telah meningkat karena kemampuannya dalam menciptakan pengalaman yang kaya akan sensorik, memungkinkan pengunjung terlibat dengan artefak budaya dan konteks sejarah dengan cara yang belum pernah ada sebelumnya. Hal ini juga didukung dari hasil observasi penulis yang mendapati bahwa penggunaan teknologi modern menggunakan *display interactive* pada Museum Fatahillah berhasil meningkatkan *engagement* pengunjung terhadap informasi yang disajikan.

Pengembangan dan penggunaan teknologi imersif dalam museum dirancang karena mengutamakan kebutuhan pengunjung. Sehingga, diperlukan usaha bagi museum untuk menciptakan strategi dengan media imersif agar dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, mendorong pemahaman, dan apresiasi lebih terhadap artefak budaya (Li et al., 2023). Perancangan *spatial augmented reality* pada penjara bawah tanah Museum Fatahillah ini diharapkan mampu menjadikan Museum Fatahillah sebagai pusat edukasi sejarah yang relevan, menarik, dan mendalam, yang tidak hanya menampilkan koleksi bersejarah secara statis, tetapi juga menyajikan narasi visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar sejarah dan menunjang penyampaian informasi dengan cara yang lebih efektif dan modern.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan latar belakanag diatas, yaitu:

1. Museum Fatahillah belum berupaya untuk menyediakan media informasi yang memadai untuk ruang yang memiliki nilai sejarah, terutama pada ruang penjara bawah tanah, sehingga menimbulkan masalah sosial berupa ketidakmerataan akses informasi sejarah serta kurangnya pemahaman masyarakat terhadap ruang tersebut.
2. Museum Fatahillah telah menerapkan media informasi interaktif mengenai benda-benda bersejarah pada perkembangan Kota Jakarta. Namun, ruang penjara bawah tanah yang menjadi salah satu daya tarik utama museum, belum menerapkan teknologi tersebut dalam menyampaikan informasi bersejarah penjara.

Maka berdasarkan hal tersebut dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *spatial augmented reality* pada Penjara Bawah Tanah Museum Fatahillah?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara tepat dan tidak melebar, penulis telah menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek Perancangan: Objek media informasi yang akan dirancang adalah media imersif berupa *spatial augmented reality* pada penjara bawah tanah Museum Fatahillah.
2. Target STP: Target dalam perancangan ini adalah laki-laki dan perempuan berusia 19–22 tahun. Usia tersebut dipilih berdasarkan usia rata-rata mahasiswa di Indonesia dengan SES A–B yang berdomisili di Jabodetabek. Target penelitian memiliki ketertarikan pada teknologi imersif dan interaktif.

3. Konten Perancangan: Perancangan *spatial augmented reality* akan mencantumkan informasi berupa grafis mengenai koleksi-koleksi dalam Museum Fatahillah untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung,

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk merancang *spatial augmented reality* pada Penjara Bawah Tanah Museum Fatahillah.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat teoretis dan praktis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi media informasi imersif dalam museum.

2. Manfaat Praktis:

Bagi penulis, penelitian ini menambah ilmu pengetahuan mengenai sejarah Kota Jakarta melalui koleksi-koleksi dalam Museum Fatahillah. Selain itu, penulis juga belajar menerapkan tahapan perancangan imersivitas dalam sebuah media informasi di museum secara sistematis.

Bagi Museum Fatahillah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menerapkan dan mengembangkan teknologi imersivitas dalam museum. Penulis juga berharap hasil rancangan media informasi imersif ini dapat berkontribusi sebagai referensi Museum Fatahillah atau museum sejarah lainnya.

Bagi universitas, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian para mahasiswa yang akan merancang media informasi imersif terutama pada museum sejarah. Penelitian ini juga dapat menambah referensi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang juga menjalani tugas akhir di semester-semester berikutnya.