

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Borobudur merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sangat berharga, yang melambangkan keagungan seni dan kepercayaan spiritual masyarakat pada masa lalu (Sutopo & Kasiyati, 2007, h.45). Candi Borobudur dibangun sekitar tahun 800 Masehi oleh Dinasti Syailendra yang berlokasikan di Magelang, Jawa Tengah. Candi Borobudur diakui sebagai monumen Agama Buddha terbesar di dunia oleh UNESCO pada tahun 1991. Selain menjadi tempat ziarah bagi penganut Agama Buddha, Borobudur juga menjadi tempat yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan dalam negeri hingga luar negeri, karena memiliki sejarah serta keindahan yang dimiliki oleh Borobudur.

Candi Borobudur disebut sebagai relief yang memiliki cerita dari masa lalu, terpahat di setiap dinding candi untuk meneruskan sejarah kepada generasi ke generasi. Jumlah relief pada Candi Borobudur mencapai 1.460 relief cerita naratif dan 1.212 relief dekoratif (Utami, dkk, 2020, h.78). Sejarah pembangunan Candi Borobudur terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap pertama pada tahun 780 M, tahap kedua dan ketiga pada tahun 792 M, tahap keempat pada tahun 824 M, dan tahap terakhir pada tahun 833 M. Meskipun Candi Borobudur merupakan salah satu monumen terbesar di Indonesia dan dikenal secara global, terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam pelestarian dan penyebaran nilai-nilai sejarahnya.

Sejarah pembangunan Candi Borobudur diajarkan di jenjang SMA dan Perguruan Tinggi diajarkan di dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Hal ini dapat ditemukan dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia dan kajian multidisiplin. Pada tingkat SMA, pembelajaran mencakup analisis latar belakang pembangunan candi, peran Dinasti Syailendra, dan filosofi relief seperti Karmawibhanga, Jataka, dan Avadana. Menurut Riyanto (2017, h.25), siswa diajarkan untuk menghubungkan Borobudur dengan peradaban global, sementara di Perguruan Tinggi, kajian

sejarahnya meluas ke aspek seni, arsitektur, dan pariwisata. Namun, meskipun masuk dalam kurikulum, pembelajaran sering terbatas pada teks tanpa dukungan media interaktif yang menarik.

Salah satu masalah lapangan yang signifikan adalah kurangnya pemahaman masyarakat terhadap sejarah pembangunan Candi Borobudur, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya akses terhadap media informasi yang mudah dipahami. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Andina & Aliyah (2021, h.102), ditemukan bahwa 68% responden dari masyarakat lokal di sekitar Candi Borobudur tidak dapat menjelaskan secara detail tentang tahapan pembangunan candi tersebut. Lebih jauh lagi, meskipun upaya edukasi telah dilakukan, masih ada kurangnya partisipasi dari masyarakat lokal dalam pelestarian candi ini. Hal ini mengakibatkan rendahnya apresiasi terhadap nilai-nilai keanekaragaman serta kebudayaan yang terkandung di dalam Candi Borobudur, yang pada akhirnya berdampak pada upaya pelestarian candi ini untuk generasi mendatang.

Masalah dalam penyebaran informasi Borobudur juga terkait dengan desain media edukasi yang kurang menarik dan kompleks, seperti buku panduan atau papan informasi. Menurut Andina & Aliyah (2021, h.103), 54% pengunjung merasa desain informasi yang tersedia tidak menarik dan tidak ramah pengguna, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan media visual interaktif. Desain yang tidak ramah pengguna ini, baik dari segi visual maupun bahasa, menyebabkan informasi yang disampaikan tidak terserap dengan baik oleh masyarakat, terutama generasi muda yang lebih terbiasa dengan media visual yang dinamis dan interaktif. Akibatnya, potensi penyebaran pengetahuan mengenai sejarah dan nilai-nilai kebudayaan Candi Borobudur menjadi kurang optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang, tugas akhir ini akan membuat perancangan media interaktif yang menyajikan sejarah pembangunan Borobudur yang berjudul “Perancangan Buku *Pop-Up Augmented Reality* mengenai Sejarah Pembangunan Borobudur”. Dari perancangan ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mencerna informasi mengenai sejarah pembangunan, serta informasi yang lebih mendetail mengenai wujud bangunan dari Candi Borobudur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah-masalah yang ditemukan:

1. Akses untuk masuk ke Candi Borobudur semakin dibatasi, di mana menyebabkan masyarakat semakin sulit untuk mengetahui isi dalam Borobudur, terutama sejarahnya.
2. Kurangnya pemahaman mendalam mengenai sejarah pembangunan Candi Borobudur di masyarakat, di mana sejarah Borobudur hanya dikenal secara dasar dan tidak mendalam pada sejarah atau filosofi pembangunannya.
3. Penyajian sejarah pembangunan Candi Borobudur hanya tersedia dalam bentuk tulisan seperti jurnal atau buku. Banyak media-media tersebut yang sulit untuk diakses.
4. Dibutuhkan media alternatif yang mudah untuk diakses hingga dipahami, serta menarik perhatian masyarakat untuk mengetahui sejarah pembangunan Candi Borobudur, sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam Borobudur (Andina & Aliyah, 2021, h.103).

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku *pop-up Augmented Reality* mengenai sejarah pembangunan Borobudur?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Objek media informasi yang akan dilakukan berupa perancangan buku *pop-up* sebagai salah satu media cetak, disertai dengan informasi interaktif di dalam buku berbentuk *Augmented Reality*.
2. Target dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah rentang usia 16-25 tahun, dengan pendidikan minimal SMP sederajat, dengan SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek.

3. Topik utama yang akan diangkat adalah tentang sejarah pembangunan Borobudur, melalui lima tahapan pembangunan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan buku *pop-up* dengan *Augmented Reality* sebagai interaktifitas mengenai sejarah pendirian Borobudur.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Tugas Akhir ini memiliki manfaat yang didapatkan selama melakukan proses perancangan dari awal hingga akhir, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini adalah sebagai media yang menyediakan informasi mengenai sejarah pembangunan Borobudur, terutama pada lima tahapan pembangunannya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan untuk memberikan kemudahan dalam menerima informasi, dan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya, yang ingin mengembangkan media interaktif terkait Candi Borobudur.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi mengenai sejarah pembangunan Candi Borobudur, terutama dalam perancangan media interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain, dari dosen hingga mahasiswa, yang tertarik dalam melakukan perancangan terkait media interaktif mengenai Candi Borobudur. Penelitian ini juga dapat menjadi dokumen siap arsip universitas, terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.