

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mojokerto pada zaman dahulu merupakan pusat dari pemerintahan Kerajaan Majapahit. Majapahit adalah sebuah kerajaan kuno di Indonesia yang pernah berdiri sekitar tahun 1293 hingga 1500 M. Yang letaknya diperkirakan 10 km dari letak Mojokerto sekarang. Pendiri kerajaan Majapahit adalah Raden Wijaya yang mempunyai gelar Kertarajasa Jayawardhana dan memerintah dari tahun 1293 hingga 1309 M. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya pada masa kekuasaan Hayam Wuruk, yang berkuasa dari tahun 1350 hingga tahun 1389. Majapahit mampu menguasai kerajaan-kerajaan lainnya yang ada di semenanjung Malaya, Borneo, Sumatra, Bali, dan Filipina. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu terakhir di semenanjung Malaya dan dianggap sebagai salah satu dari negara terbesar dalam sejarah Indonesia. Kekuasaan kerajaan Majapahit terbentang dari Sumatera, semenanjung Malaya, Borneo dan Indonesia timur.

Kerajaan Majapahit telah menjadi sumber inspirasi kejayaan masa lalu bagi bangsa Indonesia pada abad-abad berikutnya. Para penggerak nasionalisme Indonesia modern, termasuk mereka yang terlibat Gerakan Kebangkitan Nasional di awal abad ke 20, telah merujuk pada Majapahit sebagai contoh gemilang masa lalu Indonesia. Majapahit kadang dijadikan acuan batas politik negara Republik Indonesia saat ini. Kerajaan Majapahit memiliki pengaruh yang nyata dan berkelanjutan dalam bidang arsitektur di Indonesia. Penggambaran bentuk paviliun (pendopo) berbagai bangunan di ibukota Majapahit dalam kitab *Negarakretagama* telah menjadi inspirasi bagi arsitektur berbagai bangunan keraton di Jawa serta Pura dan kompleks perumahan masyarakat di Bali masa kini. Kebesaran kerajaan Majapahit dan berbagai intrik politik yang terjadi pada masa itu menjadi sumber inspirasi tidak henti-hentinya bagi para seniman masa selanjutnya untuk menuangkan kreasinya, terutama di Indonesia (Slamet, Mulyana, 1965:38-39).

Sesudah mencapai puncaknya pada abad ke-14, kekuasaan Kerajaan Majapahit berangsur-angsur melemah dan akhirnya runtuh. Dengan runtuhnya kerajaan Majapahit ini tidak berarti menghilangkan kharisma dan kebesaran dari kerajaan Majapahit. Bahkan setelah ditemukannya situs per candian di daerah Trowulan, Mojokerto yang menurut para ahli Arkeologi merupakan pusat pemerintahan dari kerajaan Majapahit. Di daerah Trowulan ini ditemukan berbagai situs candi diantaranya Candi Brahu, Candi Wringin Lawang, Candi Bajang Ratu, Candi Tikus, Candi Kedaton, Candi Gentong, Makam Putri Cempa, Situs Lantai Segi Enam Sentonorejo, Makam Panjang, Siti Inggil, Candi Minak Jinggo, Situs Umpak Sentonorejo. Selain situs per candian tersebut di sini juga ditemukan kolam Segaran yang diduga kuat sebagai pusat irigasi untuk mengairi lahan pertanian kerajaan Majapahit. Dengan ditemukannya berbagai situs candi tersebut seakan menguak kembali tabir sejarah dari kerajaan Majapahit (Soeroso, MP 1983:45). Dalam bidang pariwisata, dengan ditemukannya berbagai situs per candian tersebut tentu menjadi suatu aspek penting bagi perkembangan kepariwisataan, khususnya bidang pariwisata budaya.

Perkembangan zaman juga membawa dampak besar bagi dunia pariwisata di Indonesia khususnya di Mojokerto. Saat ini, Mojokerto mulai berkembang menjadi kota yang diminati untuk dikunjungi oleh banyak wisatawan, baik lokal maupun mancanegara. Dengan demikian, Mojokerto memiliki peluang yang patut untuk dikembangkan pada destinasi pariwisatanya dan di tunjukan kepada wisatawan, bahwa Mojokerto merupakan pusat dari salah satu kerajaan terbesar yang memiliki banyak sejarah. Perlu diketahui bahwa pada data statistik 2016 Mojokerto merupakan Kabupaten dengan luas wilayah terkecil di Jawa Timur yaitu 717.83 km², oleh sebab itu dengan luas wilayah yang demikian memberikan implikasi bagi perekonomian di wilayah tersebut. Meskipun demikian, Mojokerto memiliki keunggulan komparatif dari sektor pariwisata, menimbang kemajuan teknologi yang ada maka pariwisata perlu diintegrasikan didalamnya. Berdasarkan praktik teknologi yang sudah ada sebelumnya, *Augmented Reality* merupakan salah satu luaran yang mampu

menjadi alat untuk mengembangkan eksistensi pariwisata. Salah satu teknologi multimedia yang sedang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality*.

Augmented Reality adalah sebuah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata “real”. Karena itu, reality lebih diutamakan pada sistem ini (Brian, 2012). Teknologi ini merupakan sebuah ekologi visual yang menggabungkan objek dua dimensi atau tiga dimensi yang bersifat maya kedalam waktu yang nyata. Bertujuan untuk mengambil dunia nyata sebagai dasar dengan menggabungkan beberapa teknologi virtual dan menambahkan data konstektual agar pemahaman manusia sebagai penggunanya menjadi semakin jelas. Data konstektual dapat berupa komentar audio, konteks sejarah atau dalam bentuk lainnya (Rahmat, 2011). Informasi- informasi tentang obyek dan lingkungan disekitar dapat ditambahkan ke dalam sistem *Augmented Reality* yang kemudian informasi tersebut adalah nyata (Fernando, 2013).

Augmented Reality bertujuan untuk meningkatkan persepsi seseorang dari dunia yang ada disekitarnya dan menjadikan sebagian dunia virtual dan nyata sebagai antarmuka baru yang mampu menampilkan informasi relevan yang sangat membantu dalam berbagai bidang khususnya bidang pengembangan pengenalan pariwisata. Sehingga, dari uraian diatas diperlukan pengembangan sistem supaya informasi yang di sampaikan dapat dimengerti, valid dan lebih mencakup semua informasi yang ada. Berdasarkan hal tersebut, dibuatlah aplikasi Pengenalan Wisata Sejarah Di Kabupaten Mojokerto berbasis Android. Dimana aplikasi ini menyajikan informasi mengenai sejarah yang ada pada wisata tersebut dalam bentuk *Augmented Reality* dapat menyajikan informasi yang dapat membantu wisatawan yang datang agar lebih mengenal sejarah yang terdapat pada Kabupaten Mojokerto.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi Augmented Reality yang dapat memberikan informasi situs sejarah secara strategis kepada wisatawan ?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi Pengenalan Situs Sejarah Di Kabupaten Mojokerto berbasis Android?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari pembuatan Augmented Reality ini adalah :

1. Aplikasi ini menampilkan bentuk bangunan luar secara umum tanpa detail ruang di dalamnya.
2. Bentuk bangunan dapat berputar dan jika ada objek sejarah dapat di klik dan menampilkan gambar serta informasi sejarahnya.
3. Aplikasi yang dibuat akan menampilkan output berupa bentuk bangunan dan suara.
4. Aplikasi ini dirancang ditujukan untuk para pengunjung wisata sejarah.
5. Pada aplikasi ini menampilkan pengenalan situs sejarah sebanyak 10 objek.

1.4. Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Membuat media pengenalan wisata sejarah di Mojokerto yang interaktif yang dapat menampilkan objek 3 dimensi menggunakan *Augmented Reality*
2. Memberikan informasi sejarah pada situs sejarah Mojokerto dengan cara yang menarik
3. Menarik minat masyarakat mengenai sejarah yang ada pada bangunan situs sejarah di Kabupaten Mojokerto.

1.5. Manfaat

Aplikasi ini mempunyai manfaat :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat luas mengenai situs sejarah yang ada di Kabupaten Mojokerto.
2. Sebagai sarana dalam mempromosikan kepariwisataan Kabupaten Mojokerto oleh Dinas Kepariwisataaan terkait.