

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seni rupa merupakan kesenian yang mengacu pada perupa atau bentuk visual, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa serta mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek dua dimensional dan tiga dimensional [1]. Indonesia, dengan beraneka ragam budaya dan berbagai suku bangsa yang tinggal di dalamnya, menjadi negara yang memiliki banyak akar budaya seni [2].

Bandung menjadi salah satu kota yang menyandang julukan kota kreatif, banyak seniman di Bandung yang mendirikan galeri untuk dijadikan destinasi wisata yang layak dikunjungi wisatawan sehingga mampu memberikan edukasi di bidang seni [3]. Salah satu galeri seni yang menarik untuk dikunjungi adalah NuArt Sculpture Park atau taman patung pahat terbesar di Indonesia yang berlokasi di Jl. Setraduta Raya L-6 Sarijadi, Bandung.

NuArt Sculpture Park pertama kali dibuka pada tahun 2000. NuArt merupakan pusat seni patung karya seniman terkenal asal Bali, Nyoman Nuarta. Galeri seni ini memajang karya-karya patung dari awal karier hingga karya terbaru Nyoman Nuarta sebagai pemeran utama. Selain itu, NuArt memiliki fasilitas wisata yang lengkap seperti taman patung, galeri seni, amfiteater, ruang *audio* visual dan fasilitas lainnya dengan keunikan yang berbeda dari objek wisata lainnya, termasuk koleksi patung yang memiliki nilai seni tinggi serta arsitektur bangunan yang menarik untuk di kunjungi [4].

Dalam upaya meningkatkan kunjungan wisatawan, NuArt Sculpture Park juga aktif dalam melakukan promosi melalui media sosial dengan menghadirkan konten harian di *platform* Instagram. Selain itu, NuArt memanfaatkan situs web resmi yang memberikan informasi terbaru dan *event* yang akan datang, serta menggunakan media pendukung promosi berupa brosur berisikan informasi lengkap tentang NuArt, yang tersedia di meja resepsionis di NuArt Sculpture Park [5].

Namun sayangnya, meskipun telah melakukan berbagai upaya promosi. Saat ini NuArt belum termasuk dalam objek dan daya tarik wisata unggulan Kota Bandung. Menurut manajemen NuArt rata-rata jumlah kunjungan wisatawan per-tahun sekitar 12.000 orang. Jumlah tersebut masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan jumlah kunjungan pada daya tarik wisata lain yang ada di Kota Bandung [6]. Oleh karena itu, perlu adanya media promosi yang lebih inovatif dan menarik, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*.

*Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. Dengan AR, pengguna dapat melihat objek virtual, teks, *audio*, video atau informasi lainnya tampil di atas objek fisik di dunia nyata [7]. Penggunaan AR di museum NuArt akan meningkatkan pengalaman pengunjung menjadi lebih menarik.

Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* diharapkan akan menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung NuArt. Melalui AR, NuArt dapat menciptakan pengalaman berbeda yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan media promosi yang telah dilakukan sebelumnya. Pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan karya seni rupa patung melalui penggabungan objek dunia nyata dengan objek virtual yang menampilkan informasi lebih mendalam tentang filosofi dan sejarah di balik setiap patung.

Oleh karena itu dibuatlah Aplikasi AR NuArt, yaitu sebuah aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat memberikan informasi terkait karya seni rupa (patung) secara *real time* sehingga pengunjung dapat mengetahui informasi seperti filosofi dan sejarah pembuatan pada karya seni rupa secara menarik dan jelas yang sebelumnya tidak tertera. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan dapat semakin mengedukasi pengunjung NuArt, serta diharapkan menjadi daya tarik yang mampu meningkatkan kunjungan wisatawan ke NuArt Sculpture Park.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang menarik dan dapat mengedukasi pengunjung galeri seni NuArt Sculpture Park?
2. Bagaimana menarik minat wisatawan agar mengunjungi galeri seni NuArt Sculpture Park?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi Oreo.
2. Target pengguna aplikasi ini ditujukan kepada pengunjung galeri seni.
3. Aplikasi berfokus menyajikan informasi karya seni rupa patung.
4. Aplikasi dapat dijalankan dengan bantuan kamera bawaan sebagai alat pemindai marker (seni rupa patung).

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Aplikasi dirancang untuk menyajikan informasi yang edukatif dan menarik tentang karya seni rupa patung dengan *Augmented Reality*.
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke galeri seni NuArt Sculpture Park.

## **1.5 Metode Penyelesaian Masalah**

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik Proyek Akhir khususnya Augmented Reality melalui buku, jurnal, paper, majalah ilmiah dan sumber tertulis lainnya. Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berkaitan dengan Proyek Akhir seperti Unity, Vuforia SDK, serta bahasa pemrograman pada Unity seperti C#.

## 2. Pengumpulan Data

Melakukan komunikasi dengan pihak pengelola terkait dengan informasi yang dibutuhkan sehingga akan didapatkan data lengkap tentang berbagai karya seni rupa pada NuArt. Selain itu, membuat kuesioner pada pengunjung yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terkait aplikasi yang akan dibuat.

## 3. Analisis dan Perancangan Aplikasi

Melakukan Analisa terkait kebutuhan pengguna serta merancang Aplikasi berdasarkan kebutuhan tersebut. Perancangan aplikasi dimulai dari menentukan fitur yang akan diimplementasikan, rancangan tampilan aplikasi, dan kebutuhan lainnya yang mendukung pengembangan aplikasi.

## 4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat dan berdasarkan data yang telah didapat sebelumnya. Dalam proses pembuatan aplikasi, *software* dan *tools* yang digunakan meliputi Unity, Vuforia, Visual Studio Code dengan bahasa pemrograman C#.

## 5. Pengujian Aplikasi

Aplikasi yang telah diimplementasikan kemudian melakukan pengujian untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik serta mengobservasi kesalahan dan bug yang mungkin terjadi. Sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan baik dan sesuai dengan rancangan awal. Pengujian dilakukan oleh pengembang aplikasi, kemudian diuji langsung oleh pengguna.

## 6. Laporan Akhir

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan laporan akhir yang bertujuan sebagai dokumentasi analisis dan hasil penelitian dari tahap awal hingga akhir. Laporan ini dibuat dalam bentuk proposal atau buku proyek akhir.