

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi pada tahun 2024 ini membuat manusia dituntut untuk terus maju dan berkembang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya perubahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh dari aspek pekerjaan dan bisnis yang sekarang bergantung pada teknologi seperti *telekomuting* (bekerja dari rumah), *e-commerce*, dan layanan online menjadi semakin umum. Juga dari aspek komunikasi, dimana untuk saat ini komunikasi menjadi lebih mudah dan cepat melalui platform seperti *e-mail*, pesan instan, dan media sosial. Orang-orang dapat terhubung satu sama lain di seluruh dunia dengan cepat.

Begitu juga dalam dunia seni, banyak perubahan yang terjadi yang membuat seniman dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi. Karya seni yang dulunya dibuat dengan cara manual sekarang lebih banyak dijumpai dalam bentuk digital. Selain karena lebih modern, karya seni dalam bentuk digital juga lebih dapat menarik perhatian masyarakat dan lebih mudah untuk menyebar-luaskannya. Media konvensional seperti poster statis atau brosur mungkin kurang efektif dalam menarik perhatian generasi muda yang lebih terbiasa dengan teknologi digital.

Karena kemajuan teknologi ini juga masyarakat yang lebih mudah mendapatkan informasi tentang budaya luar dan mulai mengesampingkan bahkan meninggalkan budaya daerah. Banyak anak muda sekarang tidak peduli tentang kebudayaan dan peninggalan sejarah yang di daerah. Hal ini dapat mengakibatkan

kurangnya perhatian terhadap pelestarian dan penghormatan terhadap warisan budaya lokal.

Hal ini menjadikan inovasi baru bagi penulis untuk membuat karya seni poster berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) tentang situs peninggalan Sejarah di Kota Medan. *Augmented Reality* (AR) merupakan penampakan dunia nyata dalam unsur digital. Dengan dibuatnya karya seni poster peninggalan sejarah di Kota Medan ini masyarakat dapat dengan mudah mengakses pengetahuan tentang situs sejarah yang ada di Medan. Mereka dapat melihat situs tersebut dalam detail 3D dan mendapatkan pengalaman yang hampir seperti nyata tanpa perlu benar-benar berada di lokasi.

Adapun situs peninggalan Sejarah di Kota Medan yang akan penulis buat dalam bentuk karya seni poster berbasis *Augmented Reality* adalah Istana Maimoon, Masjid Raya Al Mashun, PT PP London Sumatera, Kantor Pos, Masjid Al-Osmani, Tjong A Fie, Gedung Balai Kota, Menara Air Tirtanadi, Gedung Warenhuis, dan Kereta Api Tua Medan.

Penciptaan karya seni poster berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) tentang situs peninggalan Sejarah di Kota Medan dilakukan menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Adobe Photoshop* untuk proses penciptaan karya seni poster, lalu dilanjutkan dengan membuat video menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* atau *VN*, setelah itu proses integrasi *Augmented Reality* melalui website *Web-AR.Studio*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah dalam penciptaan ini yaitu

1. Kemajuan teknologi yang pesat pada tahun 2024 menciptakan tuntutan bagi masyarakat untuk terus berkembang. Namun, banyak masyarakat yang tidak menyadari perkembangan ini, sehingga tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan optimal dalam kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan ini mengakibatkan mereka tertinggal dalam pemanfaatan teknologi yang sudah semakin mendominasi berbagai aspek kehidupan.
2. Kemajuan teknologi juga berdampak pada dunia seni, dimana seniman dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya. Jika seniman tidak mampu mengikuti perkembangan ini, karya seni manual akan kalah saing dengan karya seni digital, yang lebih menarik perhatian masyarakat modern yang akrab dengan teknologi digital.
3. Teknologi memudahkan akses masyarakat terhadap informasi dan budaya asing. Hal ini menyebabkan masyarakat, terutama generasi muda, lebih tertarik pada budaya luar daripada budaya lokal. Sebagai akibatnya, terjadi pengabaian terhadap peninggalan sejarah dan budaya daerah yang seharusnya dilestarikan.
4. Kota Medan memiliki banyak situs sejarah yang signifikan. Namun, kurangnya perhatian dan edukasi membuat sebagian besar masyarakat tidak mengenal atau menghargai situs-situs sejarah tersebut. Hal ini

mengakibatkan kurangnya upaya untuk melestarikan situs-situs bersejarah tersebut.

5. Augmented Reality (AR) merupakan teknologi baru yang menggabungkan unsur dunia nyata dengan dunia digital. Karena masih banyak yang belum memahami teknologi ini, AR belum dimanfaatkan secara maksimal, khususnya dalam dunia seni dan pelestarian sejarah. Padahal, AR bisa menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan kembali situs-situs sejarah di Medan kepada masyarakat.
6. Kurangnya minat dan kesadaran akan pentingnya budaya dan sejarah lokal. Masyarakat tidak peduli terhadap peninggalan sejarah daerah, namun hal ini dapat dicegah dengan menciptakan inovasi berupa karya seni digital berbasis Augmented Reality. Teknologi ini dapat menarik perhatian generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan sejarah di Kota Medan.

C. Batasan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa batasan masalah dalam penciptaan ini yaitu

1. *Augmented Reality* (AR) merupakan penampakan dunia nyata dalam unsur digital, namun masih banyak yang belum paham tentang cara kerja dan proses pembuatan karya AR tersebut.
2. Masyarakat sekarang tidak peduli tentang kebudayaan dan peninggalan sejarah yang di daerah, namun hal ini dapat dicegah dengan membuat inovasi karya

seni baru berbasis digital *Augmented Reality* tentang peninggalan sejarah di Kota Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah dalam penciptaan ini yaitu

1. Bagaimana proses pembuatan karya seni poster peninggalan Sejarah di Kota Medan berbasis *Augmented Reality*.
2. Bagaimana hasil karya seni poster peninggalan Sejarah di Kota Medan berbasis *Augmented Reality*.

E. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa tujuan dalam penciptaan ini yaitu:

1. Mengembangkan Karya Seni Poster Peninggalan Sejarah Kota Medan Berbasis *Augmented Reality*. Tujuan utama adalah menciptakan karya seni poster yang tidak hanya menampilkan keindahan visual dari situs-situs sejarah di Kota Medan, tetapi juga dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality*. Dengan teknologi ini, pengguna dapat memperoleh pengalaman interaktif yang lebih mendalam tentang peninggalan sejarah kota Medan.
2. Meningkatkan Minat dan Kesadaran Masyarakat Terhadap Warisan Budaya Lokal. Melalui karya seni poster ini, diharapkan masyarakat, khususnya generasi muda, lebih tertarik untuk memahami dan menghargai situs-situs bersejarah yang ada di Kota Medan. Teknologi AR yang digunakan diharapkan dapat menjembatani kebutuhan masyarakat yang lebih terbiasa

dengan konten digital dan menarik minat mereka untuk mempelajari sejarah lokal.

3. Menyebarkan Informasi Sejarah dengan Pendekatan Teknologi yang Modern. Tujuan lainnya adalah memberikan cara baru yang inovatif dalam menyampaikan informasi sejarah dengan memanfaatkan teknologi digital, khususnya Augmented Reality, sehingga sejarah dapat diakses dan dipahami dengan cara yang lebih interaktif dan modern.

F. Manfaat Penciptaan

Berdasarkan penciptaan yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat seperti

1. Sebagai sumber pengetahuan bagi pembaca mengenai bagaimana proses pembuatan dan hasil karya seni poster peninggalan Sejarah di Kota Medan berbasis *Augmented Reality*.
2. Sebagai tambahan referensi mengenai bagaimana proses pembuatan dan hasil karya seni poster peninggalan Sejarah di Kota Medan berbasis *Augmented Reality*.
3. Sebagai sumber informasi bagi kalangan umum mengenai proses pembuatan dan hasil karya seni poster peninggalan Sejarah di Kota Medan berbasis *Augmented Reality*.