

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Cagar Budaya**

Cagar budaya "adalah warisan artefak fisik dan atribut tak berwujud dari suatu kelompok atau masyarakat yang diwarisi dari generasi sebelumnya, dipertahankan di masa sekarang, dan dianugerahkan untuk kepentingan generasi mendatang" pada jenisnya cagar budaya dibagi menjadi dua yaitu berwujud dan tidak berwujud. Cagar budaya berwujud mengacu pada elemen-elemen seperti lukisan, patung, monumen, struktur, dll. Sementara cagar budaya tidak berwujud mempertimbangkan aspek-aspek seperti tradisi dan ekspresi lisan, musik, praktik sosial, ritual, acara perayaan, pengetahuan tentang generasi sebelumnya [1].

##### **1. Rumah Radakng**

Salah satu lokasi ikon yang sering dimunculkan dalam wisata kota Pontianak adalah rumah Radakng yang menjadi identitas masyarakat Dayak yang ada di kota Pontianak. Rumah Radakng merupakan salah satu hasil karya yang terlahir dari kebudayaan Dayak di Kalimantan. Keberadaan rumah Radakng di Pontianak memiliki potensi sebagai pengetahuan budaya. Berbagai aspek yang menarik dari Rumah Radakng telah menarik perhatian penikmat kebudayaan, yang membuat rumah Radakng menjadi destinasi wisata pengetahuan tentang budaya. Keberadaan rumah Radakng di Pontianak ini menyebabkan wisatawan lokal maupun mancanegara ingin berkunjung untuk melihat bagaimana rumah orang Dayak di

Kalimantan. Seiring dengan mobilitas sosial melalui kegiatan wisata kini rumah Radakng memiliki eksistensi sebagai ikon pariwisata budaya di kota Pontianak [18].



**Gambar 3. 1** Rumah Radakng

## **2. Istana Kadriah**

Kerajaan Pontianak didirikan oleh Syarif Abdurahman pada tanggal 23 Oktober 1771. Syarif Abdurahman adalah keturunan/anak Alhabib Husin pemuka Agama Islam dari Negeri Arab. Istana Kadriah didirikan oleh pendiri kerajaan terbentuknya istana tersebut pada tahun 1778 bersamaan dengan dilantikannya beliau menjadi Sultan Pontianak. Istana Kadriah terletak di kawasan yang menjadi cikal bakal berdirinya Kota Pontianak (Kampung Beting) yakni di penghujung pertemuan dua sungai (sungai kapuas Kecil dan sungai landak) dimana letak Istana dan Masjid Jami' berada satu garis dengan sungai Kapuas yang mengarah ke muara sungai [19].



**Gambar 3. 2** Istana Kadriah

### **3. Tugu Khatulistiwa**

Tugu Khatulistiwa memiliki keunikan bahwa Kota Pontianak satusnya Ibu Kota Provinsi yang dilalui Garis Khatulistiwa atau equator dan tepat lokasi tugu Khatulistiwa berada di Kota Pontianak, selain itu tugu khatulistiwa merupakan garis imajiner yang membentang dari timur ke barat pada permukaan bumi dan persis setengah jalan antara Kutub Utara dan Selatan (titik utara dan selatan di Bumi). Khatulistiwa juga membagi bumi menjadi belahan bumi utara dan belahan bumi selatan dan merupakan jalur lintang penting untuk keperluan lintas ilmu pengetahuan baik astronomi, geografi, sosial hingga navigasi seperti  $0^\circ$  dan semua pengukuran lain menuju utara atau selatan [20].



**Gambar 3. 3** Tugu Khatulistiwa

### **3.2 Augmented Reality**

*Augmented reality* (AR) adalah sistem yang menghasilkan pemandangan nyata dengan menambahkan objek virtual yang dibuat oleh komputer termasuk objek 3D sehingga pengguna dapat membuat objek virtual sistem seolah-olah objek itu nyata. AR juga merupakan alat untuk berinteraksi dengan objek digital dalam arti fisik *Augmented reality* telah banyak digunakan di berbagai bidang. AR memiliki faktor inovasi dan elemen yang sangat menarik yang sesuai dengan teknologi modern. AR dapat digunakan di berbagai bidang, misalnya AR di bidang pendidikan, AR di bidang bisnis, dan AR di bidang arsitektur [21].

*Augmented reality* (AR) adalah salah satu teknologi terbaru, yang menawarkan cara baru untuk mendidik secara efektif dan secara menarik. Mengingat semakin

populernya perangkat seluler dan antarmuka pengguna baru di seluruh dunia, penggunaan AR pada perangkat *Mobile* berpotensi menjadi bentuk pendidikan yang sangat penting. *Augmented reality* adalah cara untuk menampilkan konten digital dalam gambar dunia nyata dan kemungkinan interaksinya dengan lingkungan dan pengguna. *Augmented reality* adalah konsep yang dapat digunakan tanpa batasan baik di dalam ruangan maupun di luar rumah [22].

Agar sistem AR beroperasi secara efisien, hubungan antara objek nyata dan objek yang dihasilkan komputer, Harus berjalan pada perangkat keras tertentu yang dipilih secara tepat. Tujuan dari aplikasi AR adalah untuk mewakili objek virtual kepada pengguna sedemikian rupa dan sedekat mungkin mirip kenyataan [23].

	Category	Description	Device	Output	AR information
Augmented reality	Vision	Handheld	Mobile device	Image	Text Virtual Objects
		HMD	Optical see-through glasses		
	Spatial	Projector	Holographic projector	3D Image	3D Text/ Virtual objects/ Textures 3D Highlighting
		LCD Display			
		Autostereoscopic Display			
	HMD	Video see-through glasses	Alternate Frame Sequencing Display & Glasses	Surround sound	Direction of sound Translations Additional sound Improved sound
	Wearable	HMD+	Polarization Display & Glasses	Stereophonic sound	Translations Additional sound Improved sound
		Spatial	Anaglyphic glasses + default display		
	Audio	Spatial	Speakers	Headphones	Motions
Touch	Spatial	Haptic device	Earphones	Vibration	Haptic feedback
Smell	HMD	Vibrating mobile device	Gustatory display	Smell	Fragrance
		Game controller			
Taste	HMD	Gustatory display		Taste	Flavor

**Gambar 3.4** Kategori AR

### **3.3 Gamifikasi**

Gamifikasi adalah penggabungan elemen game online, seperti poin, papan peringkat, dan rencana ke dalam konteks nongame, untuk meningkatkan keterlibatan dengan karyawan dan konsumen [24]. Dalam Pendidikan Gamifikasi memiliki tujuan mempromosikan motivasi dan keterlibatan dalam belajar [25]. terdapat dua jenis gamifikasi menurut Karl Kapp, berikut uraian mengenai jenis gamifikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis e-learning [26].

#### **3.3.1 Gamifikasi Struktural.**

Gamifikasi struktural merupakan gamifikasi yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan dalam rangkaian materi pembelajaran online/digital untuk mendorong peserta didik mengakses seluruh materi pembelajaran tanpa melakukan perubahan bentuk dari penyajian materi pembelajaran itu sendiri [27].

#### **3.3.2 Gamifikasi Konten**

Gamifikasi konten adalah penggunaan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, hal ini bertujuan agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game [27].