

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Naskah Ulu, diambil dari kata "Ulu" pada naskah-naskah beraksara Ka Ga Nga Sumatera Selatan karena tradisi tulisnya dahulu berkembang di daerah pemukiman di hulu-hulu sungai atau disebut daerah ulu. Naskah Ulu merupakan sebuah dokumen yang ditulis tangan yang diperkirakan berasal dari daerah uluan, dalam hal ini daerah uluan yaitu daerah yang berada didataran tinggi Bukit Barisan. Bahan yang digunakan untuk menulis sangat beragam, seperti bambu, kulit kayu/kaghas, rotan, daun nipah, dluang dan lain-lain. Isi naskah Ulu merupakan sumber informasi kebudayaan daerah masa lampau yang sangat penting dan memiliki makna yang sangat berarti. Di dalamnya mengandung ide-ide, gagasan, dan berbagai macam pengetahuan tentang alam semesta menurut persepsi budaya masyarakat yang bersangkutan, ajaran-ajaran moral, filsafat, keagamaan dan unsur-unsur lain yang mengandung nilai-nilai luhur (Igama dkk., 2023; Ramadhona & Igama, 2022).

Namun, keberadaan Naskah Ulu semakin terancam akibat kurangnya dokumentasi, keterbatasan akses informasi, serta minimnya upaya digitalisasi (Makmur dkk., 2024). Generasi muda semakin jarang mengenal aksara dan budaya tulis tradisional ini, sehingga dikhawatirkan naskah Ka Ga Nga akan semakin sulit dipahami dan terancam punah dalam beberapa generasi ke depan (Idris dkk., 2020). Beberapa naskah yang masih bertahan pun rentan mengalami kerusakan akibat faktor usia, kelembapan, serta kurangnya perlindungan konservatif. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya pelestarian berbasis teknologi digital agar Naskah Ulu tetap dapat dikenal, dipelajari, dan diakses oleh masyarakat secara luas.

Salah satu pendekatan digital dalam pelestarian budaya yang semakin berkembang adalah visualisasi spasial berbasis peta interaktif. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi data geografis secara dinamis melalui peta berbasis web (Firdausi dkk., 2024). Pemetaan berbasis spasial dapat menjadi alat yang efektif untuk mendokumentasikan warisan budaya masyarakat Melayu di Indonesia (Mamluaturrohman dkk., 2024).

Saat ini, teknologi visualisasi spasial telah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti pemetaan fasilitas umum (Donya dkk., 2020), sistem informasi geografis berbasis WebGIS untuk konservasi lingkungan (Lata dkk., 2022), serta dokumentasi digital terhadap warisan budaya melalui peta interaktif (Abdillah dkk., 2023). Implementasi ini membuktikan bahwa pemanfaatan peta interaktif dapat meningkatkan aksesibilitas informasi budaya dan memperkaya pengalaman eksplorasi pengguna, baik di masyarakat, pariwisata, maupun penelitian sejarah.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pemanfaatan teknologi pemetaan dalam berbagai konteks. (Lata dkk., 2022) mengembangkan Web-GIS berbasis dashboard untuk visualisasi data real-time, namun sistem ini masih berfokus pada konservasi lingkungan dan tidak mengintegrasikan dokumentasi budaya secara spesifik. (Horbiński & Lorek, 2020) telah

menerapkan Leaflet.js dalam WebGIS, namun penelitian tersebut tidak memanfaatkan data yang lebih akurat seperti GeoJSON atau Overpass Turbo. (Abdillah dkk., 2023) membandingkan efisiensi GeoJSON dan MySQL dalam penyimpanan data spasial, tetapi belum mengimplementasikan sistem yang terintegrasi dalam peta interaktif yang dapat digunakan masyarakat umum. (Farwati, 2024) belum menerapkan teknik pemetaan serta belum melakukan pengujian sistem guna meninjau tantangan dan peluang dalam penggunaan peta interaktif.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi pemetaan digital memiliki potensi besar dalam pelestarian budaya, namun masih terdapat berbagai keterbatasan yang perlu disempurnakan. Oleh karena itu, dalam pengembangan peta interaktif Naskah Ulu ini menggunakan Leaflet.js untuk membuat peta interaktif, GeoJSON untuk menyajikan data spasial yang lebih akurat, serta Overpass Turbo untuk mengekstrak data wilayah dari OpenStreetMap secara dinamis. Dengan kombinasi ini, sistem yang dikembangkan dapat menghadirkan visualisasi spasial yang lebih informatif, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

Untuk meningkatkan integrasi dan kinerja website, sistem ini menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, yang memungkinkan website berjalan secara optimal dan responsif. Selain itu, evaluasi ux dilakukan untuk meningkatkan kemudahan navigasi dan interaksi pengguna dengan peta. Dengan demikian, peta interaktif berbasis website ini dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan aksesibilitas dan pelestarian Naskah Ulu secara digital, sehingga dapat dikenali dan dipahami oleh masyarakat secara lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "**Visualisasi Spasial Untuk Website Interaktif Naskah Ulu Sumatera Selatan**".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengembangkan visualisasi spasial dalam website interaktif yang dapat menampilkan Lokasi penemuan Naskah Ulu di Sumatera Selatan secara dinamis dan informatif?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah website interaktif berbasis visualisasi spasial yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi lokasi penemuan Naskah Ulu di Sumatera Selatan, dengan memanfaatkan teknologi peta interaktif.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan data Naskah Ulu di Sumatera Selatan, yang hanya didasarkan pada data yang tersedia baik dari buku maupun penelitian yang dapat diakses melalui tim konservasi budaya.
2. Penelitian ini mengembangkan aplikasi berbasis website.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan terdapat beberapa manfaat bagi pengguna, yaitu:

1. Memudahkan pengguna yang berkeinginan untuk mengeksplorasi dan memahami lokasi serta informasi mengenai Naskah Ulu di Sumatera Selatan melalui peta spasial.
2. Dapat menjadi referensi pengetahuan bagi peneliti berikutnya yang tertarik dalam pengembangan platform serupa untuk pelestarian dan edukasi budaya daerah menggunakan teknologi digital.
3. Dapat mengenalkan Naskah Ulu kepada masyarakat luas, termasuk generasi muda, sehingga pelestarian dan pemahaman aksara Ulu dapat terjaga secara lebih efektif di era digital.
4. Memberikan kontribusi dalam implementasi teknologi untuk sosial dan budaya.

