

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat, salah satunya adalah *Augmented Reality* (AR). Berbeda dengan *Virtual Reality*, *Augmented Reality* (AR) bukan upaya mengganti dunia dimana kita hidup dengan yang lain, melainkan menunjukkan dan meningkatkan dunia *virtual* tersebut. Tujuannya di sini adalah untuk lebih mengembangkan informasi yang tersedia bagi orang yang diberikan dengan menambahkan visual, suara atau bahkan bau secara aktual dan lingkungan secara *real time* (Obst, B. Troller, L, 2009).

Adapun penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya, yang pertama oleh Fata Anshori tahun 2014, membahas tentang penggunaan *Augmented Reality* dalam mengenalkan gamelan sebagai salah satu kebudayaan Indonesia yang di implementasikan pada perangkat *Mobile Smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Yang kedua oleh Younggeun Kim dan Wong-jun Kim Tahun 2014 yang membahas pengimplementasian *Augmented Reality* sebagai periklanan pada *Smartphone*. Yang ketiga Steve Chi-Yuen Yuen. Yaoyuneyong, G. Johnson, E Tahun 2011 yang menjelaskan padangan serta langkah penggunaan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran.

Kebudayaan tari adalah hasil cipta, karsa, karya, dan seni yang diciptakan manusia. Kebudayaan di Indonesia begitu melimpah, antara lain: Rumah Adat, Tarian, Musik, Seni Patung, Pakaian Adat dan masih banyak lagi yang lainnya. Budaya tari (Tarian) adalah salah satu budaya, dimana setiap daerah memiliki ciri khas tarian yang berbeda-beda: Tari Kecak dan Tari Pendet dari Bali, Tari Saman Meuseukat

dari Nanggroe Aceh Darussalam, Tari Andun dari Bengkulu, Tari Topeng dari DKI Jakarta, Tari Serimpi dari Jawa Tengah, Tari Remong dari Jawa Timur, Tari Merak dari Jawa Barat, Tari Balean Dadas dari Kalimantan Tengah, dan masih banyak lagi (Sugiyanto. Prabarini, T.A. Harjanti, P. Sayoga, S. 2014).

Mengenalkan kebudayaan kepada anak merupakan kewajiban yang harus dipupuk sedini mungkin. Salah satunya melalui Pendidikan Sekolah Dasar adalah yang merupakan wadah untuk pembentukan karakter dan pengenalan kebudayaan Indonesia kepada anak-anak. Tari adalah salah satu budaya yang diperkenalkan pada bangku sekolah dasar, yang dimana seorang anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang suatu hal yang baru. Namun seiring berkembangnya zaman, anak-anak pada zaman sekarang lebih meminati *trend Tari modern* yang ada, seperti: *Ballet, Hip Hop Dance, Belly Dance, Break Dance* dan tari - tari yang lainnya dibandingkan dengan kebudayaan tari asli Indonesia. Pengenalan kebudayaan tari terhadap anak yang hanya didapat pada bangku sekolah dengan menggunakan buku materi, namun pengenalan kebudayaan tari pada sekolah dasar hanya sebagai mata pelajaran tambahan sehingga waktu pembelajarannya sangat sedikit. Hal tersebut adalah salah satu yang menyebabkan semakin surutnya minat anak-anak pada bangku sekolah dasar dalam mengenal dan mempelajari kebudayaan tari. Kemudian masuknya budaya tari modern dari luar negeri juga mempengaruhi minat anak dalam mengenal dan mempelajari tari tradisional Indonesia.

Ilmu pengetahuan dan Teknologi Informasi selalu berjalan beriringan. Dimana Teknologi Informasi sebagai penunjang proses pembelajaran. Saat ini terdapat banyak aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran. Namun penggunaan dalam proses pembelajaran untuk pengenalan kebudayaan Indonesia masih belum

banyak. Adapun penelitian yang memberikan manfaat dalam pengenalan kebudayaan Indonesia yang ditulis oleh Fata Anshori (2014) dengan judul: Aplikasi “AR-Gamelan” Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Gamelan Jawa Berbasis *Augmented Reality* Pada Perangkat *Mobile* Android. Dalam aplikasi tersebut dijelaskan penggunaan *Augmented Reality* dalam pengenalan gamelan Sebagai kebudayaan Indonesia. Gamelan adalah *ensemble music* yang biasanya menonjolkan *metalofon*, gambang, gendang, dan gong. Istilah gamelan merujuk pada instrumennya atau alatnya, yang mana merupakan satu kesatuan utuh yang diwujudkan dan dibunyikan bersama.

Dari permasalahan dan penelitian yang sudah ada diatas, penulis ingin mengembangkan penggunaan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia khususnya dalam bidang tari, maka dibuat suatu applikasi sebagai media untuk memperkenalkan kebudayaan tari dengan judul, “**Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Tari Untuk Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan *Augmented Reality* pada Android 4.3**”, untuk meningkatkan minat anak dalam mempelajari dan mendalami kebudayaan Indonesia, khususnya dalam bidang tari.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka muncul permasalahan sebagai dasar untuk membuat penelitian ini.

1. Bagaimana membuat aplikasi yang interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk membantu proses pembelajaran kebudayaan Indonesia agar lebih menarik.
2. Bagaimana membuat tampilan 3D pada *Smartphone* Android 4.3 untuk membantu pengenalan kebudayaan tari Indonesia.

3. Bagaimana efektifitas Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Tari Untuk Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan *Augmented Reality* pada Android 4.3 terhadap pengguna.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi yang interaktif menggunakan Teknologi *Augmented Reality* untuk membantu proses pembelajaran Kebudayaan Tari Indonesia agar lebih menarik.
2. Menghasilkan tampilan 3D pada *Smartphone* Android 4.3 untuk membantu pengenalan kebudayaan tari Indonesia.
3. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa lebih efektif menangkap dengan jelas imajinasi dari gambar yang bergerak dibandingkan dengan gambar yang tidak bergerak.

1.4. Batasan Masalah

Dari penelitian yang dilakukan dibatasi ruang lingkup yaitu:

1. Aplikasi tersebut mampu berjalan pada Sistem Operasi (OS) Android sampai dengan Versi 4.3.
2. Kebudayaan tari yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu tari yang ada di Pulau Jawa dengan diambil satu contoh tari dari setiap Provinsi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan Penelitian ini adalah:

1. Mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mempelajari kebudayaan Indonesia.
2. Memperkenalkan Kebudayaan tari Indonesia kepada pihak luar dengan teknologi *Augmented Reality*.

1.6. Metodologi Penulisan

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah:

1. Studi Pustaka

Tahap ini digunakan penulis untuk mencari sumber referensi dari buku, jurnal ilmiah, *paper* dan internet untuk mendapatkan teori – teori dasar untuk membangun aplikasi tersebut.

2. *Survey*

a. Wawancara

Tahapan ini digunakan untuk mengetahui tanggapan anak dengan sistem pembelajaran yang ada, dan bagaimana bila menggunakan aplikasi yang akan dikembangkan dengan cara melakukan Tanya jawab secara langsung kepada anak.

3. Perancangan dan Desain Aplikasi

Perancangan aplikasi tersebut menggunakan Metode Extreme Programming (XP) dimana dalam pengembangan aplikasi dengan empat kerangka kerja (Pressman, 2010), yaitu:

- 1) Planing (Perencanaan)
- 2) Design (Perancangan)
- 3) Coding (Penulisan Kode)
- 4) Test (Percobaan)



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa