

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai berbagai macam budaya seperti tari-tarian tradisional. Tari tradisional adalah salah satu hasil kebudayaan yang berupa tari-tarian secara turun temurun oleh masyarakat di Negara Indonesia. Tari Tradisional mempunyai nilai cerita dan tujuan tersendiri, begitupun di Negara Indonesia mempunyai banyak suku daerah yang memiliki ciri khas tarian yang berbeda. Dalam hal ini, pengenalan kebudayaan tari pada masyarakat maupun pelajar dapat diketahui dengan melihat dan membaca dari buku, media masa dan media cetak. Oleh karena itu membutuhkan inovasi baru untuk menarik minat masyarakat dan siswa dalam mengenal tari tradisional di Negara Indonesia (Ustia, 2016). Tari tradisional merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan, tetapi saat ini justru mulai diabaikan bahkan dilupakan oleh generasi muda. Agar tari tradisional Indonesia dapat bertahan dari generasi ke generasi selanjutnya maka dibutuhkan aplikasi ensiklopedia tarian tradisional dengan sistem operasi android sebagai media yang merupakan pilihan tepat di era modern dan juga praktis, sehingga akan banyak yang mengenal tari tradisional Indonesia. Dalam penelitian ini aplikasi yang dibuat data tariannya masih majemuk, yaitu mencakup tarian nusantara di tiap provinsi. (Wahyudi dan Krisnawati, 2015).

Memperkenalkan, mengembangkan serta melestarikan tari tradisional Indonesia khususnya tari yang ada di daerah pulau Jawa memiliki banyak cara. Hal ini dapat dibuktikan melalui beberapa cara untuk pengembangan dan pengenalan, yaitu seperti media cetak, media masa dan media internet. Adapun suatu cara lain yaitu dengan menggunakan teknologi *mobile* dalam bentuk *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* merupakan suatu konsep perpaduan antara virtual reality dengan world reality, Sehingga objek-objek virtual 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata.

Pada teknologi AR, pengguna dapat melihat dunia nyata yang ada di sekelilingnya dengan penambahan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer (Mustika, dkk 2015). Dengan memanfaatkan teknologi AR maka materi pengajaran akan disajikan secara *virtual* dengan objek tiga dimensi, yang akan menampilkan bagian-bagian dari *hardware* fungsi- fungsinya. Bagian-bagian *hardware* tersebut didesain sesuai dengan bentuk aslinya sehingga mahasiswa dapat mengetahui bentuk asli *hardware* tersebut, kemudian bagian *hardware* akan di *marker* menjadi sebuah barkode yang ditangkap oleh *webcam* untuk disampaikan kepada mahasiswa. Penyajian bagian-bagian *hardware* menggunakan *Augmented Reality* berbentuk objek tiga dimensi (3D) dan setiap *marker* mewakili satu objek *hardware* yang akan disajikan untuk pengenalan bentuk *hardware* komputer. *Augmented Reality* merupakan penggabungan antara dua dunia, yaitu dunia maya ke dunia nyata, dalam kata lain benda dalam dunia maya dapat ditampilkan ke dunia nyata. *Augmented reality* memiliki banyak peluang untuk terus dikembangkan dalam bidang apapun. Teknologi *Augmented Reality* dapat ditampilkan dengan bantuan dari PC atau laptop dan smartphone android serta dengan *marker* yang telah ditentukan. (Seto, Listyorini dan Susanto 2015).

Penelitian teknologi yang semakin canggih saat ini menunjukkan bahwa pelajar atau siswa pasti mendapatkan pembelajaran tentang kebudayaan. Kebanyakan sekolah saat ini menggunakan media buku dalam mempelajari pelajaran kebudayaan atau sejenisnya sehingga siswa cepat merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media buku. Banyak sekali cara lain yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya adalah dengan penambahan Materi menggunakan media *handphone*, atau biasa disebut dengan multimedia interaktif.

Perkembangan media interaktif merupakan merupakan suatu metode alternatif baru yang bisa dijadikan sebagai alat penyampaian informasi atau pembelajaran di sekolah. Secara sederhana, multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Multimedia mempunyai arti yang umumnya dikenal dengan berbagai macam kombinasi grafik, text, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama dapat menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Multimedia juga memiliki tujuan untuk

menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik, menyenangkan, mudah dimengerti, dan jelas. Maka dengan memanfaatkan aplikasi animasi interaktif sebagai media informasi, kebudayaan indonesia dapat disampaikan dengan menggunakan cara yang mudah dan menarik (Wahyudi, Bahri dan Handayani 2019).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *Augmented Reality* di bidang Tarian Tradisional Jawa ini sangat diperlukan untuk masyarakat dan pelajar khususnya di Daerah Jawa. Sebagai contoh dengan adanya sistem ini maka masyarakat, serta siswa atau pelajar akan tertarik untuk mengenal ataupun mempelajari tentang Tarian Tradisional mereka khususnya di daerah pulau Jawa, karena masyarakat akan senang jika menggunakan teknologi yang menarik dan mudah, Oleh karena itu dikembangkan suatu aplikasi menarik berbasis android untuk pengenalan Tarian Tradisional menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat, merancang dan mengimplementasikan sistem ini melalui tahapan desain menjadi program aplikasi *Augmented Reality*.
- b. Bagaimana cara penggunaan serta pengaplikasian dari aplikasi *Augmented Reality*.

1.3 Batasan Masalah

- a. Aplikasi yang dibuat penulis hanya menampung atau memberi penjelasan tentang Tarian Tradisional Jawa.
- b. Pengguna aplikasi ini hanya dari kalangan pengguna handphone android atau gadget canggih.
- c. Tari Tradisional Jawa yang ditampilkan antara lain :
 - 1) Tari Gandrung
 - 2) Tari Lahbako
 - 3) Tari Reog Ponorogo
 - 4) Tari Remo

- 5) Tari Serimpi
- 6) Tari Gambyong
- 7) Tari Ketek Ogleng
- 8) Tari Buyung
- 9) Tari Merak
- 10) Tari Jaipong

1.4 Tujuan

- a. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membangun aplikasi berbasis android pengenalan Tarian Tradisional Jawa menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
- b. Memberikan informasi tentang cara penggunaan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan Tarian Tradisional Jawa berbasisi Android.

1.5 Manfaat

- a. Diharapkan pengguna dapat memahami lebih mendalam tentang apa itu teknologi *Augmented Reality*.
- b. Memberikan informasi kepada masyarakat luas khususnya daerah jawa mengenai sejarah Tarian Tradisional Jawa menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
- c. Sebagai sarana dalam memperkenalkan Tarian Tradisional Jawa.
- d. Diharapkan dengan adanya aplikasi pengenalan Tarian Tradisional Jawa menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat membantu para guru dalam memberikan pembelajaran kepada para murid atau siswa agar dapat lebih mengenal dan dapat melestarikan warisan budaya.