

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat terkadang tidak dimanfaatkan dengan benar oleh banyak orang, mereka kebanyakan semakin terpengaruh didalamnya, tidak terkecuali para pelajar. Mereka semakin melupakan kebudayaan Indonesia yang semestinya harus dilestarikan.

Augmented Reality (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata. Inti dari AR adalah melakukan interfacing untuk menempatkan objek virtual ke dalam dunia nyata. Penelitian ini kini sedang berkembang dengan pesat. Para peneliti memanfaatkan bidang ini sebagai salah satu cara baru untuk meningkatkan pembelajaran dan mendapatkan pengetahuan.

Pemanfaatan teknologi AR sebagai media pengenalan tarian tradisional Indonesia dinilai cukup baik untuk meningkatkan minat belajar serta pengetahuan bagi kebanyakan orang terutama generasi muda Indonesia yang mulai melupakan atau tidak mempedulikannya. Penggunaan *Augmented Reality* tidak hanya digunakan atau diterapkan pada sebuah game tetapi juga bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang terbentuk pada sebuah aplikasi sederhana.

Indonesia sendiri terkenal dengan budaya budayanya yang sangat beragam salah satunya adalah tarian, tetapi makin kesini rakyat Indonesia mulai meninggalkan bahkan melupakannya. Mereka seakan terbawa oleh budaya budaya luar, salah satunya yaitu modern dance. Tarian di Indonesia bukan hanya sebuah tarian tetapi banyak dari tarian tersebut digunakan untuk upacara keagamaan, pemanggilan hujan dan lain lain. “Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya kurang. Mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Padahal Indonesia memiliki tujuh warisan budaya, tiga diantaranya warisan budaya dunia” berikut merupakan kutipan yang diungkapkan koordinator IndoWYN Lenny Hidayat pada jumpa pers pelatihan dan pendidikan warisan budaya untuk kaum muda Indonesia (KOMPAS, 2008). Pendapat tersebut memang sangat realistis dengan keadaan yang terjadi sekarang. Jika kita lihat memang untuk saat ini mempelajari dan mengetahui tarian tradisional di dalam kalangan pelajar hanya ada pada ekstrakurikuler sekolah masing masing dan pada mata pelajaran tertentu, sedangkan untuk kalangan umum tarian tradisional biasanya ditampilkan pada pementasan event tertentu atau acara

penyambutan tamu penting. Hal tersebut dinilai kurang efektif untuk lebih mengenalkan tarian tradisional Indonesia kepada kalangan luas. Tarian sendiri di Indonesia sangat banyak dan dimiliki oleh masing masing daerah. dari ujung Sabang sampai Merauke.

Dari semua permasalahan diatas maka akhirnya dibuatlah sebuah media pembelajaran untuk tarian tradisional Indonesia yang menggunakan metode *Augmented Reality*, di dalam aplikasi ini nantinya terdapat 3 menu diantaranya yaitu menu belajar tarian yang berisi animasi/video tentang tarian tradisional indonesia dan untuk memunculkannya membutuhkan bantuan sebuah marker, kemudian terdapat menu latihan yang berisi tentang pertanyaan – pertanyaan pendek seputar tarian tradisional indonesia yang diharapkan bisa menjadi bidang evaluasi pengetahuan. Menu yang ketiga adalah Info yaitu berisi tentang informasi pembuat aplikasi, tools yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut juga panduan lengkap penggunaan aplikasi tersebut. Konten atau isi animasi dari tarian yang akan ditampilkan nantinya adalah gerakan gerakan dasarnya saja karena aplikasi ini nantinya ditujukan untuk siswa sekolah dasar usia 7 – 10 tahun, dan pada anak anak usia tersebut mereka hanya mempelajari gerakan gerakan dasar sebuah tarian dan makna yang ada di dalam setiap gerakan tari.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pengenalan objek objek tarian tradisional Indonesia ?
2. Bagaimana membuat visualisasi tarian tradisional Indonesia dalam bentuk *Augmented Reality* di Android ?
3. Bagaimana menampilkan visualisai tarian tradisional Indonesia yang telah dibuat agar bisa muncul pada perangkat berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang penulis lakukan pada penulisan proposal ini, sehingga dapat menghindari persepsi yang berbeda meluasnya pembahasan.

1. Tidak semua tarian tradisional Indonesia akan dibuat model *Augmented Realitynya*, hanya 20 tarian dari banyak tarian yang ada di Indonesia data tersebut diambil dari sumber Rahmida Setiawati dalam bukunya yang berjudul “Seni Tari” dan Drs. P.Sidik Nugraha BP, M.Sn dalam buku “Pengetahuan Tari”

2. Aplikasi ini ditujukan untuk Siswa Sekolah Dasar usia 7 – 10 tahun.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *tools software Unity 3D*.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi pengenalan tarian tarian tradisional Indonesia dengan metode AR dan berjalan pada *smartphone* berbasis Android

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian Tugas Akhir pengenalan tarian tradisional Indonesia ini adalah :

1. Tarian tarian tradisional Indonesia lebih bisa dikenal oleh masyarakat luas terutama Siswa SD
2. Pemanfaatan AR pada bidang pengetahuan