

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan yang sangat luar biasa, mulai dari kekayaan alam dan budaya. Tarian tradisional merupakan salah satu dari banyak kekayaan yang dimiliki Indonesia, yang mana kebudayaan tersebut harus dilestarikan oleh para generasi penerus bangsa (Diana dkk., 2020). Bondowoso sebagai salah satu bagian Kabupaten di Indonesia juga memiliki sejarah, kisah, budaya, dan seni yang menarik untuk dipelajari lebih dalam. Hal ini terbukti dengan adanya seni tari tradisional Bondowoso yang di antaranya yang paling terkenal yaitu tarian Topeng Kona, Ronteg Singo Ulung, dan Molong Kopi (Ahmad, 2019). Menumbuhkan kecintaan kepada budaya tradisional bisa dibangun mulai dari usia kanak-kanak karena di masa itulah adalah masa-masa yang *fundamental* dalam pertumbuhan dan perkembangan anak atau umum dikenal sebagai *golden age* (Rendhy, 2021). Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi pendidikan anak usia dini atau *golden age* suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia 0-6 tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003:14). Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta yang ada di lingkungan sekitar sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, *psikomotorik*, *kognitif*, maupun sosialnya. Sehingga dibutuhkan sebuah inovasi baru yang mampu merangsang sistem motorik pada anak agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, kecanggihan teknologi dilihat dari perkembangan perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, *notebook* dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi harus juga diiringi dengan perkembangan perangkat yaitu perangkat lunak (Ismi dkk, 2021). Salah satu perkembangan teknologi sebagai pendukung perangkat lunak yaitu *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen digital komputer yang dapat ditampilkan secara interaktif melalui perangkat *Android*. Dalam AR, objek virtual

atau informasi dapat ditampilkan ke dunia nyata, sehingga pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan kedua elemen tersebut secara bersamaan. Menurut Azuma dalam Arifitama (2017:1) mendefinisikan disebuah jurnal yang dipublikasikan dengan judul "*A Survey Of Augmented Reality*" bahwa *Augmented Reality* adalah sebuah variasi dari *Virtual Environment* atau yang lebih dikenal sebagai *Virtual Reality*. Teknologi ini merupakan salah satu terobosan yang digunakan akhir-akhir ini di bidang multimedia, yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi inovasi baru dalam penelitian ini. Penggunaan teknologi ini akan sangat membantu dalam menyampaikan informasi kepada pengguna. Dalam teknologi *Augmented Reality* (AR) ada tiga karakteristik yang menjadi dasar diantaranya adalah kombinasi pada dunia nyata dan virtual, interaksi yang berjalan secara *real-time* dan karakteristik terakhir adalah bentuk objek yang 3 Dimensi atau 3D.

Salah satu kecanggihan teknologi terbukti dengan maraknya penggunaan gawai di kalangan masyarakat termasuk anak-anak dengan berbagai jenis dan fitur-fitur layanan telah disediakan, sehingga menjadi daya tarik bagi penggunanya (Azkia dkk., 2021). Pengguna gawai di Indonesia telah mencapai lebih dari 100 juta orang, menurut Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) angka tersebut setara dengan 55% jumlah penduduk (Khoir dkk., 2019). Melalui media teknologi lah budaya luar negeri dan konten-konten yang sifatnya negatif juga sangat mudah diakses sehingga membuat rendahnya minat anak-anak dalam melestarikan budaya Indonesia khususnya tarian tradisional dari masing-masing daerah yang ada di Indonesia. Hal ini harus ditekankan bahwa jangan sampai kemajuan teknologi menyebabkan masyarakat khususnya anak-anak kehilangan jati diri mereka, melainkan memanfaatkan teknologi untuk turut serta melestarikan budaya bangsa.

Berdasarkan sumber Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021 terhadap jenis pertunjukan seni yang paling banyak ditonton masyarakat Indonesia, menunjukkan minat masyarakat terhadap seni tari tergolong sangat rendah yaitu 8,2% dengan posisi nomer tiga, dibandingkan seni musik yaitu 47,85% dengan posisi dua dan film yaitu 63,61% dengan posisi pertama (Sanita, 2022). Ditambah lagi berdasarkan data hasil survei kepada siswa tari dan wali murid oleh penulis dari 30 responden di sanggar tari pensi Bondowoso menyebutkan tari Topeng Kona,

Ronteg Singo Ulung, dan Molong Kopi merupakan tarian yang paling terkenal di Kota Bondowoso dan 70% tidak mengetahui 3 Dimensi *Augmented Reality* (AR). Sehingga berdasarkan kedua data tersebut mengenalkan dan melestarikan tari tradisional kepada masyarakat luas khususnya kepada anak-anak memiliki beberapa kendala dan sangat perlu untuk dilestarikan. Seperti kondisi saat ini dimana media cetak, media massa dan media internet hanya bisa menampilkan tarian tersebut tanpa melibatkan interaksi kepada penggunanya (Rendhy, 2021). Hal tersebut membuat pengguna merasa bosan dan kurang menarik untuk mempelajarinya. Ditambah lagi berdasarkan survei kepada bapak Badi Subadi selaku pelatih sekaligus pemilik sanggar Pensi Bondowoso di bulan Mei 2022, kondisi dilapangan sanggar yang mengajarkan tarian tradisional Bondowoso sudah jarang ditemukan bahkan hanya ada satu di Kota Bondowoso yaitu sanggar Pensi Bondowoso (Badi Subadi S,Pd, 2022). Selain itu ada juga perorangan yang masih mengajarkan dan melestarikan tarian tradisional Bondowoso namun tidak memiliki sanggar tari salah satunya ibu Euis Mirna selaku pelatih *ekstra* tari di SMK Negeri 4 Bondowoso. Sehingga kondisi tersebut tambah menyulitkan dalam mengenal dan melestarikan tarian tradisional Bondowoso.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang mengangkat tentang AR (*Augmented Reality*) dengan objek tari, antara lain: Perancangan Aplikasi Magic Card Augmented Reality Pada Gerak Dasar Tari Sunda (Azkia dkk., 2021). Game Based Education : Bali Barong Ket Dance (Andika dkk, 2021). Dari beberapa penelitian tersebut masih menggunakan *Marker Based Tracking* hal tersebut dikhawatirkan justru menyulitkan pengguna dikarenakan harus menggunakan tambahan alat untuk menampilkan 3D dari objek yang tersebut.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, solusi untuk menghadirkan inovasi baru yaitu memberikan edukasi dan konten yang positif tentang budaya tari tradisional Bondowoso dengan media *interaktif* dan menarik melalui teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis *android*. Pengembangan media objek 3D memanfaatkan *Augmented Reality* tanpa *Marker Based Tracking* sebagai proyeksi perlu dilakukan. Dengan dikembangkan media dengan objek 3 dimensi (3D) dengan memanfaatkan *Augmented Reality* (AR) diharapkan membantu masyarakat

khususnya anak-anak dalam mentransformasikan pengenalan dan pelestarian tarian tradisional Bondowoso sebagai media *interaktif*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun aset 3D untuk tari tradisional Bondowoso?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan seni tari tradisional Bondowoso dalam bentuk 3D menggunakan *Augmented Reality*?
3. Bagaimana mengevaluasi sistem aplikasi setelah diimplementasikan?

1.3 Tujuan

Dengan latar belakang dan permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memodernisasi media pengenalan tari tradisional dalam bentuk tampilan 3D menggunakan agar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan antusias untuk mengenal tentang seni tari.
2. Sebagai alat peraga pengenalan aktivitas tari tradisional dalam bentuk 3D menggunakan *Augmented Reality* sehingga menimbulkan ketertarikan anak-anak dan merangsang peran aktif anak dalam mengkonstruksi pengetahuan tentang seni tari.
3. Membuat aplikasi untuk evaluasi bentuk kegiatan atau aktivitas tari tradisional dengan tampilan interaktif menggunakan 3D menggunakan *Augmented Reality*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang didapat dalam pembuatan laporan 3D menggunakan *Augmented Reality* ini adalah:

1. Sebagai media interaktif dalam memodernisasi pengenalan aktivitas atau kegiatan tari tradisional yang menarik bagi anak-anak dalam bentuk animasi 3D menggunakan *Augmented Reality*.

2. Membuat media interaktif dan menghibur dalam bentuk animasi 3D menggunakan *Augmented Reality* sehingga mampu meningkatkan antusias anak-anak untuk mengenal aktivitas atau kegiatan tari tradisional.
3. Menghasilkan rancangan produk desain yang mampu menghubungkan objek 3D dengan prinsip kerja 3D menggunakan *Augmented Reality*.