

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang sangat besar dengan keragamannya dengan latar belakang etnis, budaya, bahasa dan agama. Dalam keberagaman tersebut Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan keunikan yang ada di dalamnya. Keberagaman yang begitu banyak maka terciptalah berbagai kebudayaan disetiap daerah yang disertai dengan keunikan dan ciri khas. Perkembangan ilmu penge dengan pesat dan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat.

Pada saat ini, pengenalan rumah tradisional yang masih menggunakan buku atau masih menggunakan pengenalan rumah tradisional dengan objek dua dimensi dianggap kurang efektif. Hal ini dikarenakan pengenalan objek rumah tradisional menggunakan dua dimensi hanya bisa dilihat di satu sisi.

Fenomena ini memberikan konsekuensi terhadap tradisi masyarakat yang semakin terjebak dalam kebudayaan barat. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan meningkatkan antusiasme masyarakat untuk mengenal keberagaman rumah adat Indonesia adalah *Augmented Reality* yang berbasis *android smartphone*. Menurut penjelasan Haller, Billinghurst, dan Thomas (2007). *Augmented Reality* adalah teknologi yang digunakan untuk memberikan informasi tertentu kedalam dunia maya dan menampilkannya kedalam dunia nyata dengan menggunakan sebuah kamera baik di *smartphone*, *laptop* maupun *komputer*.

Berdasarkan penelitian di Sekolah Dasar Pembangunan respon terhadap aplikasi ini dinilai sangat membantu untuk mengenalkan Rumah Adat Indonesia dengan sangat menarik. Salah satu teknik pembelajaran dengan maanfaat media dianggap sangat membantu proses pembelajaran.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dengan ini penulis mengajukan judul tugas akhir : **“PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA BERBASIS ANDROID”** . Dengan menggunakan metode *Augmented Reality (AR)* diharapkan akan mampu mengatasi permasalahan dalam pengenalan rumah tradisional dengan objek dua dimensi dianggap kurang efektif. Pendekatan yang di lakukan terhadap kaum milenial yang sudah mengenal teknologi begitu pesat sangat tepat menggunakan metode ini.

Metode dari penerapan *Augmented Reality* sebagai media pengenalan rumah adat adalah dengan menggunakan buku sebagai bentuk dari penerapan *Augmented Reality* dan media kamera yang digunakan untuk membaca *marker*. Ketika *marker* diarahkan ke kamera maka akan muncul objek 3 dimensi rumah adat beserta informasi yang secara virtual ditampilkan diatas *marker* dengan memanfaatkan layar *smartphone android* sebagai media yang digunakan untuk melihat objek virtual tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mengimplemantasikan sistem melalui tahapan desain menjadi program aplikasi *Augmented Reality*?
2. Bagaimana *respon* dari siswa sekolah dasar terhadap aplikasi *Augmented Reality*?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat penulis menampung atau memberi penjelasan tentang rumah adat tradisional Indonesia.
2. Rumah adat yang ditampilkan meliputi 15 provinsi yang ada di Indonesia.
3. Aplikasi yang di buat di tujuan untuk pelajar sekolah dasar.

1.4 Tujuan

Aplikasi ini digunakan untuk membantu peyampaian atau pengenalan Rumah Adat Tradisional Indonesia yang dapat diakses oleh semua masyarakat khususnya kaum milenial.

1.5 Manfaat

1) Bagi Penulis

Memahami lebih mendalam tentang apa itu teknologi *Augmented Reality* yang meliputi fungsi, kegunaan, dan pengaplikasian dari *Augmented Reality*, serta memenuhi syarat kelulusan Diploma Tiga (D3), Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.

2) Bagi Masyarakat

Membantu Masyarakat untuk mengetahui jenis – jenis rumah adat tradisional di Indonesia yang berguna untuk memudahkan masyarakat mencari jenis dan serta fungsi dari rumah adat itu tersendiri, serta menarik minat masyarakat khususnya milenial untuk mempelajari dan mengenal serta melestarikan rumah adat tradisional di Indonesia.