

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya, Beraneka ragam bahasa dan suku dari sabang sampai merauke sehingga Indonesia memiliki banyak koleksi rumah adat (Pramono, 2013: 124). Rumah Adat adalah suatu bangunan rumah yang menjadi ciri khas suatu daerah di Indonesia serta menjadi lambang kebudayaan masyarakat setempat.

Setiap daerah-daerah di Indonesia memiliki rumah adat yang berbedada. Muali dari bentuk maupun arsitekturnya memiliki bentuk dan arsitektur berbeda sesuai dengan nuansa adat setempat. Rumah adat daerah dihiasi dengan ukiran-ukiran indah pada jaman dulu. Umumnya, rumah adat daerah yang paling indah dimiliki oleh para keluarga kerajaan (ketua adat setempat). Bahan baku rumah adat tersebut menggunakan kayu-kayu pilihan dan pengerjaannya dilakukan secara tradisional melibatkan tenaga ahli dibidangnya pada masa itu. Saat ini, ada beberapa rumah adat yang masih berdiri kokoh dan sengaja dipertahankan serta dilestarikan agar tidak hilang budaya Indonesia.

Pada saat ini, pengaksesan informasi untuk mengenali rumah adat Indonesia hanya dilakukan menggunakan buku literatur, browsing, ataupun penggunaan CD tutorial berbasis flash. Isi informasi yang berasal dari sumber buku (ensiklopedia) biasanya masih berupa keterangan teks disertai dengan gambar/foto rumah adat yang ditampilkan dari sisi depan atau samping sehingga jangkauan pembaca untuk menelusuri lebih jauh bentuk rumah adat tersebut masih terbatas. Pengaksesan via web umumnya hampir sama dengan sumber buku, di mana informasi yang ditampilkan di dalamnya berupa keterangan teks dan gambar statis 2-dimensi (2D). Sedangkan penggunaan CD tutorial yang ada saat ini masih berbasiskan flash dan hanya berisi konten grafik 2-dimensi sehingga membatasi ruang gerak pengguna untuk melihat keseluruhan bentuk rumah adat secara lebih mendetail.

Dengan memanfaatkan *augmented reality* (AR) dapat menjadi salah satu cara yang menarik serta menjadi hal yang baru untuk memperkenalkan rumah-rumah adat daerah Indonesia kepada generasi saat ini. *Augmented Reality* merupakan suatu teknologi yang menggabungkan benda maya 2D atau 3D ke dalam sebuah lingkungan nyata 3D, kemudian memproyeksikan benda-benda maya (virtual) tersebut secara realtime.

Berdasarkan latar belakang diatas, sehingga akan dibuat Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan *Augmented Reality* (AR) Dengan Metode *Flashcard*. Dengan tujuan agar masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi terkait rumah adat Indonesia lebih detail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, sehingga didapatkan rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang aplikasi pengenalan rumah adat Indonesia menggunakan *augmented reality* dengan metode flashcard sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai rumah adat Indonesia tanpa menggunakan metode konvensional, seperti penggunaan buku literatur dan tidak terbatas jika ingin melihat rumah adat dari sisi yang berbeda.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah agar mencegah melebarnya topik bahasan adalah:

- a. Aplikasi yang dirancang dalam tugas akhir berbasis android
- b. Informasi yang ditampilkan berupa visualisasi tiga dimensi dari rumah adat dan informasinya.
- c. Pada aplikasi akan menampilkan pengenalan rumah adat Indonesia sebanyak 34 objek dari setiap provinsi Indonesia
- d. Software library *augmented reality* yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Vuforia SDK.
- e. Proses pemodelan 3D objek menggunakan software 3D Sketch Up, sedangkan editor menggunakan software Unity 3D.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk menyediakan informasi mengenai rumah adat Indonesia, baik informasi berupa teks, bentuk 2D maupun bentuk 3D rumah adatnya dengan cara yang baru yaitu dengan memberikan kebebasan kepada masyarakat agar dapat melihat dan berinteraksi secara bebas dengan rumah adat tersebut tanpa harus melihat secara langsung.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat pada Tugas Akhir ini adalah :

1. Dapat membantu memudahkan masyarakat untuk mengenal dan mengetahui jenis-jenis rumah adat daerah Indonesia.
2. Memperkenalkan kepada masyarakat umum tentang penerapan teknologi *augmented reality* tersebut