

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyuwangi adalah salah satu kabupaten yang ada di Jawa Timur yang terletak di ujung timur pulau Jawa dan berbatasan langsung dengan Selat Bali, memiliki luas 5.782,50 km² dengan jumlah penduduk sekitar 1.692.324 jiwa berdasarkan data Dinas Kependudukan tahun 2017. Kabupaten Banyuwangi berbatasan langsung dengan Kabupaten Jember di sebelah Barat, dengan Kabupaten Situbondo di sebelah Utara, dan dengan Samudra Indonesia di sebelah Selatan. Dengan demikian Kabupaten Banyuwangi terletak di daerah pegunungan pada bagian barat dan utara, dan dataran rendah di bagian selatan. Menurut data sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi, kabupaten ini ada sejak tahun 1771 dan pada tanggal 18 Desember yang sampai sekarang diperingati sebagai hari jadi Kabupaten Banyuwangi. Asal mula tercetusnya nama “Banyuwangi” tersebut diceritakan pada sebuah cerita sejarah yang mana mayoritas masyarakat mengetahuinya, namun tidak sedikit masyarakat yang tidak mengetahuinya. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah mulai tenggelamnya cerita-cerita rakyat/sejarah karena pengaruh penggunaan gadget dan media sosial yang semakin meningkat, terlebih lagi buku cerita rakyat biasanya hanya berisi gambar dan tulisan saja. Sehingga menyebabkan semakin berkurangnya minat masyarakat dalam hal membaca.

Penggunaan media AR (Augmented Reality) dalam pengenalan sejarah Kabupaten Banyuwangi diharapkan mampu menarik minat anak dalam membaca buku cerita rakyat/sejarah, dan lebih memahami tokoh dalam cerita. Penampilan objek dalam bentuk animasi 3D menggunakan teknologi AR bisa membuat rasa penasaran dan keingintahuan anak meningkat, sehingga mereka akan tertarik untuk melihat, membaca, atau mendengarkan cerita rakyat tersebut. Menurut Reodavan (2014), *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya baik 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

Penggunaan media ini sudah banyak dimanfaatkan oleh banyak orang untuk menyampaikan atau menggambarkan suatu peristiwa atau kegiatan, salah satunya adalah pengenalan cerita sejarah. Seperti penelitian oleh Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, dan Oesman Hendra Kelana pada *SMATIKA Jurnal Volume 05 Nomor 02 Tahun 2015* dengan judul “*Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak*”. Perancangan sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu dari sisi pengembang aplikasi *Augmented reality* untuk cerita Malin kundang pada *mobile* dan sisi *website* untuk menyimpan marker. Pada aplikasi ini terdapat pilihan bahasa yang ingin digunakan, seperti bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Namun objek yang di tampilkan masih berupa animasi bergerak 2D.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Rizki Fatimah Purnami dengan judul “*Implementasi augmented reality multi target pada teknik dasar pukul tendang bela diri pencak silat*”. Penelitian ini membahas tentang animasi multi marker gerak pukul tendang bela diri pencak silat, dimana ada beberapa gerakan dasar di dalamnya. Penggunaan animasinya menarik, namun hanya ada satu gerakan berulang sesuai dengan marker yang dipilih.

Dari latar belakang dan beberapa penelitian yang sudah dibahas sebelumnya, maka penulis membuat tugas akhir dengan judul “*Visualisasi Animasi 3D Cerita Rakyat Asal Usul Kota Banyuwangi Berbasis Augmented Reality*”. Dimana karakter yang dibuat berbentuk animasi 3D bergerak sesuai dengan alur cerita, sehingga diharapkan dapat lebih menarik minat baca anak

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang dan memvisualisasikan cerita asal usul nama kota Banyuwangi dalam bentuk animasi 3D ?

1.3 Tujuan

- a. Memvisualisasikan cerita sejarah asal mula nama kota Banyuwangi dalam bentuk 3D untuk menarik minat masyarakat khususnya anak-anak dibawah umur 10 tahun.
- b. Mengintegrasikan cerita sejarah yang biasanya berbentuk 2D atau buku ke dalam teknologi Augmented Reality3D.

1.4 Manfaat

- a. Dapat lebih menarik minat masyarakat khususnya anak-anak dalam membaca cerita sejarah.
- b. Menghasilkan cerita yang lebih unik karena dikemas dalam bentuk animasi 3D.
- c. Menceritakan sejarah kota Banyuwangi kedalam animasi 3D

1.5 Batasan masalah

Batasan permasalahan yang dibuat meliputi beberapa pokok bahasan berikut :

- a. Pembuatan model animasi memakai aplikasi blender.
- b. Aplikasi ini di peruntukkan kepada anak usia dibawah 10 tahun, dan bagi anak yang belum bisa mengoperasikan gadget sendiri mendapat bimbingan dan pengawasan dari orang tua.
- c. Cerita yang di angkat lebih spesifik ke cerita asal usul nama kota Banyuwangi