

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam era globalisasi yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi, menjaga dan menyebarkan warisan budaya lokal khususnya budaya dari Provinsi Provinsi yang ada di Pulau Jawa dan Madura kepada siswa sekolah dasar menjadi satu hal yang penting. Hal ini disebabkan bahwa siswa sekolah dasar memainkan peran penting sebagai langkah awal dalam melestarikan dan menyebarkan warisan budaya Indonesia yang telah hadir sejak dahulu kala. Di antara berbagai aspek budaya yang sangat bernilai salah satunya adalah pakaian adat, yang tidak hanya mencerminkan identitas suatu komunitas atau bangsa, tetapi juga mencerminkan sejarah, nilai-nilai, dan kekayaan budaya yang telah diturunkan dari generasi ke generasi.

Namun, dengan semakin berkurangnya minat siswa sekolah dasar terhadap pendidikan warisan budaya lokal di tengah arus globalisasi, terdapat tantangan besar dalam melestarikan dan menyebarkan pemahaman akan pakaian adat. Proses belajar mengenai pakaian adat sering kali memerlukan akses ke sumber informasi yang terbatas. Kurangnya pengetahuan terhadap pakaian adat dapat berdampak pada kurangnya pengetahuan membedakan pakaian dari suatu daerah dengan daerah lainnya (Sagala, G., Mesran, M., Sutikno, D. U., Yuhandri, & Suginam, 2017).

Di sisi lain, perkembangan teknologi *Augmented Reality* (AR) telah membuka peluang baru dalam pendidikan dan pemahaman budaya. *Augmented Reality* atau yang biasa disebut AR adalah teknologi menggabungkan objek dua dimensi atau objek tiga dimensi kedalam lingkungan nyata disekitar pengguna secara *real time* (A. Ismayani, 2020) dan menghadirkan pengalaman interaktif yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang disatukan dengan lingkungan nyata mereka. Dengan menggunakan teknologi ini, pengguna dapat menggali lebih dalam pengetahuan tentang pakaian adat secara langsung, menggabungkan antara pengalaman visual dan edukasi.

Penelitian ini mendasarkan pada dua studi sebelumnya tentang penggunaan *Augmented Reality* (AR) dan bentuk 3D. Studi pertama oleh Andi Amin Prayogi (2023) yang berjudul "Pengenalan Pakaian Adat Kalimantan Selatan Menggunakan Augmented Reality" menggunakan AR untuk menampilkan pakaian adat Kalimantan Selatan dalam bentuk 3D setelah pemindaian gambar tertentu dengan *smartphone*. Penelitian ini akan dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk *website* agar lebih mudah diakses oleh pengguna tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Selain itu, tampilan *website* akan dirancang semenarik mungkin dengan penambahan elemen 3D bergerak agar lebih interaktif dan mampu menarik minat anak-anak dalam proses pembelajaran budaya lokal.

Studi kedua oleh Estefanie A. Jacobus (2022) yang berjudul "Perancangan Animasi 3D Interaktif Pengenalan Pakaian Khas Kota Manado" menggunakan animasi 3D untuk pengenalan baju adat Khas Kota Manado.

Dalam konteks ini, pengembangan *website* berbasis AR untuk pencobaan dan pengenalan pakaian adat bagi siswa sekolah dasar menjadi solusi yang menarik. *Website* semacam ini akan memungkinkan pengguna untuk "berinteraksi" dengan elemen pakaian adat 3D secara virtual dengan bantuan perangkat digital mereka serta dapat melihat pakaian adat dari berbagai Provinsi di daerah Jawa dengan berbagai sudut, dan mendapatkan informasi terperinci tentang asal-usul, makna, dan perbedaan pakaian adat dari berbagai daerah atau suku.

Oleh karena itu, tugas akhir ini bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam memperkenalkan pakaian adat Pulau Jawa dengan cara yang menarik, informatif, dan mudah diakses melalui teknologi AR. Dengan demikian, diharapkan bahwa *website* yang dikembangkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk mempromosikan pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya pakaian adat Provinsi Provinsi yang terdapat di Pulau Jawa, serta membantu dalam melestarikannya bagi generasi mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan sebuah *website* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat digunakan untuk memperkenalkan serta memungkinkan pengguna berinteraksi secara virtual dengan pakaian adat?
2. Bagaimana menyajikan konten informatif tentang pakaian adat yang relevan dan menarik bagi pengguna dalam *website* AR?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari *website* ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan *website* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang menyediakan pengalaman pengguna secara intuitif dan menarik melalui antarmuka yang disesuaikan untuk memungkinkan pengguna "berinteraksi" dengan pakaian adat secara virtual dengan mudah melalui teknologi *Augmented Reality* (AR).
2. Menyajikan konten informatif menarik tentang asal-usul, makna, dan perbedaan pakaian adat dari berbagai wilayah, sehingga meningkatkan pemahaman pengguna tentang kekayaan budaya pakaian adat.

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

3. Siswa Sekolah Dasar mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan dengan berinteraksi langsung terhadap pakaian-pakaian adat melalui teknologi *Augmented Reality* (AR).
4. Budaya yang ada di Provinsi daerah Jawa dapat dijaga dan dilestarikan dengan memperkenalkan pakaian adat secara menarik

1.5 Batasan Masalah

Agar penyusun fokus pada bahasan yang penting saja, batasan masalah makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Pakaian adat yang digunakan antara lain :
 - a) Kebaya Sunda – Jawa Barat
 - b) Pakaian Pesa'an – Madura
 - c) Pakaian Cak dan Ning – Jawa timur
 - d) Kebaya Encim dan Pangsi Betawi – Jakarta
 - e) Kebaya Ksatria – Jogja
 - f) Pakaian Pangsi – Banten
 - g) Jawi Jangkep – Jawa Tengah
2. Adapun beberapa Aksesoris pelengkap pakaian pakaian adat Provinsi yang ada di Pulau Jawa seperti :
 - a) Kebaya Sunda : kalung, anting, giwang, tusuk konde, cincin, dan gelang.
 - b) Pesa'an : tusuk konde, kerudung, binggel (gelang kaki), ketimang, odheng, pecak
 - c) Pakaian Cak dan Ning : odheng, kerudung, bun (sanggul)
 - d) Kebaya Encim dan Pangsi Betawi : selendang, kerudung, ikat pinggang, kain sarung
 - e) Kebaya Ksatria : blangkon, timang, lontong, kalung
 - f) Pakaian Pangsi : ikat kepala, kain batik
 - g) Jawi Jangkep : penutup kepala berupa blangkon, keris dan alas kaki.