

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia, yang terdiri dari gugusan kepulauan dari Sabang sampai Merauke yang memiliki jumlah 13.466 pulau, 34 provinsi dan memiliki begitu banyak kekayaan dan adat istiadat, kebudayaan dan suku bangsa yang berbeda-beda antara daerah satu dengan yang lain (Anggie dkk, 2013). Salah satunya yaitu adat istiadat yang terdapat di provinsi Lampung. Adat istiadat lampung tidak akan terlepas dengan seni pertunjukannya, mengingat Lampung memiliki peradaban sejarah budaya yang cukup tua. Seni pertunjukan yang dianggap paling tua itu adalah seni tari, musik tradisional (*talo*), seni sastra, seni suara, cerita rakyat seperti pantun, mitos, dan legenda. Namun yang paling pesat perkembangannya pada saat ini adalah seni tari dan musik tradisionalnya (Mustika, 2007).

Dunia seni Tari di Indonesia kini menghadapi problem yang serius. Bukan terkait jumlah peminat, tetapi dengan masuknya kebudayaan asing dikalangan remaja kian menjamur, dan hanya beberapa saja yang masih bertahan dengan jumlah komunitas tari tradisional. Semestinya, dengan diakuinya tari Tradisional oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO) sebagai mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni tari pada 2011, Seni Budaya Tari Tradisional, dapat lebih berkembang di Tanah Air (Setyawati, 2018). Pengenalan tarian tradisional kepada masyarakat perlu dilakukan seluas-luasnya. Menurut UU Hak Cipta No 19 Tahun 2002 tarian tradisional merupakan salah satu hasil kebudayaan rakyat yang perlu dilindungi. Namun belum ada Peraturan

Pemerintah yang memuat ketentuan mengenai bagaimana mekanisme perlindungan kebudayaan rakyat. Hal tersebut memunculkan beberapa kasus terkait klaim budaya asli Indonesia yang dilakukan oleh bangsa lain. Upaya perlindungan budaya tradisional selain melalui jalur hukum juga perlu dilakukan pendokumentasian atau inventarisasi yang juga memberikan fungsi informatif (BPHN RI, 2011). Inventarisasi dapat dilakukan menggunakan media konvensional maupun media elektronik. Data hasil inventarisasi kemudian dapat disajikan kepada masyarakat sebagai bentuk informasi atau pengenalan budaya.

Kemajuan dunia Teknologi Informasi pada saat sekarang ini sangat berkembang pesat dan cepat, teknologi tidak hanya digunakan oleh pengguna sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai media informasi. Salah satunya smartphone yang berbasis android, android merupakan sistem perangkat mobile yang berkembang pesat pada saat ini. Mengembangkan dan memperkenalkan tari tradisional Indonesia memiliki banyak cara dalam perkembangannya dan perkenalannya. Salah satu kemajuan teknologi tersebut yaitu Augmented Reality atau yang biasa disingkat AR. Teknologi augmented reality (AR) yang mampu menggabungkan antara dunia nyata dan maya (Satrioadi, 2014), yang dapat dimanfaatkan dalam banyak aspek kehidupan. Seperti pendidikan, hiburan, wisata dan perdagangan. Pada dasarnya AR memiliki kelebihan itu mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam bagi subjek pembelajaran (Nugraha, 2014). Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi ini dapat dihadirkan sebagai media pengenalan tari tradisional daerah Lampung dalam ukuran yang sebenarnya.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung sebaiknya diimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini tumbuh sangat cepat dengan tujuan meningkatkan daya tarik kalangan umum masyarakat Kota Bandar Lampung . Solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan tari tradisional daerah Lampung yaitu dengan membangun aplikasi implementasi menggunakan augmented reality. Perancangan aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung ini akan dirancang dengan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dari penjabaran tersebut maka penulis mengusulkan judul “Aplikasi Pengenalan Tari Tradisional Daerah Lampung Berbasis Augmented Reality” .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan Aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung menggunakan *Augmented Reality* ?
2. Bagaimana mengetahui hasil pengujian ISO 9126 terhadap Aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung menggunakan *Augmented Reality* ?
3. Bagaimana melestarikan tari tradisional lampung sebagai media pembeajaran tari pada sanggar tari dengan adanya Aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung menggunakan *Augmented Reality* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya memperkenalkan tari cangget pilangan dalam bentuk *Augmented Reality* sebagai salah satu tarian tradisional daerah Lampung.
2. Tampilan antarmuka dalam Aplikasi ini adalah tampilan 3D.
3. Penelitian hanya dilakukan pada 3 sanggar tari yang ada di Bandar Lampung.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan Aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung menggunakan *Augmented Reality*.
2. Untuk mengetahui hasil pengujian ISO 9126 terhadap Aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung menggunakan *Augmented Reality*.
3. Untuk melestarikan tari tradisional lampung sebagai media pembeajaran tari pada sanggar tari dengan adanya Aplikasi pengenalan tari tradisional daerah Lampung menggunakan *Augmented Reality*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan dan melestarikan tari tradisional daerah Lampung.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan kreatifitas untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang lebih interaktif.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang *Augmented Reality*, Tari, Tari Tradisional, *Multimedia Development Life Cycle*, dan Android.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang Kerangka Penelitian, Tahapan Penelitian, Perancangan Aplikasi Pengenalan Tari Tradisional Lampung.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil atau implementasi sistem yang telah dibuat, dan menjelaskan hasil pengujian aplikasi.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan Simpulan dan Saran dari laporan yang penulis buat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**