**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan akan adanya proses perubahan dan perkembangnya masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan dan memahami suatu peristiwa. Salah satu sejarah yang tak terlupakan adalah kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945. Dan dibalik peristiwa tersebut, banyak Pahlawan-Pahlawan yang sangat berjasa untuk memerdekakan Indonesia.

Persoalan klasik pembelajaran sejarah di sekolah adalah adanya *image* yang sangat kuat di kalangan siswa bahwa mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan. *Image* ini mengindikasikan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, atau dari banyak guru yang menggunakan metode ceramah bervariasi tanya jawab. (Sayono, 2013)

Sedangkan perkembangan informasi yang begitu cepat dan mudah akhirnya membawa kehidupan manusia ke zaman yang lebih maju dan modern, dikarenakan kebutuhan informasi yang semakin tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan informasi akhirnya mendorong pemikiran manusia untuk mengembangkan teknologi sehingga memberikan kemudahan dalam kehidupan manusia. Salah satu perkembangan dibidang telekomunikasi yang berkembang pesat adalah *smartphone*, yang memiliki berbagai fungsi seperti *multimedia*, video *streaming*, transfer data. Dan berbagai *operating system mobile* bermunculan, salah satunya yang cukup dikenal yaitu Android (Sulihati, 2016)

Salah satu perkembangan teknologi lainnya yaitu *Augmented Reality* (AR) yang merupakan salah satu inovasi teknologi dalam meningkatkan interaksi antara manusia dan mesin. Dengan teknologi AR, suatu benda yang sebelumnya hanya dapat dilihat secara dua dimensi, dapat muncul sebagai obyek virtual yang dimasukkan ke dalam lingkungan nyata secara real-time. Selain itu banyak juga teknologi yang terus dikembangkan yang membuat komputer dapat mengenali wajah manusia dan objek-objek lainnya, Teknik ini disebut *Motion Capture* (Widyansyah, Implementasi AR Pengenalan Arca menggunakan metode Pattern Recognition, 2014)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka akan dibangun sebuah aplikasi mobile yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah Pahlawan Nasional dan menjadikan uang sebagai media pembelajaran sejarah Pahlawan Nasional. Aplikasi ini menggunakan *platform* *android* yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan teknik *Facial Motion Capture* dalam pembuatannya,dan menggunakan uang kertas Rupiah tahun 2016 sebagai medianya. Aplikasi ini akan menampilkan karakter 3 Dimensi dan informasi mengenai sejarah singkat Pahlawan Nasional yang ada pada uang kertas tersebut.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Augmented Reality* Sejarah Pahlawan Nasional pada *platform android* ?
2. Apakah aplikasi berbasis android mampu dijadikan sebagai media pengenalan sejarah Pahlawan Nasional?
3. **Batasan Masalah**

Pada penelitian ini pembahasan masalah dibatasi pada :

1. Sebatas menyampaikan informasi tentang Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia yang ada pada uang kertas Rupiah tahun 2016.
2. Objek 3D yang ditampilkan hanya sebatas kepala sampai dada.
3. Objek 3D dibuat sebatas kemampuan penulis, tidak semirip dengan wajah asli Pahlawan.
4. *Facial Motion Capture* hanya sebagai teknik untuk proses menggerakan objek 3D.
5. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun media pembelajaran sejarah Pahlawan Nasional dengan teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan uang kertas Rupiah tahun 2016 pada *platform android*.
2. Menambah pengetahuan tentang sejarah Pahlawan Nasional Indonesia.
3. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan pengenalan tentang sejarah singkat Pahlawan Nasional pada uang kertas Rupiah tahun 2016 kepada Pengguna.
2. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan keahlian dalam mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* untuk pembelajaran sejarah Pahlawan Nasional.