

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang sangat besar dengan berbagai keragaman etnis, budaya, bahasa dan agama. Dari keragaman tersebut, maka terciptalah berbagai kebudayaan di setiap daerah yang disertai dengan keunikan dan ciri khasnya masing-masing seperti pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional dan salah satunya adalah tarian tradisional. Salah satu wilayah di Indonesia yang kaya akan tarian tradisional adalah Provinsi Lampung. Beberapa tarian yang cukup dikenal masyarakat ialah tari cangget, tari melinting dan juga tari bedana. Animo anak-anak muda di Lampung sendiri masih terbilang tinggi untuk mempelajari tarian-tarian tradisional melalui sanggar-sanggar tari yang ada.

Salah satu tarian tradisional Lampung yang paling sering dibawakan dalam acara-acara tertentu ialah tari bedana. Tari bedana merupakan tari tradisional yang telah berakar dan berkembang dalam masyarakat Lampung, serta sebagai hasil budaya bernafaskan Islam yang dimiliki oleh masyarakat pendukungnya (Firmansyah, 1996: 4). Tari bedana menyimbolkan persahabatan dan pergaulan dalam masyarakat. Tarian ini mencerminkan nilai gabungan antara tata cara hidup dan pranata sosial-kebudayaan adat persahabatan muda mudi Lampung dengan berkomitmen kepada agama (Yustika dan Bisri, 2017).

Saat ini di Provinsi Lampung, untuk dapat mempelajari gerakan dasar tari bedana tersebut, satu-satunya media ialah melalui pelatih tari, baik secara privat, disekolah maupun melalui sanggar tari. Sehingga proses latihan sangat dibatasi

oleh waktu dan tempat. Padahal untuk mempelajari gerakan dasar tari bedana, penari harus mengingat gerakan tari satu persatu, dan untuk mengingat gerakan tersebut penari tidak bisa hanya mengulang satu atau dua kali, namun harus berulang kali sampai benar-benar memahami gerakan tariannya. Sebenarnya sudah ada beberapa aplikasi pada *smartphone* yang membahas mengenai tari tradisional, namun hanya sebatas pada informasi umum mengenai tariannya tersebut, bukan berfokus pada pembelajaran gerak tariannya. Oleh karena itu, pada penelitian ini diusulkan aplikasi media pembelajaran yang berfokus pada latihan gerakan dasar tari bedana dengan memanfaatkan *smartphone*.

Pemanfaatan *smartphone* didasari pada kemajuan teknologi dimana hampir seluruh masyarakat di Indonesia menggunakannya. Dengan kata lain *smartphone* menjadi kebutuhan sehari-hari setiap orang. Dibekali dengan sistem operasi android yang mumpuni, *smartphone* juga memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan perangkat tersebut sehingga membuat peminatnya cukup tinggi (Muhammad dkk., 2016). Selain itu, *smartphone* android juga dapat menampilkan gambar 2D dan 3D atau bahkan gabungan objek 2D dan 3D di dunia nyata secara *realtime* (Henrysson, 2007). Objek 3D merupakan sebuah objek yang memiliki sumbu X,Y,Z yang dapat digerakan dari segala sisi dan juga dapat dilihat lebih jauh ataupun lebih dekat. Pada *smartphone*, objek 3D dapat diimplementasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* adalah suatu teknologi yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagian dari dunia nyata yang ada di sekitar secara efektif sehingga membuat dunia nyata seakan-akan dapat terhubung dengan dunia maya dan dapat terjadi suatu interaksi (Wahyutama dkk., 2013).

Pada saat ini, AR sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada bidang pendidikan dan kebudayaan, sebagai contoh adalah edugame mengenal tari tradisional Indonesia melalui *augmented reality* berbasis android, yang digunakan sebagai media untuk mempelajari dan mengetahui dengan mudah tari-tarian tradisional yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 30 responden kuisioner, 87% siswa menyatakan aplikasi ini membantu siswa dalam memahami pembelajaran kebudayaan dan 96% siswa menyatakan aplikasi ini mampu meningkatkan keinginan untuk belajar (Ustia, 2016).

Berdasarkan penelitian yang terdahulu sudah dijelaskan bahwa edugame mengenal tari tradisional melalui *augmented reality* berbasis android mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran kebudayaan dan meningkatkan keinginan untuk belajar. Penelitian ini mempunyai perbedaan mendasar dengan penelitian terdahulu, yaitu penerapan *augmented reality* berbasis android sebagai media edukasi yang fokus terhadap pembelajaran gerakan dasar tari bedana. Dengan adanya media pembelajaran ini, proses latihan gerak dasar yang selama ini hanya mengandalkan pelatih dapat dibantu dengan penggunaan aplikasi tersebut, sehingga pengguna dapat terus mempelajari gerakan dasar tari bedana tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana membangun sebuah media pembelajaran gerak dasar tari bedana dengan menerapkan teknologi *augmented reality* sehingga dapat digunakan sebagai media edukasi pengenalan 9 gerak dasar tari bedana yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun?
2. Bagaimana hasil pengujian tingkat penerimaan terhadap media pembelajaran gerak dasar tari bedana yang akan dibuat ini dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat umum di Provinsi Lampung khususnya penari pemula dalam mempelajari gerakan dasar tari bedana yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
2. Untuk mengetahui hasil pengujian tingkat penerimaan aplikasi terhadap media pembelajaran gerak dasar tari bedana menggunakan model *Technology Acceptance Model (TAM)*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar peneliti fokus terhadap permasalahan yang telah diangkat, maka lingkup permasalahan dibatasi, yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran ini hanya membahas mengenai gerakan dasar tarian, bukan membahas mengenai pengetahuan umum tari tradisional.
2. Media pembelajaran gerak tari ini hanya membahas gerakan dasar tari bedana.
3. Aplikasi ini dibuat untuk *smartphone* berbasis android.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran gerakan dasar tari bedana yang menerapkan teknologi *augmented reality*, proses latihan gerak dasar yang selama ini hanya mengandalkan pelatih dapat dibantu dengan penggunaan media tersebut, sehingga pengguna dapat terus mempelajari gerakan tari bedana tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.