

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki banyak suku bangsa dan kebudayaan. Hal ini merupakan salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan bisa menjadi daya tarik serta perhatian dunia Internasional. Kebudayaan akan menentukan maju atau berkembangnya suatu bangsa karena kebudayaan merupakan warisan yang paling berharga dari nenek moyang terutama di bidang kesenian. Kesenian yang berfungsi praktis misalnya dipakai untuk melayani kebutuhan fisik, menggambarkan mimpi, dan imajinasi seorang seniman tentang sesuatu. Kesenian dapat pula sebagai media untuk bermain-main dengan material, teknik, atau seni sendiri secara eksploratif untuk mencari berbagai bentuk dan pemaknaan (Figur Rahman, 2015). Salah satu dari kesenian adalah seni tari. Seni tari merupakan salah satu cabang seni yang memiliki keindahan dan kekhasan tersendiri. Keindahan serta kekhasan tersebut dapat ditemukan dalam fungsi tari, gerak tari, musik tari, dan kostum tari.

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki seni tari yang berbeda-beda, hal tersebut dipengaruhi dari perilaku masyarakat, adat istiadat, dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Lampung memiliki semboyan hidup yaitu “*Sai Bumi Ruwa Jurai*” yang artinya dua golongan masyarakat yang berbeda dalam satu bumi. Maksud dari semboyan ini adalah masyarakat Lampung berpijak di bumi yang satu namun memiliki dua adat yang berbeda yaitu adat *Pepadun* dan adat *Saibatin*. Masyarakat adat *Pepadun* adalah masyarakat Lampung yang berdomisili di daerah pegunungan sedangkan masyarakat adat *Saibatin* adalah masyarakat Lampung yang berdomisili di pesisir pantai. Masyarakat Lampung tetap menjaga

kesatuannya sebagai masyarakat Lampung yang utuh dan Tari Sigeh Pengunten merupakan salah satu contoh penggabungan antara adat *Pepadun* dengan adat *Saibatin* masyarakat Lampung. Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki berbagai macam tari tradisional di setiap daerahnya. Beberapa tarian yang cukup dikenal masyarakat ialah Tari Sigeh Pengunten, Tari Cangget, Tari Melinting, dan juga Tari Bedana (Sonia, 2017). Animo masyarakat muda di Lampung khususnya anak-anak, remaja saat ini masih kurang berminat dalam tari tradisional, mereka lebih berminat dalam tari kreasi. Karena perkembangan tari kreasi sekarang lebih banyak dari pada tari tradisional, dimana tari kreasi lebih mudah dikembangkan, mulai dari gerak, sampai ke musiknya. Tari kreasi saat ini sering sekali digunakan di berbagai acara formal maupun non formal, karena tidak banyak ketentuan dalam tatanannya atau peraturan dalam tari kreasi. Pembelajaran tari tradisional kepada masyarakat masih kurang dan kebanyakan saat ini sosialisasi atau pembelajaran yang diberikan ke masyarakat lebih banyak tari kreasi.

Dalam penyebutan nama Tari Sigeh Pengunten, masyarakat masih menggunakan bahasa atau logat dari masing-masing tempat, ada yang menyebutnya Tari Sigeh Pengunten ada juga yang menyebutnya Tari Sembah. Dimana nama asli dari tarian tersebut adalah Tari Sigeh Pengunten. Tari Sigeh Pengunten merupakan salah satu kesenian tradisional yang tumbuh dan berkembang pada masyarakat Lampung yang berasal dari Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Tarian ini biasanya ditampilkan pada saat menyambut kedatangan tamu istimewa pada acara adat atau acara formal lainnya. Tujuannya adalah untuk memberi penghormatan kepada tamu tersebut. Dari gerakan Tari Sigeh Pengunten tersirat

kesopanan yang ingin ditunjukkan muli-muli yaitu gadis-gadis Lampung untuk memberikan penghormatan kepada para tamu. Tari Sigeh Pengunten ini tidak diciptakan oleh siapapun atau anonim. Hal ini disebabkan karena tari ini ada dan berkembang di setiap Kota dan Kabupaten yang ada di Provinsi Lampung dengan ciri khasnya masing-masing tetapi tentu saja dengan struktur tari yang sama tanpa meninggalkan unsur yang terkandung didalamnya. Pada tahun 1989 Dinas Pariwisata Provinsi Lampung beserta pakar-pakar seni pusat dan daerah dan di bantu oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Daerah Tingkat I Lampung mengesahkan Tari Sigeh Pengunten. Saat itu Tari Sigeh Pengunten sudah dibakukan namun kostum dan iringannya belum diseragamkan. Salah satu kesepakatan yang dicapai pada saat itu adalah penetapan Tari Sigeh Pengunten sebagai identitas budaya masyarakat.

Saat ini di Provinsi Lampung, untuk dapat mempelajari gerak dasar Tari Sigeh Pengunten masih kurang berkembang, karena media pembelajaran Tari Sigeh Pengunten yang dapat digunakan saat ini adalah melalui pelatihan tari secara langsung maupun secara tidak langsung (melalui media sosial youtube), dimana untuk proses latihan menari secara langsung sangat dibatasi oleh waktu dan tempat. Untuk proses latihan melalui media sosial terkadang gerakan yang dipelajari dapat berbeda dari gerakan asli Tari Sigeh Pengunten yang dibakukan. Sedangkan mempelajari gerak dasar Tari Sigeh Pengunten, penari harus mengetahui gerakan dasar terlebih dahulu, lalu 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 tarian. Salah satu cara yang dapat diusulkan untuk dapat membantu proses belajar gerak dasar

Tari SigeH Pengunten adalah dengan menggunakan *Augmented Reality* karena menurut Imawati (2018) *Augmented Reality* menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* memiliki nilai yang efektif terdapat hasil belajar untuk mengenal kebudayaan di Yogyakarta, dengan melihat hal tersebut di harapkan dengan menggunakan *Augmented Reality* gerak dasar Tari SigeH Pengunten akan meraih peningkatan yang lebih efektif untuk proses pembelajaran gerak dasar Tari SigeH Pengunten.

Pemanfaatan *smartphone* didasari pada kemajuan teknologi dimana hampir seluruh masyarakat di Indonesia menggunakannya. *Smartphone* menjadi kebutuhan sehari-hari setiap orang, kenyamanan pengguna sistem operasi *Android* membuat penggunaanya cukup tinggi (Muhammad dkk, 2016). Selain itu, *smartphone* android juga dapat menampilkan gambar 2D dan 3D atau bahkan gabungan objek 2D dan 3D didunia nyata secara *realtime*. Objek 3D merupakan sebuah objek yang memiliki sumbu X, Y, Z yang dapat digerakkan dari segala sisi dan juga dapat dilihat lebih jauh ataupun lebih dekat. Pada *smartphone*, objek 3D dapat diimplementasikan dengan teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah sebuah pencitraan benda maya 2D dan 3D yang diproyeksikan kedalam dunia nyata. Dengan kata lain ada sisipan benda maya pada keadaan nyata yang dapat dilihat dari sebuah layar dengan inputan perekaman sebuah kamera. Sang pengamat akan merasa melihat benda 2D dan 3D tersebut dalam layar dengan sebuah marker sebagai titik acuan fokus kamera (Remo, Tri, dan Ahmad, 2015).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah media pembelajaran gerak dasar Tari Sigeh Pengunten dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* agar proses belajar gerak dasar Tari Sigeh Pengunten dapat di permudah dan lebih efektif ?
2. Bagaimana mengetahui hasil pengujian tingkat penerimaan terhadap aplikasi gerak dasar Tari Sigeh Pengunten yang akan dibuat agar para peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu penari khususnya pemula dalam hal mempelajari gerak dasar Tari Sigeh Pengunten.
2. Untuk mengetahui hasil pengujian tingkat penerimaan aplikasi media pembelajaran gerak dasar Tari Sigeh Pengunten.

## 1.4 Batasan Masalah

Agar peneliti fokus terhadap permasalahan yang telah diangkat, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah :

1. Media pembelajaran gerak dasar tari ini hanya membahas gerakan dasar Tari Sigeh Pengunten.

2. Aplikasi pembelajaran ini mengenai gerakan dasar Tari Sigeh Pengunten dan berupa informasi penjelasan dari gerakan-gerakan yang ditampilkan.
3. Target pengguna untuk aplikasi ini adalah penari, pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum.
4. Aplikasi ini dibuat hanya diujikan untuk *smartphone* berbasis *Android*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengenalan tentang gerak dasar Tari Sigeh Pengunten.
2. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi sehingga user dapat mempelajari gerak dasar Tari Sigeh Pengunten dari perangkat *smartphone* yang ada.
3. Dalam proses gerak dasar tari yang selama ini hanya mengandalkan pelatih dapat dibantu dengan penggunaan media tersebut, sehingga pengguna dapat terus mempelajari gerakan Tari Sigeh Pengunten tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.
4. Membuat penerapan *Augmented Reality* sebagai sarana dalam meningkatkan minat dan bakat pengguna pada Tari Sigeh Pengunten.

### **1.6 Keaslian Penelitian**

Penelusuran mengenai judul-judul penelitian terkait Implementasi *Augmented Reality* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar

Tari Sigehe Pengunten, ditemukan beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan terdapat pada Tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1.1** Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Implementasi Penelitian	Perbedaan Penelitian
Ria Andinagraha (2018)	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Pengenalan Gerak Dasar Seni Tari Merak	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	Aplikasi <i>multimedia augmented reality</i> sebagai pengenalan gerak dasar tari merak	Pengenalan Karakter Tari Merak	Peneliti yang dilakukan Ria Andinagraha pengenalan gerak dasar tari merak hanya menampilkan gerakan tari saja, sedangkan pada penelitian ini gerakan tari bisa bergerak dengan alunan musik
Wanda, Sri, Fani, Surya (2019)	<i>Augmented Reality</i> PASUA PA Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0	Eksperimen dan interaksi berdasar <i>pixel-cloud</i> avatar penari virtual AR	Menggambarkan tahapan proses kreatif pembuatan AR seni pertunjukan PASUA PA dan sinkronisasi <i>real-time</i> antara musik, penari virtual, dan pembelajar seni pertunjukan 4.0.	Pengenalan tari seni pertunjukan Papua, Sunda, dan Aceh.	Penelitian yang dilakukan oleh Wanda dkk menggunakan metode eksperimen dan interaksi berdasar <i>pixel-cloud</i> avatar penari virtual AR, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode MDLC

**Tabel 1.1** Keaslian Penelitian (Lanjutan)

Aswar, Brave, Dringhuzen (2019)	Tarian Adat Kabela Daerah Bolaang Mongondow Dalam Kartu <i>Augmented Reality</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	Aplikasi <i>augmented reality</i> berbasis android yang memberikan informasi tentang gerakan-gerakan pada tarian adat kebela daerah Bolaang Mongondow	Pengenalan karakter tarian adat daerah Bolaang Mongondow	Peneliti yang dilakukan Aswar dkk pengenalan tarian adat daerah bolaang mongondow hanya menampilkan gerakan tari saja , sedangkan pada penelitian ini gerakan tari bisa bergerak dengan alunan musik
Agus, Sodik, Handaru (2019)	Rancang Bangun Aplikasi E-Culture Topeng Cirebon Dengan <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android	Prototipe	Aplikasi ini mampu meningkatkan minat masyarakat dalam melestarikan dan menjaga kesenian topeng Cirebon serta memudahkan masyarakat dalam mengenali budaya topeng Cirebon	Pengenalan karakter topeng Cirebon	Peneliti yang dilakukan Agus dkk hanya menampilkan karakter topeng Cirebon saja , sedangkan pada penelitian ini gerakan tari bisa bergerak dengan alunan musik

**Tabel 1.1** Keaslian Penelitian (Lanjutan)

Satria Islami (2019)	Implementasi Teknologi Markerless <i>Augmented Reality</i> Menggunakan Metode Algoritma <i>Fast Corner Detection</i> Berbasis Android	<i>Fast Corner Detection</i>	Aplikasi kebudayaan lokal dengan buku interaktif, kamera ponsel mendeteksi marker dengan sudut pandang terdeteksi diantara 0°-75° dan kadar cahaya pada jarak 0-30 cm	Pengenalan Kebudayaan Lokal Kalimantan Barat dengan Buku Interaktif	Peneliti yang dilakukan Satria Islami hanya menampilkan karakter kebudayaan lokal dengan buku interaktif saja, sedangkan pada penelitian ini gerakan tari bisa bergerak dengan alunan musik
----------------------	---	------------------------------	---	---	---