

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salat merupakan rukun islam yang inti setelah dua kalimat syahadat. Sedangkan dalam istilah syariat salat bermakna perkataan dan perbuatan khusus yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Disebut salat karena amalan ini mencakup doa (Khalid, 2014). Sebagai umat muslim kita diwajibkan untuk mengerjakan atau menunaikan salat karena salat merupakan kewajiban. Sesusai dengan firman Allah Swt dalam QS.Hud [11]:114 yang artinya : “Dan dirikanlah sembahyang itu pada kedua tepi siang (pagi dan petang) dan pada bahagian permulaan daripada malam. Sesungguhnya perbuatan-perbuatan yang baik itu menghapuskan (dosa) perbuatan yang buruk. Itulah peringatan bagi orang-orang yang ingat”.

Ibadah salat ada yang bersifat wajib seperti salat lima waktu dan ada juga bersifat sunnah. Salat sunnah memiliki keutamaan tersendiri di antaranya untuk menutupi kekurangan pada salat wajib. Hal ini dijelaskan dalam Hadist Riwayat Abu Daud no. 864, Ibnu Majah no. 1426 dan Ahmad 2: 425 (Tuasikal, 2012) . Sejak kecil umat muslim biasanya sudah diajarkan oleh orang tua maupun guru di sekolah bacaan dan gerakan salat. Menurut Rahman dkk. (2017) berbagai jenis penyampaian informasi mengenai ibadah salat banyak didapatkan dalam buku, CD atau melalui situs-situs internet yang memberi penjelasan mengenai fiqih salat sesuai tuntutan *Rasulullah SAW*. Namun bagi mualaf ataupun orang yang baru belajar salat sunnah terkadang sulit untuk memahami isi buku mengenai gerakan dan bacaan salat. Menurut Anamisa (2015) penyampaian informasi seperti ini

dinilai kurang praktis dan tidak bersifat *mobile*. Untuk itu pentingnya merancang sebuah aplikasi tuntunan gerakan salat dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* untuk melengkapi kekurangan dari buku itu sendiri.

Augmented Reality (AR) adalah suatu teknologi sebagai campuran realitas dan virtualitas dan menggabungkan objek 3D dengan lingkungan nyata. (Sahin dan Togay, 2015). Penggunaanya dapat melihat benda-benda maya (*Virtual Object*) yang dimasukkan secara *real time* dengan dunia nyata. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* pada saat ini telah meluas ke berbagai macam aspek seperti periklanan, aplikasi industri dan rumah, seni, sosial *networking* dan edukasi yang pada saat ini sedang mengalami perkembangan, karna teknologi *Augmented Reality* sangat menarik dan mudah untuk di terapkan dan digunakan bagi penggunaanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengusulkan penelitian yang berjudul “Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Tuntunan Gerakan Salat Berbasis Android”. Salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk penerapan dari teknologi AR adalah *marker*. Objek berupa gambar yang sudah tersimpan lalu dipindai menggunakan kamera, kemudian akan muncul objek dalam bentuk 3D dan animasi gerakan salat yang disertai *audio* bacaan salat menyerupai aslinya sesuai tuntunan *Rasulullah SAW* pada layar perangkat *mobile* bersistem operasi *android*. Tampilan tersebut akan terlihat nyata dibandingkan dengan hanya melihat gambar 2D pada buku. Dengan memanfaatkan penerapan teknologi *Augmented Reality* ini maka diharapkan lebih membantu dalam memahami tuntunan gerakan salat dan bacaan salat dengan baik dan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu :

1. Bagaimana mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* berbasis android?
2. Bagaimana membangun aplikasi sebagai bentuk penyampaian informasi bersifat *mobile* dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pengenalan tuntunan gerakan salat yang menarik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* dalam tuntunan gerakan salat sesuai tuntunan *Rasulullah SAW* secara interaktif dan menarik.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang, batasan masalah diperlukan untuk memberikan batasan sesuai ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan.

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Aplikasi ini di implementasikan menggunakan Unity3D
2. Aplikasi ini menggunakan *Augmented Reality* berbasis *marker*.
3. Terdiri dari salat sunnah gerhana, salat taubat dan salat dhuha, dimulai dengan berdiri, takbiratul ihram hingga salam.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik bagi penulis maupun orang lain adalah :

1. Memberikan pengetahuan tentang tata gerakan salat sunnah sesuai dengan tuntunan *Rasulluah SAW*.
2. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan keahlian dalam mengimplementasikan tuntunan gerakan salat dengan teknologi *Augmented Reality*.