

# BAB I

## PENDAHULAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari 34 provinsi, berbagai suku bangsa dan kebudayaan. Pakaian Adat Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia yang melambangkan kebudayaan ciri khas masyarakat setempat. Seiring perkembangan zaman banyak generasi muda yang tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional. Berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari budaya karena belum banyaknya media belajar mengenai kebudayaan yang menarik sehingga mereka akan lebih bosan. Terlebih lagi dengan teknologi dan hiburan yang sudah semakin berkembang sehingga generasi muda menjadi enggan untuk mempelajari kebudayaan dari daerahnya masing-masing.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang ada sekarang ini, membuat pemanfaatan teknologi informasi semakin berkembang. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada media pembelajaran berupa *Aplikasi implementasi* untuk masyarakat umum. Aplikasi Implementasi adalah Aplikasi yang dirancang dengan tujuan khusus untuk pengenalan atau mengajarkan pengguna tentang sebuah sesuatu. Salah satunya pengenalan terhadap pakaian adat Indonesia.

Saat ini dengan seiring perkembangan zaman, muncul 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 pakaian adat Indonesia dalam ukuran yang sebenarnya.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia sebaiknya diimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini tumbuh sangat cepat dengan tujuan meningkatkan daya tarik anak-anak dalam hal edukasi. Solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan pakaian adat Indonesia yaitu dengan membangun aplikasi implementasi menggunakan augmented reality. Perancangan aplikasi pengenalan pakaian adat ini akan dirancang dengan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan akan diuji menggunakan ISO 9126. Dari penjabaran tersebut maka penulis mengusulkan judul “**Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat 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 menghasilkan Aplikasi pengenalan pakaian adat tradisional Indonesia ?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan Aplikasi pengenalan pakaian adat tradisional Indonesia menggunakan Augmented Reality ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan suatu produk berupa aplikasi pengenalan dan pakaian adat tradisional Indonesia.
2. Untuk mengimplementasikan aplikasi yang akan dibuat dengan model 3D.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan pakaian adat Indonesia.
- 2 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan kreatifitas untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang lebih interaktif.

### **1.5 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memperkenalkan 10 pakaian adat Indonesia dan penjelasannya.
2. Tampilan antarmuka dalam Aplikasi ini adalah tampilan 3D.
3. Tidak Terdapat video untuk pemahaman terhadap budaya indonesia.
4. Augmented Reality yang dibuat tidak ada gerakan atau animasi

### **1.6 Sistematika Penulisan**

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang *Augmented Reality*, Pengenalan Pakaian Adat, *Multimedia Development Life Cycle*,. Materi yang diambil dapat berupa pengertian dasar teori dari masalah yang sedang dikaji dan disusun sendiri oleh penulis sebagai tuntutan untuk memecahkan masalah.

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang rancangan *game* edukasi pengenalan pakaian adat, metodologi penelitian, *Multimedia Development Life Cycle*, dan jadwal penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi sistem yang dibuat.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari laporan penelitian yang penulis buat. Kesimpulan dan saran dinyatakan secara terpisah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## LAMPIRAN