

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia tergolong cukup cepat. Di sisi lain nilai pendidikan budaya dan karakter kebangsaan yaitu Cinta Tanah Air harus tetap kita lestarikan. Dimana cinta tanah air kita deskripsikan sebagai cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa (Mansyur Ramly, 2010). Cinta tanah air sendiri bisa diwujudkan dengan menghargai dan melestarikan budaya Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia. Contoh identitas bangsa Indonesia yang mendunia yaitu Wayang Kulit.

Wayang kulit secara umum merupakan hasil seni (budaya) menarik untuk ditelaah dan diurai. Uraian tersebut berkaitan dengan perannya sebagai inspirasi seniman-seniman Indonesia dalam berkarya, berupa bidang seni rupa untuk diambil esensi simbolisnya maupun divisualisasikan dalam bentuk lain disamping bentuk Wayang Kulit sebagai benda pendukung seni pertunjukkan (seni sungging atau seni tatah atau kriya kulit) dan isi cerita atau lakon serta karakter tokoh-tokohnya yang mampu menginspirasi masyarakat (terutama Jawa) dalam bersikap (Desy, 2008).

Mengingat bahwa pewayangan memiliki nilai-nilai kehidupan yang sangat tinggi, maka dirasa perlu memperluas khalayak pewayangan walaupun beberapa pendapat dengan berkembangnya teknologi mutakhir sekarang ini masalah kehidupan seni pewayangan sering dipertanyakan kelangsungannya (Artik, 2014). Dari pernyataan tersebut penulis yakin bahwa pada masanya kebudayaan tradisional kita akan menjadi padu, utuh danimbang mencakup nilai-nilai luhur, religious, modern, dan ilmiah. Selain itu sesuai dengan kodratnya budaya kita seperti budaya-budaya lainnya akan mengalami proses perubahan dan perkembangan kearah kualitas yang lebih tinggi sehingga dapat digunakan sebagai tontonan segar, media pendidikan moral, tuntunan tingkah laku masyarakat serta dapat dipergunakan sebagai penguatan budaya bangsa.

Menurut FX. Roejito selaku dalang sekaligus pengajar pedalangan di Perkumpulan Seni Budaya dan Gedung Cagar Budaya “Sobokartti” Kota Semarang, mengutarakan bahwa kondisi pewayangan di Indonesia ini tergolong baik. Beliau juga mengungkapkan bahwa respon masyarakat terhadap dunia pewayangan di jaman sekarang masih sangat bagus, terbukti masih banyak anak-anak yang mau belajar pedalangan meski teknologi saat ini semakin berkembang. Kemudian beliau juga mengungkapkan bahwa dunia pewayangan ini tidak akan punah jika para generasi penerus bangsa ini sadar akan pentingnya menjaga dan melestarikan seni budaya khususnya pewayangan sebagai salah satu identitas bangsa.

Media belajar pewayangan di Perkumpulan Seni Budaya dan Gedung Cagar Budaya “Sobokartti” Kota Semarang sendiri masih sangat manual, belum menggunakan peralatan teknologi yang memadai, walaupun ada itu dari inisiatif peserta didik misalkan merekam suara dari seorang guru ketika sedang menerangkan. Dengan kondisi demikian penulis menemukan sebuah ide untuk membuat suatu aplikasi *Augmented Reality* sederhana bernama “PANDUKAWAN” singkatan dari Pengenalan Wayang Pandawa dan Punakawan. Aplikasi tersebut akan memperkenalkan tokoh Pandawa dan tokoh Punakawan secara 3D beserta informasinya kepada anak-anak didik baru serta masyarakat yang akan belajar mendalang. Dengan demikian penulis berharap media belajar berbasis *Augmented Reality* yang digunakan akan semakin diminati dan mudah.

Augmented reality mengkombinasikan dunia nyata dengan komputer grafis, menyediakan interaksi dengan objek maya pada waktu nyata, dapat membawa objek maya pada dunia nyata, mengenali gambar atau objek, dan menyediakan konteks/data dengan waktu nyata dengan menambahkan nilai dengan informasi virtual. Visualisasi objek dunia maya pada dunia nyata memungkinkan dapat menutup objek dunia nyata atau pula mengubah perspektif dunia nyata itu sendiri. Misalnya *augmented reality* dapat menutup meja dengan sebuah gajah besar.

Sebelumnya penelitian *Augmented Reality* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya Angga Maulana dan Wahyu Kusuma. Tujuan penelitiannya

untuk menerapkan metode baru berbasis *Augmented reality* sebagai media pembelajaran tata surya.(Angga Maulana dan Wahyu Kusuma, 2014)

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Riana Indriani, Bayu Sugiarto, Agus Purwanto. Dimana penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa Pendidikan Anak Usia Dini dalam mengenal hewan secara nyata dengan aplikasi berbasis *Augmented Reality*. Jadi anak-anak tidak perlu repot untuk melihat secara langsung bentuk hewan yang ada di dunia nyata (Riana Indriani dkk, 2016).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai penerapan *Augmented Reality*, maka penulis berinisiatif untuk mengembangkan penerapan tersebut dengan judul penelitian: **PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI “PANDUKAWAN” (PENGENALAN WAYANG PANDAWA DAN PUNAKAWAN)**. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kebutuhan media belajar sebelumnya.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang hendak penulis angkat pada tugas akhir ini yaitu bagaimana hasil penerapan *Augmented Reality* pada Aplikasi “Pandukawan” (Pengenalan Wayang Pandawa dan Punakawan) sebagai media belajar untuk mempermudah peserta didik dan masyarakat sekitar Perkumpulan Seni Budaya dan Gedung Cagar Budaya “Sobokartti” dalam mengenal tokoh Pandawa dan Punakawan.

I.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi hanya membahas tentang Pengenalan Tokoh Wayang Pandawa dan Punakawan Berbasis *Augmented Reality*.
2. Aplikasi akan dilakukan pengujian berupa pengujian *Black Box* dan *Mobile Device*.
3. Mengembangkan aplikasi hasil rancangan ke Android.
4. *Image Marker* berupa buku tokoh wayang Pandawa dan Punakawan.

I.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang hendak penulis angkat pada tugas akhir ini yaitu mengetahui bagaimana hasil penerapan *Augmented Reality* pada aplikasi “Pandukawan” (Pengenalan Wayang Pandawa dan Punakawan) sebagai media belajar untuk mempermudah peserta didik dan masyarakat sekitar Perkumpulan Seni Budaya dan Gedung Cagar Budaya “Sobokartti” agar bisa belajar dimana saja tanpa bertemu secara langsung dengan guru pedalangan.

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Menciptakan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan tokoh wayang Pandawa dan Punakawan sebagai media belajar.

I.5.1 Manfaat Bagi Penulis

1. Sebagai penerapan dan bekal pengalaman ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari baik di dalam perkuliahan ataupun dalam lingkungan masyarakat.
2. Dapat menjadi referensi pembuatan media belajar selanjutnya berbasis *Augmented Reality*.

I.5.2 Manfaat Bagi Instansi

1. Dapat menjadi media belajar pengenalan wayang Pandawa dan Punakawan kepada peserta didik di Perkumpulan Seni Budaya dan Gedung Cagar Budaya “Sobokartti”.
2. Sebagai media baru untuk membantu para pengajar/guru pedalangan.

I.5.3 Manfaat Bagi Universitas

1. Dapat menjadi dokumen untuk bahan pengembangan aplikasi bagi penulis selanjutnya.
2. Sebagai produk penelitian bagi Universitas Wahid Hasyim.