

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seni Tari merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang memiliki keberagaman di setiap daerahnya. Seni tari ini merupakan warisan budaya secara turun temurun namun ada pula seni tari daerah yang merupakan sebuah karya cipta dan kreatifitas pelaku seni salah satunya Seni Tari Merak asal Jawa Barat. Tari Merak merupakan salah satu karya tari yang dibuat sekitar tahun 1950-an oleh R. Tjetje Somantri. Tari Merak memiliki daya tarik tertentu salah satunya dari kostum yang menyerupai seekor burung merak. Tari Merak seringkali dimainkan ketika menyambut kedatangan tamu kehormatan dalam sebuah acara, dalam acara pernikahan adat Sunda, pentas seni di sekolah-sekolah dan selain itu karena kepopuleran Tari Merak, tari ini juga banyak ditampilkan dalam acara nasional dan internasional.

Namun seiring kemajuan zaman saat ini unsur-unsur kebudayaan tradisional termasuk Tari Merak mulai hilang karena kalah dengan budaya modern. Banyak dari generasi muda saat ini yang mulai meninggalkan kebudayaannya sendiri bahkan tidak mengetahui sama sekali, padahal kesenian sudah termasuk dalam salah satu pelajaran di sekolah. Seni Tari Merak juga tidak jarang diajarkan sebagai materi pada pelajaran seni dan budaya. Selain di sekolah untuk mempelajari gerakan dari seni tari merak ini biasanya dilakukan di sanggar seni tari, proses belajar biasanya dilakukan dengan menghafalkan gerakan

instruktur secara bertahap, dalam durasi waktu tertentu. Namun tidak sedikit yang beranggapan bahwa tidaklah mudah untuk mempelajari gerakan demi gerakan dalam seni tari merak ini.

Selain kurangnya minat dalam mempelajari seni tari merak ini, salah satu permasalahan yang muncul ialah dalam sisi pementasan, gedung pertunjukan, pendanaan, kajian atau studi, hingga apresiasi penonton yang mulai berkurang. Bahkan lewat media sudah jarang mengekspos pertunjukan seni tari merak sehingga tidak banyak masyarakat yang tahu walaupun seni tari ini memiliki prestasi. Maka dari itu untuk menarik minat masyarakat bahkan generasi muda dibutuhkan media baru untuk mengenalkan dan mempelajari seni tari merak ini. Seiring berkembangnya teknologi multimedia saat ini salah satunya ialah teknologi *Augmented Reality* akan sangat cocok untuk menjadi media baru dalam mempelajari dan mengenalkan seni tari merak dan masyarakat bisa berinteraksi secara langsung dengan objek virtual untuk mendapatkan pengalaman yang lebih nyata dan dapat mengembangkan kreativitas, daya ingat serta mengenal hal baru.

Teknologi *Augmented Reality* memang sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran yang baru namun tidak pula menggantikan media konvensional yang sudah ada terlebih dulu. Selain itu pada saat ini masyarakat cenderung banyak yang sudah menggunakan *smartphone* untuk menunjang kehidupannya sehari-hari. Maka dari itu mengembangkan suatu seni melalui teknologi ini diharapkan dapat membantu melestarikan kebudayaan serta sebagai media untuk mempelajari dan memperkenalkan gerak tari merak dengan lebih menarik. Dan aplikasi yang akan dibuat merupakan implementasi dari gerakan

dasar seni tari merak yang meliputi dari gerakan kepala, gerakan tangan, dan gerakan kaki dengan menggunakan objek berupa objek 3D. Dan memberikan informasi dari beberapa gerakan tersebut serta sejarah dari seni tari merak ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, didapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara agar dapat mempertahankan ke populeran serta menarik minat masyarakat untuk mempelajari seni tari merak?
2. Bagaimana menyediakan media baru yang dapat digunakan untuk membantu mengenalkan dan mempelajari seni tari merak?
3. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pengenalan gerak dasar seni tari merak dengan teknologi *Augmented Reality*?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dalam tugas akhir ini yaitu meliputi :

1. Aplikasi dibangun untuk platform Android.
2. Objek yang diambil hanya saju jenis Seni Tari yaitu Tari Merak dan hanya gerakan dasarnya saja.
3. Gerakan yang diambil hanya dua gerakan dari masing-masing bagian. Dari bagian kepala, tangan dan kaki.
4. Aplikasi ini memberikan informasi gerakan dasar tari merak, dan menampilkan gerakan dasar dari Seni Tari Merak dengan berupa *Augmented Reality*.
5. Marker yang digunakan berupa gambar yang terdapat pada buku.

6. Aplikasi ini di tujukan untuk umum.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat aplikasi mengenai informasi tentang gerak dasar tari merak asal jawa barat dengan menggunakan objek visual untuk dapat mengenalkan dan mempelajari gerak dasar seni tari merak.
2. Merancang dan membuat aplikasi pengenalan gerak dasar tari merak asal jawa barat dengan menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media untuk mengenalkan dan mempelajari seni tari merak sehingga menciptakan hal yang baru dan menarik.
2. Menjadi media baru untuk mengenalkan kesenian khususnya salah satu seni tari daerah dan dapat digunakan berbagai kalangan.
3. Mempermudah dalam penyampaian atau mempelajari tentang kesenian tari merak ini.

1.6. Metode Penelitian

a. Penyusunan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metodologi *Design And Creation*.

Metodologi ini adalah pendekatan pemecahan masalah dengan

menggunakan lima langkah penyelesaian (Vaishnavi & Keachler, 2004)

diantaranya :

1. *Awareness*

Awareness adalah kesadaran dan artikulasi masalah, yang di dapat dari mempelajari literature dengan cara mengidentifikasi batasan masalah untuk penelitian lebih lanjut, atau dengan cara memngkaji peneltian lain.

2. *Sugestion*

Sugestion adalah pemecahan masalah berupa ide untuk memecahkan suatu permasalahan tentang bagaimana masalah itu dapat diatasi.

3. *Development*

Development adalah tahapan perancangan berdasarkan konsep yang telah di tentukan sebelumnya.

4. *Evaluation*

Evaluation adalah tahapan dimana ekspetasi dari tahapan perencanaan telah sesuai dengan hasil akhir atau tidak.

5. *Conclussion*

Conclussion adalah tahapan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

6. Perancangan Dan Pembangunan Produk Multimedia

Konsep perancangan dan pembangunan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan multimedia yaitu MDLC (*Multimedia*

development life cycle) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1. *Concept* (Konsep)
2. *Design* (Perancangan)
3. *Material Collection* (Pengumpulan Materi)
4. *Assembly* (Pembuatan)
5. *Testing* (Pengujian)
6. *Distribution* (Distribusi)

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang di lakukan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas permasalahan umum yang meliputi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian, studi literatur penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teoritis yang berhubungan dengan penelitian. teori tentang : seni tari merak, macam-macam gerakan dasar seni tari merak, sejarah tari merak, *augmented reality, Android, vuforia, unity, blender* dan *marker*.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi *augmented reality* sebagai media pengenalan gerak dasar seni tari merak sumber dan teknik pengumpulan data, serta tahapan – tahapan yang sesuai dengan metode yang digunakan untuk menyelesaikan rancangan aplikasi selama melakukan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari aktivitas selama melakukan penelitian dengan melakukan implementasi, uji coba aplikasi, kelebihan dan kelemahan serta penerapan aplikasi *augmented reality* sebagai media pengenalan gerak dasar seni tari merak untuk mengenalkan dan mempelajari seni tari dengan media baru yang menarik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan masalah dan saran-saran untuk pembuatan aplikasi yang serupa.