

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Masyarakat Indonesia yang terdiri dari macam-macam suku, budaya dan adat istiadat merupakan kekayaan yang tidak ternilai bila dilihat dari segi pendidikan, seni, sejarah dan agama. Kekayaan yang macam-macam tersebut dapat berupa kesenian, benda, cerita, Dan sebagainya, yang bila dikaji lebih jauh mengandung ajaran dan gambaran dari suku atau masyarakatnya, tetapi ditengah pesatnya perkembangan zaman yang sangat berpengaruh terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada didalamnya menimbulkan adanya perubahan akan gaya hidup dari masyarakat luas, khususnya kalangan anak muda. Salah satu perubahan

gaya hidup dari masyarakat luas khususnya kalangan generasi muda dapat dilihat dari berkurangnya perhatian, kesadaran, gairah serta minat atau ketertarikan generasi muda terhadap seni budaya tradisional, khususnya seni budaya tradisional sunda. Hal ini sangat berbeda sekali jika dibandingkan dengan ketertarikan mereka terhadap seni budaya yang sifatnya jauh lebih modern, lebih bebas dan lebih segar atau baru. Hal itu sangatlah beralasan, karena adanya tekanan perkembangan zaman yang tidak bisa dihindari dan dipungkiri lagi sehingga kekhawatiran akan timbulnya berbagai masalah serta isu kerusakan hingga tanda-tanda kepunahan terhadap budaya tradisional sunda tersebut menjadi sangat besar. Tekanan perkembangan jaman yang terjadi melalui berbagai media strategis lebih terasa pada masyarakat kota dibandingkan dengan masyarakat desa sehingga perubahan akan gaya hidup dari masyarakat kota lebih cepat dan berkembang dibandingkan dengan masyarakat desa yang pada dasarnya memiliki ciri kehidupan lebih sosial kolektif ketimbang masyarakat kota yang lebih individual. Upaya untuk mengembangkan karya budaya di masyarakat perlu berikan pada anak-anak sejak usia dini. Dalam hal ini jalur pendidikan ekstrakurikuler merupakan sasaran yang paling tepat. Program studi kesenian di sekolah-sekolah telah memberi peluang untuk mengantar peserta didik kearah pembentukan sikap apresiatif yang mampu menghargai karya budaya bangsa, oleh karena itu pemahaman tentang seni khususnya kesenian tradisional dikalangan generasi muda perlu mendapat perhatian dengan

berbagai upaya untuk meningkatkannya. Generasi muda terutama dari kalangan pelajar harus dimotivasi, untuk mencintai dan menggeluti kesenian tradisional (WF Avesina 2019).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik. Pada umumnya anak kecil cepat bosan apabila buku yang digunakan selalu sama dalam proses belajar. Selain itu,

anak-anak usia dini akan lebih mudah mengenal nama-nama alat musik sesuai dengan bentuk alat musik tersebut akan tetapi anak usia dini belum bisa menulis atau mengetik untuk menyatakan suatu objek maka dengan demikian perlunya suatu media untuk membantu mengenalkan dan untuk membantu anak menjelaskan kembali apa yang sudah di kenal objeknya (Foxic Corporation, 2003-2010).

Augmented Reality bisa menghadirkan yang tidak real ke dalam dunia nyata. Mekanisme Augmented Reality menggunakan dua jenis tanda, yaitu Augmented Reality berbasis Marker dan Augmented Reality tanpa Marker. Cara penggunaannya adalah dengan mengarahkan kamera smartphone pada penanda yang telah tersedia. Kemudian di layar smartphone akan muncul objek 3D alat musik, dibantu dengan tombol virtual yang akan mempermudah user dalam menggunakan aplikasi ini. Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Pealeu et al., 2019)

Aplikasi pengenalan alat musik tradisional sunda untuk anak usia dini ini menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media untuk memudahkan user menggunakan aplikasi, dikarenakan dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat memungkinkan pengguna melihat objek alat musik secara lebih nyata seperti alat musik asli secara tiga dimensi (3D), dibanding dengan menggunakan aplikasi lainnya. Perkembangan teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi alternatif

teknologi yang digunakan dalam membuat sebuah aplikasi. Berdasarkan pembahasan dan penjelasan tersebut, maka akan di bangun sebuah aplikasi mobile bersistem operasi android yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dengan berjudul Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang terdapat dari latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan teknologi aplikasi *Augmented Reality* pengenalan alat musik tradisional sunda ?
2. Bagaimana cara menguji fungsionalitas penggunaan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan alat musik tradisional sunda dengan memindai Marker ?
3. Bagaimana cara agar aplikasi pengenalan alat musik tradisional sunda ini dapat menyampaikan informasi dan dapat diterima oleh pengguna sebagai media pembelajaran tentang alat musik tradisional sunda menggunakan *Augmented Reality* dengan objek 3dimensi ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Terdapat batasan masalah yang akan diteliti dalam Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat lunak yang akan dibangun berbasis android minimal dengan *Nougatt*
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini dibuat menggunakan Unity 3D dengan deteksi *Marker*.
3. Aplikasi menampilkan Animasi 3D hanya menampilkan Angklung, Calung, Jengglong, Karingding, Suling, Rebab dan Tarawangsa.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk android menggunakan aplikasi *Unity* dengan menerapkan *Marker* pada *Augmented Reality* untuk Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sunda pada *Platform Android*.
2. Menguji fungsional *Marker* terhadap intensitas cahaya pada aplikasi serta menambahkan Objek Alat Musik Tradisional Sunda sebagai edukasi tentang Budaya Sunda menggunakan Teknologi *Augmented Reality*.
3. Menerapkan media pembelajaran tanpa menggunakan Buku dengan menampilkan beberapa edukasi tentang Alat Musik Tradisional Sunda seperti Angklung, Calung, Jengglong, Karinding, Rebab, Suling dan Tarawangsa.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di dapat dari penelitian adalah mengetahui pembuatan aplikasi Alat Musik Tradisional Sunda dengan menerapkan *Marker* pada *Augmented Reality* untuk *Platform Android*, memudahkan mengenalkan Alat Musik Tradisional Sunda tanpa harus membeli buku.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini disusun untuk mempermudah pembacaan dan gambaran umum tentang penelitian yang akan dilakukan dengan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam BAB I membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian, metodologi penelitian yang merupakan langkah untuk menyelesaikan masalah, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab yang membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yaitu teori mengenai augmented reality, teori mengenai speech recognition, dan teori mengenai software pembangunan sistem.

### **BAB III METODOLOGI**

Bab ini menjelaskan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, dengan berbagai analisis yang akan dijabarkan. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Merupakan hasil dari proses yang telah dilakukan dari penelitian ini. Lebih tepatnya adalah membahas implementasi dari penelitian tersebut dengan disertai pengujian untuk mengetahui apakah penelitian tersebut berhasil atau gagal.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab yang membahas tentang penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, lebih membahas tentang kesimpulan keterkaitan masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan. Juga saran yang bersifat membangun untuk penelitian selanjutnya tentang penelitian ini agar dapat menutupi kekurangan-kekurangan yang ada.