

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Realitas tertambah atau sering disebut *augmented reality*, teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Teknologi ini baru populer dan masih sedikit penerapannya di Indonesia. *Augmented reality* adalah teknologi berbiaya rendah yang menggabungkan bahan yang dicetak (marker) dengan grafik 3D.

Anak-anak usia dini di Indonesia mempunyai ketertarikan yang tinggi terhadap dunia IT, tapi sayangnya banyak para orang tua sekarang tidak memanfaatkan ketertarikan ini, yang sangat bermanfaat jika diterapkan pada pembelajaran karena akan meningkatkan motivasi belajar anak untuk usia dini.

Sebelum maraknya multimedia pembelajaran, para orang tua ataupun para guru menjelaskan secara konvensional yaitu menjelaskan dengan menggunakan media papan tulis dan menggunakan alat bantu pengenalan huruf-huruf alpabetic, tetapi kekurangannya pada metode pembelajaran konvensional adalah beberapa anak mengalami kejenuhan, apalagi untuk anak usia dini masih dalam masa kanak-kanak yang senang bermain, dengan memanfaatkan teknologi ini sebagai media belajar, anak-anak pun dapat bermain sambil belajar.

Dari hal tersebut diatas, maka diperlukan suatu aplikasi untuk mengimplementasikan huruf alpabetic yang memanfaatkan teknologi *augmented*

reality dan aplikasinya dapat digunakan oleh orang tua / para guru kapanpun dan dimanapun untuk media belajar anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada rumusan masalahnya adalah : bagaimana mengimplementasikan teknologi *augmented reality* untuk mensimulasikan huruf – huruf alpabetic?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Skripsi ini berfokus pada huruf alpabetic.
2. Digunakan untuk tujuan pembelajaran.
3. Menggunakan library flartoolkit.
4. Objek huruf yang digunakan adalah huruf A-Z.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan S1.
2. Menjadikan belajar mengenal huruf lebih menyenangkan.
3. Menjadikan anak-anak lebih memahami dan bisa membuat suatu kalimat.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis menjadi lebih memahami teknologi *augmented reality*.
2. Penulis menjadi lebih memahami tentang pemrograman ActionScript.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Kepustakaan.

Mendapatkan data melalui buku, majalah dan literatur lain (misal : Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta) yang berhubungan dengan kegiatan ini.

1.6.2 Metode Kearsipan (*Documentation*)

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar *augmented reality*, sistem perangkat keras dan lunak yang digunakan dalam penelitian.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi uraian tahap-tahap analisis dan perancangan marker, objek huruf, skenario suara pendukung.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang implementasi rancangan seperti yang disebutkan pada Bab III.

Bab V : Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

