BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya, ras, etnis dan berbagai perbedaan lainnya. Namun, dari keberagaman budaya tersebut membuat banyak orang belum mengerti pentingnya melestarikan budaya yang ada untuk memupuk rasa cinta terhadap tanah air. budaya Indonesia sangat beragam mulai dari lagu daerah, alat musik, kain daerah, baju adat, dan rumah adat. Banyaknya rumah adat di Indonesia tidak dibarengi dengan ketersediaan literatur tentang rumah adat yang berada Indonesia.

Sejak akhir 2019 sampai dengan pertengahan 2022 hampir seluruh lembaga instansi di Indonesia dilakukan secara online dikarenakan adanya pandemi Covid-19. adanya pandemi Covid-19 berdampak pada perekonomian dunia dan juga berpengaruh dalam sistem pendidikan. keadaannya semua dilakukan secara online agar mengurangi kontak fisik untuk tidak menularkan virus Covid-19. oleh karena itu banyak orang melakukan inovasi dan kreativitasnya dirumah. Ada yang berkreasi menggunakan gambar, audio dan video sebagai visualisasinya. [1]

Melihat perkembangan teknologi informasi khususnya pemrosesan gambar digital saat ini telah berada di tahap yang sangat baik. Selain visual menggunakan video dan audio implementasi pemrosesan gambar digital telah merambah pada Augmented Reality. Adanya teknologi Augmented Reality membuat visualisasi informasi bisa terlihat jelas dengan menggunakan objek 3 dimensi. Selain itu memudahkan orang dalam memahami pesan yang disampaikan dalam visual tersebut. Pada kehidupan sehari-hari Augmented Reality biasanya sering digunakan dalam dunia Hiburan seperti game.[2]

Saat ini perkembangan media edukasi sangat beragam salah satunya Augmented Reality berbasis android ini mudah dipahami.Augmented Reality merupakan gabungan antara dunia nyata dan visual. Melalui alat peraga anak-anak sekolah mampu memahami kebudayaan di Indonesia salah satunya tentang rumah adat. Bertujuan anak-anak generasi sekarang tidak lupa akan adanya kebudayaan seperti rumah adat dari daerah Sumatera yaitu Rumah Adat Aceh dan Rumah adat dari Riau dikarenakan masih mirip namun memiliki perbedaan dalam berbagai segi. Penulis memuat ini dikarenakan banyak orang yang tidak mengetahui Riau bagaian dari Sumatera namun sering dipikir Riau adalah Kepulauan Riau yang beda pulau dengan Sumatera. Dipulau jawa ada rumah kabaya dari Betawi dan rumah adat Taneyan Lanjhang dari Madura. Kedua rumah adat ini sudah hampir tidak dipakai masyarakatnya karena kemajuan zaman. Dipulau Nusa tenggara sendiri ada rumah adat Mbaru niang dan Musalaki. Dan terakhir dipulau Kalimantan ada rumah adat Betang dan rumah adat Panjang. Yang memiliki ciri khas yang berbeda namun memiliki kesamaan yaitu berjenis rumah panggung.

Pengalaman yang menarik dan interaktif yang ditawarkan oleh Augmented Reality dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Dalam Augmented Reality mendapatkan konsep secara langsung. Pengguna dapat memanipulasi objek secara virtual, menjelajahi lingkungan 3D dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang kompleks.

Berdasarkan hal tersebut penulis menggunakan sebuah Aplikasi Augmented reality untuk media Pembelajaran Rumah adat Tradisional Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Agar skripsi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu adanya rumusan masalah yang terarah. Adapun perumusannya masalah dalam skripsi ini adalah

" Bagaimana teknologi augmented reality dapat diaplikasikan dalam pembelajaran rumah adat tradisional di Indonesia ?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Jumlah rumah adat tradisional yang akan dibuat 8 bentuk 3D dari berbagai macam daerah di Indonesia masing-masing ada 2 gambar per pulau yaitu; pulau jawa, Sumatra, kalimantan, dan Nusa tenggara.
2. Pembelajaran mengenali rumah adat tradisional dibuat pada rentan usia 12-15 tahun.
3. Adobe family digunakan untuk mendesain pembuatan UI serta kebutuhan lainnya.
4. Pembuatan 3D menggunakan software Sketchup untuk menyatukan 3D dan marker yang dibuat menggunakan software Unity.
5. Marker Pembelajaran Rumah adat tradisional Indonesia ini juga berisi audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat " Pembelajaran Rumah Adat Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality",terdapat beberapa tujuan penelitian :

1. Mengenalkan Budaya yaitu Rumah adat Tradisional Indonesia ke anak usia 12-15 tahun.
2. Mengenalkan Teknologi Informasi pada anak usia 12-15 tahun.
3. Untuk menyelesaikan jenjang Strata 1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu :

1.5.1. Bagi Penulis

1. Mempelajari lebih dalam ragam budaya di Indonesia Khususnya Rumah adat Tradisional..

2. Membantu pembuatan media interaktif yang menarik.

Agar memiliki perbandingan antara praktik dan teori yang diterapkan.

1.5.2. Bagi Masyarakat.

1. Hasil penelitian dapat meningkatkan pengetahuan umum tentang ragam kebudayan Indonesia.
2. Memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai edukasi belajar pada anak-anak.
3. Menjadi Referensi Untuk pembuatan teknologi augmented reality dalam bidang Ilmu pengetahuan.
4. Dengan menggunakan teknologi AR sebagai media pembelajaran rumah adat tradisional Indonesia dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih Interaktif dan menyenangkan. Maka hal ini meningkatkan pemahaman, kepedulian dan kesadaran akan kekayaan budaya Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dilakukan sesuai dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah. perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

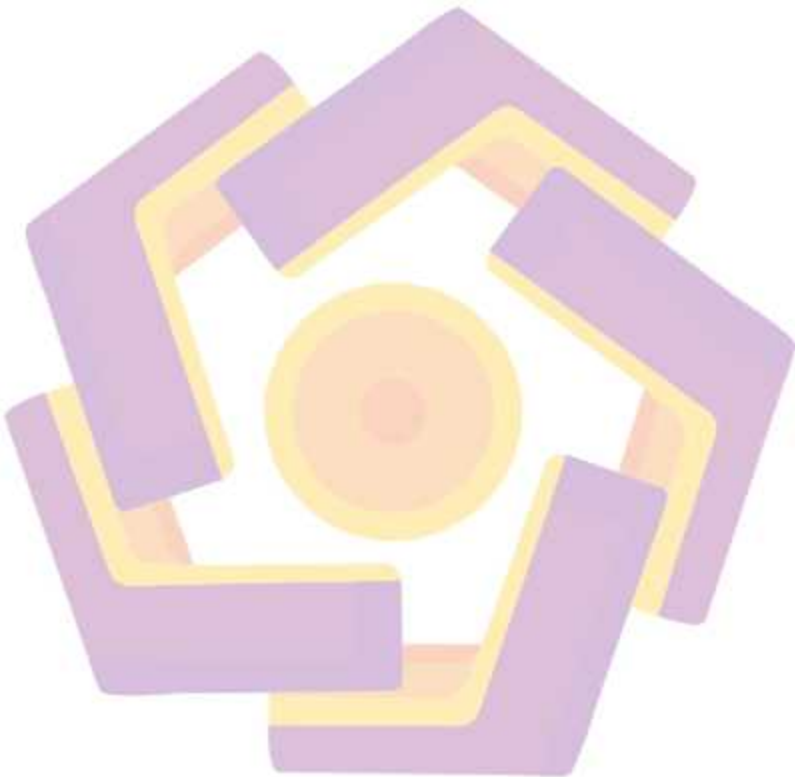
Bab ini berisi tentang studi literatur dan keaslian penelitiannya. disini juga terdapat dasar teori yang mau dimuat.

BAB III : METODE PENELITIAN.

Bab ini berisi tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut mulai dari alur penelitian, alat dan bahan penelitian. selain itu bab ini akan membahas

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program dari sebelum implementasi sampai sesudah implementasi., Pada bab ini juga berisi tentang pengujian aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi Pembelajaran Rumah adat Tradisional indonesia, serta saran yang berguna bagi penulis maupun pembaca.