

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Indonesia adalah Negara yang sangat terkenal dengan keberagaman suku, budaya, Bahasa, adat istiadat dan agama. Dalam ilmu pengetahuan, keberagaman tersebut sering dikenal dengan mutimedimensi budaya. Indonesia terdiri dari 34 provinsi dan setiap provinsi itu memiliki berbagai jenis kebudayaan. Keberagaman suku di Indonesia terdiri dari 1.340 suku Bangsa dan 300 kelompok etnik menurut sensus BPJS tahun 2010. Salah satu provinsi yang memiliki keberagaman suku dan budaya tersebut adalah provinsi Aceh. Wilayah ini dikenal dengan panorama keindahan alam dan terdiri atas berbagai suku, kebudayaan dan kesenian, serta keberagaman Bahasa Rajab Bahry 2014 [1]. Masyarakat Aceh menempati daerah berbagai wilayah seperti bagian Selatan, Timur, Barat, Utara dan Tengah. Dari berbagai daerah Aceh tersebut memiliki beberapa suku di setiap bagian daerah masing-masing memiliki suku budaya yang berbeda. Dari sebagian keberagaman suku budaya Aceh tersebut salah satunya adalah suku Gayo, yakni sebuah suku bangsa yang mendiami dataran tinggi Gayo di provinsi Aceh bagian tengah Yusnizar Heniwyat, 2015 [2]. Suku Gayo adalah suku yang hidup dan tinggal di daerah tengah Aceh yang meliputi Kabupaten Gayo Lues, Kabupaten Aceh Tengah Kabupaten Bener Meriah Kabupaten Aceh Tenggara dan Sebagian Aceh Timur. Suku Gayo dikenal dengan suku yang kental terhadap kearifan local, kebudayaan dan tradisi serta keseniannya, Sehingga, masyarakat yang tinggal di daerah Gayo sangat kuat dengan tradisi yang diwariskan nenek moyangnya secara turun temurun dari generasi ke generasi. Salah satu bentuk tradisi yang sudah melekat pada masyarakat Gayo Lues adalah Tari Saman.

Sejarah mencatat Tari Saman lahir sejak abad 14, khususnya di Gayo Lues yang dibawa dan di kembangkan oleh seorang ulama yang bernama syeh Saman yang diaplikasikan sebagai media penyebaran dakwah Islam dikalangan masyarakat Gayo. Tari Saman merupakan sebuah tarian yang membawa tradisi dan kebiasaan kehidupan sehari-hari masyarakat Gayo baik itu aspek kehidupan sosial

maupun menggunakan semangat untuk mengajarkan dan menanamkan aqidah adan ajaran agama kepada masyarakat yang diekspresiakn melalui gerak dan syair-syair Saman tersebut Yusniar Heniwaty, 2015 [2]. Tari Saman juga memiliki tujuan yang bervariasi seperti media dakwah, memperkuat silaturrahmai, kekompakan dan menjaga kelestarian tradisi saman itu sendiri, serta dijadikan sebagai sarana komunikasi antara sesama masyarakat yang tinggal di Gayo. Tari Saman juga memiliki berbagai keunikan baik itu di segi model, gerak yaitu Gerakan tanggan dan kepala, sya'ir lagu atau nyanyian yang terdapan pada kesenian Saman juga bermacam-macam seleperti salam,pantun dan lagu dan lain lain, dari suatu sisi keunikan yang ada pada Tari Saman tidak hanya dilihat pada Gerakan tarian, syair serta model Tari Saman, namun Tari saman juga mempinyai keunikan dari peran atau praktek Saman yang dapat menunjukkan kearifan adat istiadat (tradisi) masyarakat Gayo Lues berbeda dengan kesenian tari yang ada di daerah Aceh lainnya. Tari Saman seringkali diamainkan Ketika menyambut kedatangan tamu kehormatan dalam sebuah acara, dalam acara pernikahan adat Gayo, pentas seni sekolah-sekolah dan selain itu karna kepopuleran Tari Saman, tari ini juga banyak di tampilkan dalam acara nasional dan internasional.

Namun seiring kemajuan zaman saat ini unsur-unsur kebudayaan tradisional termasuk Tari Saman mulai hilang 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. Tari Saman juga tidak jarang diajarkan sebagai materi pada pelajaran seni dan budaya. Selain di sekolah untuk mempelajari Gerakan dari Tari Saman ini biasanya dilakukan di sanggar seni tari, Proses belajar biasanya dilakukan dengan meghafalkan Gerakan instruksi secara bertahap, dalam durasi waktu tertentu. Namun tidak sedikit yang beranggapan bahwa tidaklah mudah untuk mempelajari Gerakan demi Gerakan dalam Tari Saman ini. Selain kurangnya minat dalam mempelajari Tari Saman ini, salah satu permasalahan yang muncul ialah dalam sisi pementasan, Gedung pertunjukkan perdanaan, kajian atau studi, sehingga apresiasi penonton yang mulai berkurang. Bahkan lewat media sudah jarang mengekspos pertunjukan Tari Saman sehingga tidak banyak masyarakat

yang tahu walaupun Tari Saman ini memiliki prestasi. Maka dari itu untuk menarik minat masyarakat bahkan generasi muda dibutuhkan media baru untuk mengenalkan dan mempelajari Tari Saman ini, Seiring berkembangnya teknologi multimedia saat ini salah satunya ialah teknologi *Augmented Reality* akan sangat cocok untuk menjadi media baru dalam mempelajari dan mengenalkan Tari Saman karena augmented reality ini dapat mensimulasikan buatan di lingkungan nyata pengguna dapat melihat objek maya 3D yang dapat di proyeksikan di atas dunia nyata 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, memungkinkan pembelajaran secara individu dan proses pembelajaran meningkat.

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 tari melalui teknologi ini diharapkan dapat membantu melestarikan kebudayaan serta sebagai media untuk mempelajari dan memperkenalkan gerak Tari Saman dengan lebih menarik. Dan aplikasi yang akan dibuat merupakan implementasi dari gerakan dasar Tari Saman yang meliputi gerakan kepala, gerakan badan dan gerakan tangan dengan menggunakan objek berupa 3D, dan memberikan informasi dari beberapa gerakan tersebut serta sejarah dari Tari saman ini.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana menyediakan media baru yang dapat digunakan untuk membantumengenalkan dan mempelajari tari saman
2. Bagaimana merancang dan membangun alpikasi pengenalan gerak dasar tarisaman dengan teknologi *Augmented reality*

1.3. Batasan masalah

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

1. Aplikasi dibangun untuk platform Android.
2. Objek yang akan diambil hanya satu jenis Tari yaitu Tari Saman dan hanyagerakan dasarnya saja
3. Gerakan yang diambil hanya 2 gerakan dari masing-masing bagian. Dari bagian kepala, badan dan tangan.
4. Aplikasi ini memberikan informasi gerakan dasar tari saman, dan menampilkan gerakan dasar dari tari saman dengan berupa *Augmented Reality*.
5. Marker yang digunakan berupa gambar yang terdapat pada buku.
6. Aplikasi ini di tunjukan untuk umum.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat aplikasi mengenai informasi tentang gerak dasar tari saman asal Gayo lues dengan menggunakan objek visual untuk dapat mengenalkan dan mempelajari gerakan dasar tari saman.
2. Merancang dan membuat aplikasi pengenalan gerak dasar tari saman asal gayo lues 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 pembelajaran tari saman sehingga menciptakan hal yang baru dan menarik
2. Menjadikan media baru untuk mengenalkan kesenian khususnya salah satu tari saman daerah dan dapat di gunakan diberbagai kalangan
3. Mempermudah dalam penyampaian atau mempelajari tentang Tari saman

1.6. Metode Penelitian

1. Perancangan Dan Pembangunan Produk Multimedia

Kosep perancangan dan pembangunan aplikasi menggunakan metode pengembangan multimedia yaitu MDLC (*Multimedia development life cycle*) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, msterisl colleting assembly, testing* dan *Distribution*

- a. *Concept* (konsep)
- b. *Deidgn* (Perencanaan)
- c. *Matrial Collection* (Pengumpulan Materi)
- d. *Assembly* (Pembuatan)
- e. *Testing* (Pengujian)
- f. *Distribution* (Distribusi)

1.7. Sistematika Penullsan

Aadapun sistematika penulisan yang dilakukan dalam pembuatan laporan Tuags 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 : tari saman, macam-macam gerakan dasar tari saman, sejarah tari saman, *Augmented reality, Android, Vuforia, unity, blender* dan *marker*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang di gunakan dalam perancangan alpikasi *Augmenyed Reality* sebagai media pengenal gerakan dasar tari samansumber dan Teknik pengumpulan data, sertatahapan-tahapan yang sesuai dangan metode yang digunakan untuk meyelesaikan 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 tari saman gayo lues untuk mengenal dan mempelajari tari saman 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

