

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Fabel adalah cerita pendek yang mengajarkan tentang moral kepada pembacanya, dimana hewan menjadi karakter utama dalam cerita, digambarkan memiliki perilaku seperti manusia pada umumnya atau memiliki pemikiran seperti manusia. Fabel juga merupakan kategori teks persuasif, yang mempunyai arti membujuk, meyakinkan, memberikan informasi, mempunyai makna dalam ceritanya, dan mempunyai nilai humor dalam ceritanya. Fabel yang mengandung teks persuasif ini mampu menekankan pada suatu perubahan terhadap karakter dalam cerita yang membuat pembaca merasa terkesan karena pengaruh teks, Perangin-angin, dkk, (2018). Di Antara fabel yang ada, seri si Kancil merupakan cerita fabel yang gemar diminati oleh anak-anak maupun orang dewasa di Indonesia. Abkoriah, dkk. (2021).

*Augmented Reality*, sebuah inovasi yang pertama kali muncul pada tahun 1968, Ivan Sutherland menciptakan sebuah sistem *display* yang dapat dipasangkan di kepala pertama kalinya, dimana sang pemakai dapat melihat gambaran sederhana sebuah kabel. Berbagai inovasi terjadi seiring perkembangan zaman membuat teknologi AR ikut berkembang sangat cepat. Karena perkembangan teknologi yang cepat, *augmented reality* yang di gabungkan dengan buku, atau lebih sering disebut *augmented book*, menjadi sebuah inovasi untuk diterapkan dalam bidang pendidikan, hiburan, pariwisata, dll. Dengan *smartphone* yang memiliki fitur mobilitas yang tinggi dan *easy to use*, menjadi kombinasi yang baik untuk pengembangan *augmented book*. Swalaganata, dkk. (2020).

Dengan adanya penelitian ini, peneliti melihat adanya peluang bahwa aplikasi AR ini mampu dikonsumsi di berbagai seri android, dari versi terdahulu sampai versi sekarang, agar pengguna dapat menggunakan aplikasi ini tanpa harus terkendala versi *smartphone* miliknya. Aspek visual menjadi kunci utama dalam

aplikasi ini, yang berarti kualitas pewarnaan mulai dari marker, video dan buku cetak harus dapat terlihat jelas, tidak pudar maupun terlalu gelap.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengangkat judul **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Fabel “Si Kancil Mencuri Timun” Menggunakan Augmented Reality”**, dikarenakan *augmented reality* sedang menjadi trend dalam masyarakat. Baik dari segi hiburan maupun pendidikan, terkhusus dalam segi hiburan *augmented reality* dapat membuat pengguna lebih merasa terhibur dengan berbagai fitur yang disediakan oleh *augmented reality*. Selain itu kemudahan akses pada aplikasi AR juga menjadi alasan peneliti menggunakan *Augmented Book*, karena dapat diakses tanpa internet dan dapat dioperasikan dimana saja. Mustaqim dan Kumiawan (2017).

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang disampaikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah aplikasi AR di berbagai seri perangkat android dapat berjalan dengan lancar?
2. Seberapa besar pengaruh pencahayaan kualitas gambar terhadap deteksi *image target* pada buku?

### 1.3. Batasan Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi dalam beberapa hal yang seperti berikut:

1. Penelitian menggunakan buku cetak berwarna yang telah dipasang *image target* agar dapat terdeteksi oleh kamera *smartphone*.
2. Pengujian menggunakan 4 perangkat android yang berbeda versi (android oreo, pie, 10, dan 11).
3. Pengujian menggunakan 3 pencahayaan (lampu ruangan, sinar matahari terang, dan lampu kerja) dan 3 jarak kamera terhadap *image target* yang berbeda (10 cm, 15 cm, dan 25cm).
4. Cerita merupakan dongeng anak tentang Si Kancil Mencuri Timun.

5. Hanya menggunakan sebagian dari seluruh cerita lengkap, dan dijadikan 3 halaman.
6. Buku cerita berupa *prototype* yang berisi 2 cover dan 8 halaman.
7. Buku berisi cerita bergambar penuh warna.
8. Lokasi *image target* berada di tengah halaman buku.
9. Video yang ditampilkan dalam aplikasi berupa *plane*, agar video terlihat jelas dalam *angle* manapun.
10. Pengembangan menggunakan software Unity, Adobe After Effect CC 2019, Adobe Media Encoder 2019, dan Coreldraw 2019.
11. Aplikasi hanya dipublikasikan untuk perangkat android.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui *compatibility* aplikasi AR yang dikembangkan.
2. Menguji seberapa besar pengaruh pencahayaan dan jarak pada deteksi *image target* pada buku terhadap kamera *smartphone*.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk melihat peluang sebuah aplikasi AR berjalan di berbagai versi android dan mampu berfungsi dalam kondisi pencahayaan dan jarak tertentu.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Dasar dari penyusunan sistematika penulisan ini sebagai cara untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti apa yang akan dipaparkan oleh penulis dalam laporan skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini terdapat isi yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan untuk nanti sebagai acuan untuk menyusun penelitian.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan membahas mengenai tinjauan pustaka, yang terdapat di dalamnya dasar teori teori yang menunjang dalam pembuatan analisis

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini dapat diuraikan secara detail tentang tahapan langkah-langkah, serta contoh bagaimana analisis web yang penulis tinjau dan mendapat satu objektif yg didapat bagaimana seharusnya sebuah web yang ada.

pada bagian ini diharuskan melakukan sesuai dengan apa yang sudah ada dijelaskan pada bab awal kalimat sehingga tidak ada batasan yang harus dilakukan sejak awal.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini tahapan yang akan dibuat adalah implementasi dari metodologi penelitian yang sudah dibuat di bab sebelumnya serta ada pembahasan dari hasil efektifitas dari produk.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi penutupan dari penulisan skripsi ini. Pada bab ini terdapat suatu kesimpulan yang diperoleh dari hasil serta dari saran untuk pengembangan atau perbaikan yang bisa menjadi acuan untuk pembuat dan peneliti selanjutnya.