

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki banyaknya keanekaragaman suku bangsa. Tercatat Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau lebih tepatnya terdapat 1.340 suku bangsa di Tanah Air menurut sensus BPS Tahun 2010, berpangkal pada adat istiadat yang beragam dan nilai-nilai budaya yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Indonesia memiliki pakaian adat daerah yang beragam. Pakaian adat merupakan sebuah warisan kebudayaan yang tentunya memiliki makna mendalam pada tiap masing-masing daerah.

Namun seiring perkembangan zaman, nilai nasionalisme terhadap pakaian adat kini kian memudar. Perlu adanya sebuah solusi yang dapat memperkenalkan pakaian-pakaian adat ini dengan cara menarik. Hal ini memicu penulis untuk memanfaatkan teknologi dimana membuat sebuah cara pengenalan pakaian adat yang lebih menarik dan dapat digunakan sebagai sarana belajar yang interaktif, yaitu dengan cara memanfaatkan salah satu media sosial paling banyak diminati khususnya bagi generasi Z yaitu menggunakan media sosial Instagram.



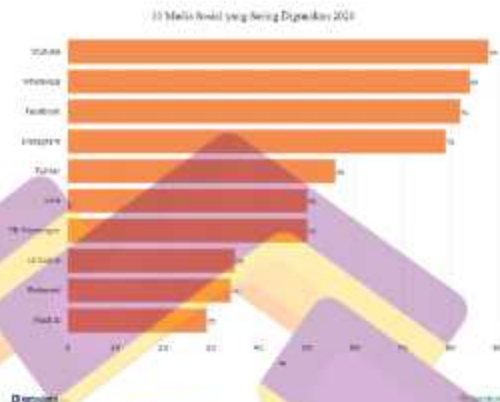
**Gambar 1.0 Tingkat Kesukaan Generasi Z terhadap Media Sosial Berdasarkan Jenis Kelamin (April 2021)**

Sumber gambar : We Are Social, Hootsuite, April 2021

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/09/14/instagram-media-sosial-favorit-generasi-z-di-dunia>

Media sosial adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu . Berdasarkan data di situs [databoks.katadata.co.id](https://databoks.katadata.co.id) rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses sosial media adalah selama 3 jam 26 menit dan 99% dari 160 juta atau 59% dari total penduduk Indonesia yang menggunakan sosial media berselancar lewat ponsel . Hal ini tentunya memberikan dampak positif dan negatif khususnya bagi pelajar dimana, ada 7,7% perempuan dan 5,2 % laki-laki di Indonesia berusia 13-17 tahun menggunakan platform media sosial Instagram. Instagram sendiri adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaringan sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Di

Indonesia aplikasi Instagram termasuk dalam top 4 media sosial yang sering digunakan masyarakat pada tahun 2020 [1],



**Gambar 1.1 10 media sosial yang sering digunakan di Indonesia**

Sumber gambar :

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>

Namun dibalik penggunaan sosial media tersebut, tentunya memberikan dampak negatif kepada pengguna khususnya kalangan pelajar, dampak negatif yang diberikan berupa terpapar konten negatif, terpapar hoaks, mengganggu relasi, dan bisa memicu kejahatan, Oleh karena itu perlu adanya pemanfaatan sosial media khususnya Instagram ini sebagai media pembelajaran. Augmented reality pada filter Instagram adalah fitur yang paling sering digunakan pengguna memungkinkan untuk mengubah gambar dengan cara tertentu pada Instagram story sehingga terlihat lebih menarik, fitur ini sudah digunakan untuk beberapa tujuan tertentu misalnya untuk penjualan barang sehingga pengguna bisa mencoba produk yang mereka ingin beli secara virtual.

Dikutip dari jurnal dikaji Anik Suryaningsih, (2020) yang berjudul "DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK" penggunaan Media Sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, Whatsapp juga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, akan tetapi jika digunakan secara main-main dan tidak bisa membagi waktu untuk belajar maka kemungkinan besar akan berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa [2]. Media sosial ini tentu akan memberikan dampak positif jika digunakan dengan benar khususnya diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru disekolah.

Maka dengan permasalahan diatas, penulis menemukan solusi dengan memanfaatkan Augmented Reality (AR) pada filter Instagram untuk membuat filter yang mengedukasi khususnya pengenalan pakaian adat Suku Dayak dan Suku Rote, sehingga dapat memberikan edukasi kepada siswa SMP dengan menampilkan pakaian adat dua daerah pada filter nantinya. Dikutip dari jurnal dikaji Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T., M.T. , Nanang Kurniawan, (2018) yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY" Augmented Reality memiliki kelebihan sebagai berikut : 1) Lebih interaktif, 2) Efektif dalam penggunaan, 3) Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, 4) Modeling objek yang yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek, 5) Pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya, 6) Mudah untuk dioperasikan [3].

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul **" PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN ADAT SUKU DAYAK DAN SUKU ROTE MEMANFAATKAN AR FILTER INSTAGRAM UNTUK TINGKAT SMP. "**



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : bagaimana merancang media pembelajaran interaktif pengenalan pakaian adat suku Dayak dan suku Rote memanfaatkan AR filter Instagram untuk tingkat SMP?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang disebutkan di atas, untuk mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan dan karena keterbatasan penelitian maka masalah dibatasi. Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality ini menampilkan 2 pakaian adat pada filter instagram.
2. Pakaian adat yang ditampilkan adalah pakaian adat laki-laki suku Dayak dan pakaian adat laki-laki suku Rote (NTT)
3. Media yang digunakan untuk *testing* pengembangan ini adalah Aplikasi Instagram.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk proses perancangan adalah Spark AR, Photoshop dan Blender.
5. Filter ini dapat digunakan di segala jenis smartphone yang mendukung aplikasi Instagram dengan spesifikasi minimum :
  - a. Android  
untuk pengguna android spesifikasi minimum smartphone untuk menggunakan filter instagram ini adalah OS Android 9.0 (Pie) dan Ram 3GB.
  - b. IOS  
untuk pengguna IOS spesifikasi minimum smartphone untuk menggunakan filter ini adalah Apple A11 Bionic dan Ram 2GB.
6. Resolusi filter optimal 1080 piksel dengan lebar 566 piksel hingga tinggi 1350 piksel.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah

- a. Membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis Augmented Reality (AR) pada filter Instagram.
- b. Memberikan edukasi kepada siswa/siswi Sekolah Menengah Pertama terkait pakaian adat suku Dayak dan suku Rote secara virtual.
- c. Dengan fitur face tracking pada filter Instagram memanfaatkan teknik markerless tracking, sehingga membuat aplikasi atau filter AR otomatis menyala dengan melihat background atau lingkungan yang digunakan sebagai latar belakang foto. Dengan demikian, filter mampu mendeteksi wajah secara otomatis, alhasil macam-macam filter akan muncul dari Instagram. Hal ini tentunya perlu dimanfaatkan sebaik mungkin sehingga tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga bisa digunakan untuk media pengenalan pakaian adat suku Dayak dan suku Rote berbasis *Augmented Reality*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah

- a. Bagi Pengguna atau siswa: Siswa mampu mencoba pakaian adat dari dua daerah hanya dengan menggunakan filter ini , sehingga membuat siswa bisa mengenal tentang pakaian adat tradisional dari Kalimantan Barat (Dayak) dan pakaian adat tradisional dari NTT (Rote).
- b. Bagi Pihak Tenaga Pengajar/Guru : Dapat memperkaya pedagogik pengajar sebagai tambahan referensi serta

informasi yang dapat mengatasi kendala interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar .

- c. Bagi Penulis : Untuk meningkatkan pengetahuan & pengalaman sebagai bekal dalam dunia kerja.

## **1.6 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini, software yang akan digunakan untuk uji coba adalah fitur filter pada aplikasi instagram. Selanjutnya pada bagian ini akan dijelaskan secara detail tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian. Secara garis besar, tahapan yang dilakukan terdiri dari pengumpulan data, perancangan, implementasi, dan uji coba.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Metode Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Maka dari pengertian diatas peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan cara datang secara langsung ke beberapa tempat/sekolah dan melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan objek dapat dijadikan data penelitian. Sehingga sistem akan berjalan sesuai yang direncanakan.

#### **b. Metode Wawancara**

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yakni wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara jenis ini disusun dengan rapi dan ketat. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan kepada guru dan siswa.

#### **c. Metode Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku referensi dan tutorial yang membahas tentang *Media Interaktif* dan *Augmented Reality*. Buku-buku tersebut dianggap sebagai sumber data yang akan diolah dan dianalisis seperti banyak dilakukan oleh ahli sejarah, sastra dan bahasa.

#### **1.6.2 Tahap perancangan**

Tahap perancangan adalah tahap merancang keseluruhan objek yang akan dibuat dalam fitur.

#### **1.6.3 Tahap Implementasi**

Tahap implementasi adalah tahap untuk mengimplementasikan semua obyek yang sudah dirancang.

#### **1.6.4 Tahap Uji Coba**

Tahap uji coba adalah tahap pengujian sistem agar terbebas dari *bug* (kesalahan).

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Metode penulisan laporan dan sistematika laporan didasarkan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisan pada laporan "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia berbasis AR Filter Instagram pada Bidang Studi PKN tingkat SMP**" adalah sebagai berikut :

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi tentang tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan laporan.



## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menjelaskan dasar-dasar teori dalam pembuatan skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia berbasis AR Filter Instagram pada Bidang Studi PKN tingkat SMP” beserta pengembang (pembahasan) dan menjelaskan definisi secara keilmuan yang dibahas mendetail. Berupa bahasan dari referensi yang dijadikan rujukan, definisi-definisi atau model yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan *tools/software* yang digunakan untuk pembuatan sistem informasi berbasis website atau untuk keperluan penelitian.

## 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem berisi tinjauan umum serta menguraikan tentang gambaran umum produk. Selanjutnya dalam bab ini juga diuraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem dan pengembangan sistem.

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi paparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran. Menyimpulkan apa yang telah diperoleh dari kasus penelitian. Sedangkan saran mengemukakan penggunaan dan pengembangan terhadap obyek penelitian yang dibuat agar dapat disempurnakan dan bermanfaat.

