BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman sekarang banyak inovasi terhadap teknologi yang menghasilkan aplikasi yang mempermudah bidang kegiatan untuk penyampaian informasi. Media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi mulai dari media audio, visual, sampai gabungan antara teknologi dengan komputer. Media pembelajaran yang dihasilkan dengan gabungan teknologi dengan komputer dapat diwujudkan dengan teknologi *Augmented Reality* (Saputro & Saputra, 2014)

Peran generasi muda dibutuhkan untuk melanjutkan warisan yang telah dilupakan, tidak hanya warisan budaya juga berperan penting untuk dipertahakan dan menjaganya agar generasi selanjutnya mengetahui budaya dan warisan nenek moyang. Merujuk pada definisi *Augmented Reality* memiliki tiga keunggulan yaitu dapat memperluas persepsi *user*, memberikan *user experience*, dan melakukan interaksi yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Maka *Augmented Reality* yang di implementasikan dalam bentuk video yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan cerita rakyat (Juniati, Darmawiguna, & Putrama, 2016)

Augmented reality merupakan pergabungan objek maya dua dimensi dan tiga dimensi kedalam untuk memperlihatkan benda maya menjadi nyata yang dapat dilihat dari layar kamera melalui *marker* sebagai titik fokus kamera (Hidayat, 2014). Dengan adanya *Augmented Reality* akan lebih memudahkan kalangan masyarakat dalam

Darwin,Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan Augmented Reality,2018
UIB Repository©2018

mengetahui budaya dan warisan nenek moyang. Yang akan diimplementasikan dalam *Android*.

Menurut Rahman, Ernawati, & Farady Coastera, (2014), *Android* merupakan perangkat *mobile* yang berbasis Linux yang menyediakan para pengguna untuk menciptakan aplikasi sendiri dengan *platform* terbuka untuk para pengguna awalnya *Google.inc* membeli *Android.inc* yang merupakan perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi *smartphone* yang berbasis *Android*, dan dibentuknya *Open Handset Alliance*. Dengan adanya *android* video cerita legenda china dapat lebih mudah di pelajari.

Perkembangan dunia modern dan hal yang lama di anggap kuno dan mulai dilupakan, terutama budaya tradisional bangsa harus kita lestarikan, dipertahankan, dan dijalankan dalam kehidupan sehari-hari agar tidak dilupakan (Meliana Jayadi, Baskoro, & Hendra Yulianto, 2018).

Kurangnya sarana dan pembelajaran menyebabkan orang tua sekarang hanya dapat menceritakan secara teori kepada anaknya. Cerita yang didapatkan hanya sebuah gambaran akan budaya zaman dahulu yang tidak diberitahukan bahwa asal usul cerita itu di temukan. Hal ini membuat para anaknya hanya mengikuti cerita yang disampaikan orang tuanya yang memudahkan visualisasi penerimaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil latar belakang dan masalah di atas,maka penulis tertarik untuk melakukan penelitan tentang "**Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan *Augmented Reality***".

Darwin,Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan Augmented Reality,2018
UIB Repository©2018

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah tugas akhir diuraikan terdapat beberapa permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara kerja *Marker* pada AR?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi yang berbasis *Android*?
3. Bagaimana cara kerja Unity 3D dalam pengembangan aplikasi *Android*?

1.3 Batasan Masalah

Agar mempermudah penulis dan topik permasalahan terarah, maka ruang lingkup yang dibahas sebagai berikut:

1. Perancangan cerita legenda china dalam bentuk video.
2. Video cerita legenda china hanya dapat dijalankan dengan sistem operasi *Android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan tugas akhir dengan topik "Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan *Augmented Reality*" ini memiliki tujuan antara lain:

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata(S1)
2. Menambah ilmu pengetahuan *Augmented Reality* berbasis video.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dari tugas akhir penyusunan aplikasi *Augmented Reality* cerita legenda china bagi penulis dan pengguna sebagai berikut:

1. Bagi penulis
   a. Menambah wawasan mengenai cerita legenda china

Darwin,Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan Augmented Reality,2018
UIB Repository©2018

b. Penulis mendapatkan pengalaman dalam membuat proyek ini.

2. Bagi Umum

a. Dapat diakses dengan mudah dengan perangkat *Android*

b. Mengedukasikan masyarakat mengenai cerita legenda china dari zaman dahulu sampai sekarang.

1.6 Sistematika Pembahasan

Berikut merupakan sistematika pembahasan dalam penelitian yang dibuat secara singkat:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjaun teori peneliti sebelumnya serta teori-teori dalam penyusunan aplikasi *Augmented Reality*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, akan menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam merancang sebuah aplikasi serta men-*design* tampilan dari perancangan AR.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai aplikasi yang telah dirancang oleh penulis dengan menggunakan metode di bab sebelumnya, serta pengujian yang dilakukan oleh penulis sendiri untuk memastikan bahwa pengujian aplikasi AR tersebut berhasil.

Darwin,Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan Augmented Reality,2018
UIB Repository©2018

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan keseluruhan laporan, hasil analisis dan pembahasan mengenai *Augmented Reality* mengenai cerita legenda china

Darwin,Perancangan Video Multimedia Cerita Legenda China Dengan Menggunakan Augmented Reality,2018
UIB Repository©2018