

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan upaya sederhana, tetapi kegiatan yang dinamis dan menantang. Tantangan dunia pendidikan dalam jurnal ini berkaitan dengan pembentukan karakter siswa dan generasi muda yang ingin diarahkan menuju generasi karakter bangsawan yang penuh dengan sopan santun. Aliran informasi yang cepat baik melalui media cetak dan media elektronik telah mendominasi di kehidupan sehari-hari. Manfaat positif dari perkembangan teknologi saat ini yang dapat dilihat adalah pergeseran nilai tata krama (*Manner*) dan perilaku. Dalam berperilaku individu cenderung berperilaku seperti apa yang mereka lihat. Bagi individu yang dapat memahami dan dapat membedakan hal-hal baik dan buruk tidak akan menimbulkan masalah.

Namun, bagi individu yang masih tidak stabil terutama siswa akan sangat rentan dalam menerima informasi ini. Untuk membentengi diri kita dari dampak buruk teknologi, kita perlu membangun karakter yang kuat bagi masyarakat.

Penanaman nilai-nilai kepribadian, salah satunya dengan meningkatkan tata krama (*Manner*) Karena tata krama, etika, atau sopan santun adalah suatu tata nilai yang dijadikan sebagai pedoman dalam berperilaku. Menurut (Pradana & Setyastama, 2018) Tata krama (*Manner*) dalam dunia pendidikan mengandung ukuran baik dan buruk, benar dan salah, yang boleh dilakukan atau tidak boleh dilakukan.

Media pendidikan dibutuhkan sebagai perantara untuk mengirimkan pesan untuk meminimalkan kesalahan selama proses komunikasi. Menurut (Mustaqim

Ilmawan, S.Pd.T. & Kurniawan, 2014) mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses pengiriman pesan (materi) ke penerima pesan (guru). Proses mengubah pesan / materi menjadi simbol komunikasi verbal dan non-verbal disebut coding. Simbol komunikasi siswa disebut decoding. Pengiriman pesan / materi yang terkadang berhasil sedang berlangsung pada saat tidak. Kesalahan dalam proses komunikasi ini disebut *noise /barrier*. Para guru membutuhkan media pendidikan untuk membantu menyampaikan proses pembelajaran materi.

Menurut (Bujokas De Siqueira & Rothberg, 2014) bahwa Media pendidikan dapat membantu menciptakan lingkungan belajar di mana siswa belajar tentang nilai pendidikan mereka. Dengan teknologi *augmented reality*, ada objek 2D dan 3D di lingkungan nyata dengan smartphone. Menurut Azuma dalam Sungkur, Panchoo, dan Bhoyroo (2016) bahwa menjelaskan AR untuk informasi yang dihasilkan komputer virtual terletak pada gambar nyata pada objek. Keuntungan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat memberikan ide atau informasi yang lebih mudah dicerna oleh pengguna, yang akan disampaikan.

Dengan adanya teknologi *augmented reality*, merupakan salah satu teknologi baru di bidang multimedia. AR didefinisikan sebagai teknologi yang dapat menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif sesuai waktu nyata (*real time*). Selain itu, tampilan visual menarik karena dapat yang ada di lingkungan nyata. Kelebihan itu sangat dibutuhkan dalam memahami bagaimana tata krama pada kamus (*Campus Manner*) yang sangat rumit untuk mahasiswa dalam melakukan atau melaksanakan tata krama di kampus dan dengan membayangkan saja proses cara berpikir para mahasiswa dari konkret ke abstrak. Sebagaimana dibuat media *Augmented Reality* untuk melihat bahwa

mahasiswa dapat melakukan tata krama di kampus (*Campus Manner*) dengan baik dan dapat diterapkan juga media *Augmented Reality* dalam menjelaskan tentang tata krama di kampus (*Campus Manner*).

Berdasarkan dari latar belakang maka disimpulkan bahwa suatu proses tata krama (*Manner*) bukan hanya untuk kalangan murid sekolah tetapi tata krama (*Manner*) juga dilaksanakan dalam dunia kampus dengan seiringnya dengan kemajuan perkembangan zaman tentang penerapan teknologi yang berbasis *Augmented Reality* (AR) yang berjudul “**PERANCANGAN VIDEO CAMPUS MANNER DENGAN AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN METODE MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membuat visualisasi tata krama (*Campus Manner*) dalam bentuk AR (*augmented Reality*) di Android?
2. Bagaimana menampilkan model tiga dimensi pada *campus manner* dibuat ke dalam bentuk AR agar bisa ditampilkan pada perangkat berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun terhadap pokok masalah agar penelitian lebih terarah maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggabungan obyek AR tentang tata krama di kampus (*Campus Manner*) yang dibuat dengan video yang berbasis android dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
2. Dengan menggunakan fitur yang ada untuk menampilkan video tersebut menjelaskan tentang tata krama di kampus (*Campus Manner*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk merancang dan membuat video *Augmented Reality* pada campus manner berbasis Android.
2. Membuat video *Augmented Reality* agar dapat digunakan sebagai video tentang dan dapat menarik mahasiswa dan dapat membantu menyampaikan informasi tentang campus manner.

1.5 Manfaat penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

a) Bagi Mahasiswa

Sebagai media pembantu untuk dapat menjelaskan tentang bagaimana tata krama di kampus (*Campus Manner*) dilaksanakan untuk mahasiswa di kampus.

b) Bagi Umum

Dapat mempermudah dosen maupun mahasiswa untuk menjelaskan tata krama di kampus dengan menggunakan video teknologi *Augmented Reality* (AR).

c) Bagi Penulis

Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari melalui penelitian persiapan di dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab dan subbab.

Adapun isi dari tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang alasan dalam pemilihan judul pada suatu latar belakang masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tentang tinjauan pustaka terhadap suatu penelitian yang sangat berhubungan dengan suatu perencanaan suatu sistem informasi yang strategis.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas tentang penelitian dan alat yang digunakan dalam penelitian dan jalannya suatu penelitian yaitu uraian lengkap tentang langkah-langkah yang diambil dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI

Membahas tentang suatu hasil penelitian suatu perencanaan sistem informasi strategis yaitu sebuah hasil dari tahapan-tahapan penelitian

yang akan dilakukan dalam mengimplementasikan sistem informasi strategis.

BAB V KESIMPULAN & SARAN

Menjelaskan suatu kesimpulan dari temuan dan saran penelitian berdasarkan hasil baru yang belum diuji dan arah yang berbeda untuk penelitian lebih lanjut.