

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi yang muda bisa menjadi kesempatan bagi penerus cita-cita masa depan bangsa dan negara. Namun, kenyataannya gejala yang terjadi saat ini dapat merusak generasi bangsa yang dicatat oleh KPAI (Komnas Perlindungan untuk Anak di Indonesia), pada tahun 2014 telah terjadi 56% kasus pelecehan seksual dari total 2.726 kasus kekerasan terhadap anak. Pada tahun 2017 telah terjadi peningkatan kejahatan yang drastis mulai dari bulan Januari sampai bulan Juli, sebanyak 2.898 kasus kekerasan seksual dengan persentase 59,30% dan sisanya adalah kekerasan lainnya (Amalia, Afdila, & Andriani, 2018). Selain itu, ada juga kasus penganiayaan guru oleh siswa yang mengakibatkan guru tersebut meninggal (Wanto, Idi, & Jamin, 2018). Maka dari itu, untuk mewujudkan harapan bagi penerus bangsa upaya yang dilakukan antara lain melalui susunan program untuk membina siswa dalam penumbuhan budi pekerti siswa (Mahdiansyah, 2017).

Untuk mempelajari budi pekerti dan persoalan moral, dibutuhkan pendidikan kejiwaan yang berorientasi kepada bangsa dan agama merupakan suatu hubungan yang tetap antara manusia yang merupakan kepercayaan serta cara hidup yang mengandung faktor percaya kepada adanya Tuhan, sebagai hukum dan nilai-nilai kehidupan (Herawan & Sudarsana, 2017). Hukum dharma yang mensyaratkan setiap individu dapat diberi kesempatan berkembang dengan disediakan segala macam bantuan untuk pengembangan diri (Firmansyah, 2016). Dalam agama Buddha terdapat empat kebenaran yang diajarkan oleh Buddha Gotama salah satunya adalah kesunyataan tentang jalan lenyapnya Dukkha (*Dukkha Nirodha*

Gamini Patipada Magga) dalam ajaran ini terdapat delapan jalan mulia berunsur delapan yang dibagi menjadi tiga yaitu *Panna* (Kebijaksanaan), *Sila* (Kemoralan), *Samadhi* (Konsentrasi) yang didasari dengan Dana (Kemurahan hati) (Satyananda & Dharma, 2019). Untuk memelihara dan menciptakan budi pekerti umat beragama diperlukan upaya dan usaha dari semua pihak, baik dari umat beragama itu sendiri, tokoh masyarakat, atau pemuka agama. Sebagai contohnya Kota Batam yang heterogen ini memiliki populasi pemeluk agamanya, yaitu Islam (71,00 %), Kristen (18,80%), Buddha (6,58%), Katolik (3,39%), Hindu (0,11%) dan Konghucu (0,10%) (Penamas, 2015).

Seiring berkembangnya teknologi di Indonesia, yang menarik perhatian diberbagai kalangan adalah *gadget/smartphone* yang praktis sedang populer dan berfungsi sebagai alat komunikasi, menonton video, dan salah satu media yang dapat menyampaikan berbagai jenis materi sesuai bidangnya dan dapat membantu memotivasi masyarakat karena desain yang menarik adalah media animasi (Sari, Widyanto, & Kamal, 2017). Selain itu, salah satu *smartphone* yang paling diminati adalah *OS (Operation System) Android* karena banyak fitur yang mudah digunakan dari platform yang telah disediakan untuk mengembang dan merancang aplikasi mereka sendiri dan harganya juga terjangkau (Immasari & Erlina, 2017).

Dengan perkembangan teknologi yang pesat, video animasi didukung oleh peralatan teknologi komputer yang membuat video animasi semakin menarik dan dipakai oleh dunia perfilman sebagai suatu kesatuan yang utuh. Video animasi juga telah menjadi media untuk penghiburan, penyampaian pesan, dan penginspirasi. Animasi dapat menyampaikan pesan dengan efektif karena

memiliki komponen *audio* dan *video* (Putra & Purwanto, 2015). Untuk menghasilkan animasi yang menarik adalah menggunakan teknologi yang bernama *Augmented Reality (AR)* yang dapat mendukung dunia pendidikan dalam memajukan pendidikan. *Augmented Reality* merupakan cara untuk melihat gabungan lingkungan maya dengan lingkungan nyata dirancang melalui aplikasi agar terlihat interaktif dengan tujuan menciptakan lingkungan baru sehingga *user* tidak akan merasa adanya perbedaan dalam *Augmented Reality (AR)* ataupun lingkungan nyata (Huda & Purwaningtias, 2017).

Berdasarkan hasil latar belakang diatas, maka penulis memiliki ide untuk merancang sebuah aplikasi *Augmented Reality* Video Animasi 2D tentang cerita serta pesan moral mengenai Agama Buddha pada umat Buddha dengan memilih judul **“Perancangan Augmented Reality Berbasis Android Tentang Pengajaran Budi Pekerti Untuk Umat Buddha Dengan Video Animasi 2D”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penulis menarik mendapat kesimpulan:

1. Bagaimana cara video animasi 2D itu dirancang ?
2. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi *augmented reality* pada video animasi 2D di *platform android*?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari latar belakang penelitian ini setelah disimpulkan oleh penlis yaitu:

1. Penulis dapat merancang *augmented reality* yang berbasis android yang digabungkan dengan video animasi 2D tentang pengajaran budi pekerti.

2. Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Strata (S-1).
3. Menambah ilmu pengetahuan mengenai video animasi 2D dan teknologi *augmented reality* serta aplikasi dengan *mobile android*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan pada masalah yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul “**Perancangan *Augmented Reality* Berbasis Android Tentang Pengajaran Budi Pekerti Untuk Umat Buddha Dengan Video Animasi 2D**”, yaitu:

1. Aplikasi yang telah dibuat dapat digunakan pada *smartphone* yang berbasis *Android* selain itu tidak dapat digunakan pada *platform* atau *computer* lainnya.
2. Aplikasi yang telah dirancang bisa diinstall pada *smartphone* berbasis *android* dengan versi minimal *android jelly bean v4.1*.
3. Menampilkan 5 video animasi 2D tentang *panna, sila, samadhi, dan dana* dari buku paket Kurikulum 2013 Kelas 5 SD Agama Buddha dan Budi Pekerti dan 1 *extra video* sebagai video tambahan untuk memotivasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Sebagai syarat tugas akhir untuk memperoleh gelar S.Kom di prodi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam, dan diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan baru tentang interaksi sosial menggunakan sistem multimedia.

2. Bagi pengguna

Untuk mendapatkan inti dari pesan moral yang disampaikan melalui video animasi 2D tentang pengajarang budi pekerti, terutama untuk umat Buddha dan menambah ilmu pengetahuan teknologi *AR (Augmented Reality)*.

3. Bagi peneliti lebih lanjut

Untuk mendapat informasi lebih dalam tentang penelitian tersebut dan bisa juga menjadi motivasi, referensi ataupun membandingkan pengetahuan dan pesan yang didapat untuk yang berkaitan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan ini disusun oleh penulis yang dimana membahas setiap bab yang terdapat isi yang berbeda, dalam penulisan ini dibagi menjadi 5 bab adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini membahas tentang latar belakang dan alasan dalam pemilihan judul, serta batasan, manfaat dan tujuan penelitian dan juga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini terdapat bahasan tentang landasan teori, tinjauan pustaka yang isinya temuan penelitian sebelumnya dan ilmu yang telah diteliti sebelumnya untuk penelitian ini.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bagian bab ini akan membahas cara yang akan dipakai untuk merancang aplikasi serta menganalisa perancangan dan permasalahan selain itu juga membahas perancangan tentang penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bagian ini akan membahas informasi-informasi tentang aplikasi yang dirancang dan menguji coba untuk hasil perancangan yang dirancang peneliti dan terdapat tabel untuk pengujian aplikasi dan juga membahas implementasi aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bagian bab ini, akan membahas peneliti mempunyai saran serta kesimpulan yang ingin disampaikan yang didapat dari hasil perancangan ini dan juga untuk peneliti kedepannya.