

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara dengan budaya yang beragam, dapat terlihat dari berbagai macam suku bangsa yang tersebar dari sabang sampai marauke. Setiap suku bangsa memiliki keunikan budaya dari masing-masing daerah, seperti pakaian adat, senjata tradisional, bahasa daerah, rumah adat, dan tari tradisional. Salah satu contoh suku bangsa yang ada di Indonesia adalah Minangkabau.

Minangkabau atau Sumatera Barat, Sebagai salah satu etnis minoritas, masyarakat Minangkabau memiliki beragam budaya dan banyak ciri budaya, tanda identitas dan eksistensinya, serta produk budaya masyarakat. Salah satunya adalah tari piring. (Anggraini & Priyanto, 2019).

Tari adalah media ekspresi diri atau sarana komunikasi bagi seniman yang ingin menunjukkannya kepada penonton. Melalui tarian, Anda dapat menjelaskan identitas Anda berdasarkan wilayah itu sendiri. Setiap gerakan yang ditampilkan memiliki makna dan filosofi yang kuat, dan penonton dapat dengan mudah memahami apa yang terjadi dan apa yang terjadi di sekitarnya.

Tari Piring Minangkabau yang merupakan salah satu aset budaya yang patut dilindungi, namun kini diabaikan atau dilupakan oleh generasi muda karena minimnya media yang disediakan untuk melestarikan tarian Tari Piring tersebut (Rianto, 2021). Tarian khas Minangkabau ini menggunakan piring sebagai properti utama (Fathonah et al., 2019). yang menggunakan gerakan ayunan biasa. Dengan tangan kiri dan kanan penari, gerakan tarian ini juga mengharuskan piring tidak

lepas dari gagangnya. Menurut catatan sejarah, Tari Piring sangat dipengaruhi oleh Kerajaan Pagaryon yang menguasai wilayah Minangkabau pada abad ke-14. Setelah pengaruh Islam masuk ke wilayah Minangkabau (Sosial et al., 2018). Tari Piring merupakan seni yang menunjukkan jati diri masyarakat Minangkabau. Dalam perkembangan saat ini, tari piring mengalami perubahan bentuk dan fungsi akibat perkembangan teknologi. Perubahan bentuk adaptasi juga merupakan perubahan menyeluruh yang bertujuan untuk menciptakan ruang gerak tari piring dalam kehidupan modern (Sosial et al., 2018).

Pada penelitian ini, peneliti ingin memanfaatkan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan budaya kepada siswa di sekolah maka perlu dibuat sebuah media teknis untuk membantu memperkenalkan tari piring tersebut (Hilipito et al., 2019). Teknologi yang dimaksud adalah *augmented reality*. Secara garis besar *augmented reality* merupakan perpaduan antara benda nyata dan maya yang ada secara real time di lingkungan nyata dan terintegrasi dengan baik dan benar. Tentunya dalam hal ini *augmented reality* bersifat atraktif dan menyerupai objek nyata, sehingga menampilkan objek yang terlihat lebih tajam dan real-time secara tiga dimensi menguntungkan interaksi antar manusia yang menggunakan PC. Dapat dibawa (Mubaraq et al., 2018). juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara real time. *Augmented reality* sekarang menyebar ke banyak aspek kehidupan sehari-hari dan diharapkan membuat langkah besar. merupakan upaya untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia maya yang dibuat oleh komputer pribadi sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis (Affandi et al., 2020).

Dalam pembuatan Aplikasi diperlukan beberapa aplikasi seperti, *Vuforia* SDK, *Unity* dan *Blender*. *Vuforia* adalah perangkat pengembangan perangkat lunak *augmented reality* (SDK) seluler yang mendukung pembuatan aplikasi AR. *Vuforia* juga dapat digunakan dalam kombinasi dengan *Unity* yang disebut *Vuforia AR Extension for Unity*. (D. T. Elektro et al., 2017) Teknologi *computer vision* digunakan untuk mendeteksi dan menangkap gambar objek datar atau 3D secara *real time*, pengembang menempatkan objek virtual melalui *viewfinder* kamera, dan objek di latar belakang kamera. SDK mendukung jenis objek 2D dan 3D seperti beberapa konfigurasi target, gambar bertanda rendah, dan bingkai. Ponsel dapat menangkap setiap *frame* dari adegan nyata saat ini melalui kamera dan kemudian menyusunnya. Deteksi tepat waktu objek dalam database berdasarkan format piksel yang dikonversi (Liu et al., 2018)

Unity 3D adalah *software game engine* yang digunakan untuk membuat *game 3D*. Mesin *game* adalah komponen di balik setiap *video game*. Objek *game* adalah konten dari semua komponen lainnya. Semua objek dalam *game* disebut objek *game*. Materi tersebut digunakan dan ditautkan ke mesh atau partikel yang dirender yang melekat pada *GameObject*. Substansi adalah penampakan jaring atau partikel yang melekat pada suatu objek. Anda tidak dapat membuat mesh atau partikel tanpa bahan karena bahan tersebut berisi referensi ke shader yang digunakan untuk menerapkan tekstur pada objek. (Rachmanto & Noval, 2018). Salah satu *software* yang mendukung *augmented reality* sudah mendukung library *Vuforia* yang terintegrasi ke dalam berbagai jenis platform (Affandi et al., 2020). Oleh karena itu, Anda memerlukan aplikasi untuk mendesain. Singkatnya, *Blender* merupakan salah satu *software open source* yang digunakan untuk membuat konten

multimedia khususnya 3D (Cahyaningsih et al., 2021). Ini juga merupakan perangkat lunak modern dan dianggap sebagai teknik yang menarik untuk mempelajari desain animasi. Animasi dapat disimpan dalam format video dan direkam kapan saja, di mana saja dan mudah digunakan, sehingga Anda tidak perlu menginstal aplikasi untuk mengakses *software Blender*.(Caesaria et al., 2020)

Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini mencoba memperkenalkan tari tradisional Minangkabau pada aplikasi pembelajaran anak. Aplikasi Berdasarkan pembahasan di atas, penelitian ini mencoba untuk memperkenalkan tari tradisional Minangkabau ke dalam aplikasi pendidikan untuk anak-anak. Aplikasi edukasi ini digunakan oleh anak - anak. Jika masih menggunakan video, sangat membosankan, maka dalam penelitian ini saya mencoba membuat desain 3D supaya terlihat lebih menarik dengan menggunakan teknik *augmented reality*.

Selain itu, hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang menampilkan panel *dance*. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengajukan judul “Aplikasi *Augmented Reality* Tari Piring Berbasis *Mobile*” dalam tugas akhir penulis, dan nantinya aplikasi tersebut akan digunakan oleh berbagai kalangan khususnya untuk anak-anak dan tenaga pengajarnya di sanggar, dalam hal ini sasaran utama pembuatan aplikasi ini adalah untuk guru pendidik di sanggar.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, permasalahan yang akan dibahas pada tugas akhir ini adalah:

1. Keterbatasan pengetahuan tentang bagaimana membuat sebuah kreativitas Tari Piring
2. Terbatasnya guru dalam mengolah seni Tari Piring sebagai bahan ajar bagi Sanggar Seni Permata Budaya
3. Belum adanya teknologi yang membantu pengajar sanggar dalam menjelaskan Tari Piring Huriah Adam.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari hasil identifikasi masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan dalam materi pengenalan Tari Piring untuk pengajar dan siswa Sanggar Seni Permata Budaya berbasis *android*?
2. Bagaimana uji kelayakan dalam perancangan dan implementasi dalam pengenalan Tari Piring untuk pengajar dan siswa Sanggar Seni Permata Budaya berbasis *android*?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi akan diterapkan pada *mobile* device khususnya *Android* dan menggunakan metode *Marker Based Tracking*.
2. Penelitian ini hanya membahas mengenai Tari Piring Huriah Adam
3. Fitur utama pada aplikasi ini adalah menampilkan karakter 3 dimensi yang dapat bergerak dan mengajarkan tarian Piring.
4. Karakter 3D dibuat menggunakan Aplikasi *blender*.
5. Desain UI dibuat menggunakan Aplikasi *Adobe Illustrator*.

6. Mengabungkan desain UI menggunakan Aplikasi *Figma*.
7. Membuat aplikasi menggunakan *Unity*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media sebagai media pembelajaran pengenalan Tari Piring.
2. Membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan informatif untuk pengenalan Tari Piring.
3. Menambah minat tentang tarian tradisional Minangkabau khususnya Tari Piring

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang .

2. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta membantu masyarakat dalam penggunaan .

3. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep (AR) dan cara pembuatan sebuah aplikasi (AR) tentang pengenalan tari piring menggunakan aplikasi *Unity*.

4. Almamater

Hasil penelitian ini diharapkan dan memberikan referensi sebagai bahan kajian ilmu kepada almamater yang berhubungan dengan berbasis *Mobile*.

5. Sanggar Seni Permata Budaya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran mengenai pengenalan tari Piring pada sanggar tari Permata Budaya.