

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan berbagai kebudayaan karena memiliki adat istiadat dan suku bangsa yang beraneka ragam (Ningsih, 2019). Lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari Sabang hingga Merauke, setiap suku bangsa tersebut memiliki ciri khasnya tersendiri yang tercermin dari pakaian adat, senjata tradisional, bahasa daerah dan rumah adat yang berbeda-beda (Atmojo et al., 2019). Salah satu bentuk kekayaan budaya tersebut adalah Tari Indang atau biasanya juga dikenal dengan tari Dindin Badindin yaitu tari tradisional yang berasal dari suku Minang yang harus dijaga dan dilestarikan (Ranti & Zubaedah, 2020).

Sanggar Duta Santarina adalah sebuah tempat atau sarana pengajaran tari yang terdapat di kota Batam, melalui sanggar ini banyak anak-anak dan remaja dapat menyalurkan serta mengasah bakat dan kemampuan mereka dalam keterampilan menari. Namun saat penulis melakukan observasi dan wawancara, terdapat kendala yang dialami dalam kegiatan pembelajaran tari pada sanggar tersebut yaitu banyaknya anak-anak yang masih berumur 4 hingga 8 tahun yang masih suka bermain dan tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran di sanggar, pengajar pun harus berupaya penuh untuk menarik perhatian dan mengajak anak-anak berkonsentrasi dalam mengikuti latihan yaitu dengan mengajak mereka bermain terlebih dahulu sebelum memulai latihan tari.

Melihat hal ini maka pengajar harus mengajak mereka bermain dan bersenang-senang sebelum memulai latihan tari. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat permasalahan tersebut menjadi sebuah penelitian untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan budaya kepada murid di sanggar (Hilipito et al., 2019).

Pemanfaatan teknologi yang dimaksud ialah *Augmented Reality* atau biasanya disingkat dengan AR merupakan penggabungan antara dunia *virtual* dan dunia nyata yang dirancang dalam sebuah perangkat lunak pada komputer (Haris & Hendrati, 2018). Penelitian ini peran AR sangat membantu interaksi yang akan terjadi antara manusia dengan komputer melalui tampilan objek yang telah dirancang semenarik mungkin karena bentuknya yang 3 dimensi sehingga terlihat lebih jelas (Mubaraq et al., 2018). Aplikasi AR tersebut tidak hanya menampilkan gambaran visual dari 3D namun dapat memutar suara lagu dari tarian tradisional tersebut dan dapat menyajikan informasi dalam bentuk teks tentang tari tradisional tersebut (Khallis, 2018).

Tari adalah sebuah gerakan tubuh yang bergerak mengikuti irama yang dilakukan di tempat yang dapat mengekspresikan sebuah perasaan, tujuan dan pikiran dari si penari. Bunyi musik digunakan sebagai pengiring tari yang mengatur pola tarian dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada penonton (Hadi et al., 2018). Tari tradisional merupakan seni tari yang diwariskan turun temurun dan telah mengalami suatu perjalanan yang lama dan berpola pada kaidah tradisi yang telah ada, tujuan dari tradisional adalah tetap dapat melestarikan sebuah kebudayaan

leluhur dalam berkehidupan sosial (Trimelia Utami, 2019). Tari Indang merupakan tari tradisional nusantara yang berasal dari masyarakat Minang, provinsi Sumatera Barat. Nama indang berasal dari nama salah satu alat musik tepuk yang digunakan dalam musik tarian ini, tarian ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang ulama Pariaman yang bernama Syekh Burhanudin yang digunakan sebagai media dakwah. Beberapa dari suku Minang masih sering menggunakan tari tradisional ini dalam beberapa upacara adat seperti upacara Tabuik (Ranti & Zubaedah, 2020).

Terdapat beberapa aplikasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi AR tari Indang ini adalah *Unity*, *Blender* dan *Vuforia SDK*. *Unity* adalah *software* yang dirancang khusus oleh *Unity Technologies Inc* untuk membuat *game*, simulasi dan arsitektur bangunan. Terdapat 3 bahasa yang digunakan pada pemrograman aplikasi ini adalah C#, *Boo* dan *JavaScript*, *visual properties variables* diartikan dengan *scripts* akan ditampilkan pada editor yang berbasis Net (Mongi et al., 2018). *Blender* adalah aplikasi yang dirancang untuk menciptakan animasi 3 dimensi yang dapat melakukan pemodelan, simulasi, *rendering*, *motion tracking*, *rigging* dan pembuatan *game*. Aplikasi ini bersifat open source sehingga memudahkan peneliti dalam menciptakan animasi 3D tari Indang tersebut (Zebua et al., 2020). *Vuforia* adalah *Software Development Kit* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi *Augmented Reality*, *Vuforia SDK* dapat digunakan untuk menggabungkan AR dan *Unity* yaitu *Vuforia AR Extension for Unity*. *Vuforia SDK* yang diciptakan oleh perusahaan Qualcomm yang khusus untuk membantu para developer untuk menciptakan aplikasi *Augmented Reality* pada *mobile* berbasis Android dan iOS (Nugroho & Pramono, 2017).

Berdasarkan pembahasan yang telah dilampirkan, maka peneliti berniat untuk merancang aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* yang dapat menyajikan animasi 3 dimensi tari Indang. 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.

Peneliti berharap bahwa dengan adanya aplikasi *Augmented Reality* tersebut dapat membantu dalam menjaga dan melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi ini, dan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari tari Indang tersebut.

1.2 Identifikasi Permasalahan

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

1. Dibutuhkannya metode pembelajaran tari Indang yang lebih menarik pada sanggar Duta Santarina.
2. Keterbatasan kemampuan guru dalam mengajarkan seni tari indang kepada murid sanggar Duta Santarina berbasis teknologi.
3. Belum adanya teknologi yang membantu pengajar sanggar dalam menjelaskan Tari Indang.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari hasil identifikasi masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Augmented Reality* tari Indang sebagai media atau sarana pembelajaran bagi pengajar di sanggar Duta Santarina?

2. Bagaimana *Augmented Reality* tari indang ini mudah digunakan oleh siswa sanggar dalam kegiatan latihan sesuai dengan ragam tari Indang?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* akan diterapkan pada *mobile device* dan menggunakan metode *Markerless*.
2. Penelitian ini hanya membahas mengenai Tari Indang
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan *Adobe Photoshop*, *Blender* dan *Unity*.
4. Perancangan *Augmented Reality* ini menggunakan aplikasi *Unity*.
5. Fitur utama pada aplikasi ini adalah menampilkan objek 3 dimensi yang dapat bergerak dan mengajarkan tarian Indang serta diiringi oleh musik Badindin.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti ini adalah

1. Membuat media *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan Tari Indang.
2. Membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan informatif pada sanggar Duta Santarina dalam pengenalan Tari Indang.
3. Menambah minat tentang kebudayaan Indonesia lewat tarian adat masyarakat Minangkabau terutama tari Indang berbasis teknologi.

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 *Augmented Reality*.

2. Masyarakat

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

3. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman tentang konsep *Augmented Reality* dan cara pembuatan sebuah aplikasi *Augmented Reality* tentang pengenalan tari indang menggunakan aplikasi *unity*.

4. Almamater

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

5. Tempat Sanggar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran mengenai pengenalan tari Indang pada sanggar tari Duta Santarina.