

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pakaian adat Nusantara Indonesia memiliki keunikan tersendiri dari berbagai negara mana pun karena keberagaman jenis dan keunikan motifnya. Bukan hanya itu, Pakaian adat Nusantara Indonesia telah menjadi salah satu pakaian nasional Indonesia yang dipakai oleh bangsa Indonesia di seluruh Nusantara dalam berbagai kesempatan. Pakaian ini memiliki daya tarik tersendiri karena motif dan coraknya yang beragam. Itulah salah satu alasan bahwa Pakaian adat Nusantara banyak dipakai dari berbagai kalangan karena motifnya yang elegan.

Teknologi *Augmented Reality* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pengenalan hasil karya anak bangsa Indonesia khususnya pada pakaian adat Nusantara. Sebuah *smartphone* pada saat ini tidak hanya berfungsi untuk menelpon atau mengirim pesan saja, *Augmented Reality* (AR) adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. *Augmented Reality* dapat diterapkan untuk semua indera, termasuk pendengaran, sentuhan dan penciuman. Selain digunakan dalam bidang-bidang seperti kesehatan, militer, industri manufaktur, *Augmented Reality* juga telah diaplikasikan dalam perangkat-perangkat yang digunakan orang banyak, seperti pada *smartphone* dengan memanfaatkan fitur kamera yang ada di hampir semua *smartphone* saat ini.

Dengan fenomena perkembangan teknologi saat ini, penulis mencoba memberikan alternatif pemahaman serta pembelajaran terhadap pakaian adat Nusantara di domestik maupun mancanegara dengan media *Augmented Reality*. Hal ini dilakukan agar pakaian adat Nusantara sebagai warisan bangsa Indonesia tidak hilang dipandangan masyarakat. Selama ini sistem pemahaman atau cara memperkenalkan pakaian adat Nusantara masih bersifat konvensional. Dampak dari metode itu kurang signifikan dengan era teknologi canggih saat ini. Oleh karena itu, penulis mencoba memberikan solusi dengan judul ***Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pakaian Adat Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android.***

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka permasalahan yang ada saat ini yaitu

1. Sulitnya untuk mengenal berbagai macam jenis dan bentuk pakaian adat Nusantara di Indonesia
2. Belum ada aplikasi berbasis media pembelajaran yang dapat mengenalkan bentuk pakaian adat Nusantara

1.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang pengenalan pakaian adat Nusantara berbasis android *smartphone* dengan metode *Augmented reality*?
2. Bagaimana aplikasi *ini* dalam *software* dengan menggunakan *smartphone* android pada pengenalan pakaian adat Nusantara?

1.2.3 Batasan Masalah

Dalam pembahasan ini dibuat agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Adapun batasan-batasan yang dibuat yaitu:

1. *Input* data dari sistem meliputi data pola dan motif pakaian adat Nusantara.
2. Proses yang dibahas mencakup proses metode pencocokan pola gambar (*marker tracking*).
3. *Output* yang dihasilkan menampilkan objek 3 dimensi berbentuk Pakaian adat Nusantara dan proses penamaan daerah asal pakaian adat Nusantara tersebut.

4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.
5. Aplikasi pembuatan program yang digunakan adalah *Android Studio*

I.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Dari hasil kajian-kajian pustaka, penulis membuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang bangun aplikasi pengenalan motif pakaian adat Nusantara berbasis *Augmented reality* dengan teknik *marker tracking*
2. Memanfaatkan teknologi dengan *Augmented Reality* Sebagai media pembelajaran.
3. Mempermudah dan mengefisiensi kegiatan pengenalan dan pemahaman pakaian adat Nusantara dengan menggunakan teknologi.
4. Mempertahankan eksistensi pakaian Nusantara di kalangan masyarakat baik dalam maupun di luar negeri

1.3.2 Manfaat

Setelah memaparkan tujuan penelitian ini, penulis menulis beberapa manfaatnya sebagai berikut:

1. Agar perkembangan teknologi yang semakin pesat berdampak positif di berbagai kegiatan baik di bidang pendidikan maupun bisnis.
2. Untuk mengedukasikan teknik *Augmented reality* dengan menggunakan *smartphone* android dikalangan masyarakat.
3. Untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pakaian adat Nusantara secara tidak langsung.
4. Agar warisan leluhur bangsa Indonesia semakin dikenal oleh berbagai lapisan masyarakat baik domestik maupun manca negara.
5. Agar pakaian adat Nusantara semakin populer sehingga tidak punah dari generasi ke generasi berikut.

I.4. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

1. Studi Literatur, dengan cara mempelajari acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Acuan yang digunakan umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Prima Indonesia dan juga jurnal-jurnal tentang studi pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi.
2. Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung beberapa contoh aplikasi berbasis android.