

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman suku, budaya, adat istiadat, agama dan kesenian. Namun di era globalisasi ini banyak budaya-budaya asing yang secara langsung maupun tidak langsung masuk ke Negara Indonesia. Hal tersebut menyebabkan terjadinya *akulturasi budaya*, perubahan kebudayaan, penetrasi budaya bahkan dapat melemahkan nilai-nilai budaya Bangsa Indonesia. Dari beberapa dampak masuknya budaya asing ke Negara Indonesia tersebut, dampak yang paling buruk adalah melemahnya nilai-nilai budaya Bangsa Indonesia. Dewasa ini, masyarakat Indonesia lebih memilih budaya asing yang dianggap lebih modern dan lama-kelamaan masyarakat akan meninggalkan budaya bangsa sendiri yang dianggap sudah kuno. Masyarakat lebih gemar menonton film di bioskop atau pertunjukan teater dari pada menonton pertunjukan wayang. Selain itu, kaum muda sekarang lebih tertarik untuk mempelajari budaya-budaya asing seperti, tari modern (*modern dance*), alat musik band, seni teater dari pada mempelajari tari tradisional, gamelan, seni pertunjukan wayang, dan kebudayaan bangsa lainnya.

Wayang merupakan salah satu dari sekian banyak budaya asli Indonesia yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Mertosedono mengemukakan pendapatnya sebagai berikut:

“Nampaknya akhir-akhir ini para generasi muda Indonesia kurang berminat dan menaruh respek terhadap kebudayaan sendiri. Hal ini dapat dilihat kurangnya perhatian dan kegemaran terhadap kebudayaan wayang yang

merupakan hasil kebudayaan asli Bangsa Indonesia. Padahal wayang sebagai hasil kreasi bangsa (nasional), banyak berperan di dalam kehidupan masyarakat. Baik sebagai media hiburan, pendidikan ataupun sebagai sarana penyampaian informasi” (Mertosedono, 1994: 3).

Wayang merupakan karya senirupa yang mempunyai makna atau merupakan lambang, simbol bagi falsafah hidup anggota-anggota masyarakat pendukungnya (Sunarto, 1989: 13). Seni pertunjukan asli Indonesia ini berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Seni pertunjukan wayang juga populer di beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya. Menurut Sunarto (1989: 14), di Indonesia terdapat bemacam-macam wayang menurut bentuk maupun ceritanya, salah satunya adalah wayang kulit. Di antara wayang-wayang kulit yang ada di Jawa, yang mampu bertahan hidup adalah wayang kulit purwa.

Setiap tokoh wayang mempunyai karakteristik dan sifat yang berbeda-beda. Tentu tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui akan hal tersebut. Selain karena tokoh-tokoh wayang kulit di Indonesia yang sangat banyak, media pembelajaran tentang wayang di Indonesia masih sangat minim. Pengetahuan tentang sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang sampai saat ini masih disampaikan melalui media buku, gambar, video, internet, dan oleh pembuat wayang itu sendiri. Masih sangat jarang atau bahkan hampir tidak ada media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang menggunakan metode teknologi *augmented reality* dengan *platform android*. Pada pengembangannya, hampir setiap orang menggunakan ponsel *android* karena ponsel dengan *platform android* ini sangat mudah dioperasikan dan terdapat bermacam-macam aplikasi gratis yang bermanfaat untuk menunjang kegiatan sehari-hari penggunanya. Selain

itu *android* merupakan *open-source platform* yang memudahkan para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Menurut Azuma (1997: 2), *augmented Reality* adalah penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata (*realtime*), dan terdapat integrasi antar benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. Penggabungan benda nyata dan maya dimungkinkan dengan teknologi tampilan yang sesuai, interaktivitas dimungkinkan melalui perangkat-perangkat input tertentu. Keunggulan dari metode ini jika dibandingkan dengan metode lain, seperti: *virtual reality* dan *hologram* yaitu pada sisi pengembangan lebih murah dan lebih mudah. Penggunaan metode *augmented reality* dan perangkat *smartphone android* yang banyak dimiliki oleh kalangan masyarakat saat ini, memunculkan gagasan untuk mengimplementasikan sebuah metode *augmented reality* dengan media ponsel yang berbasis *android* dalam pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang kulit purwa. Pada tugas akhir ini akan dijelaskan beberapa sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang kulit purwa melalui aplikasi media pembelajaran menggunakan metode *augmented reality*, sehingga diharapkan akan memberikan efek yang menarik dan interaktif dalam pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang kulit purwa.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masyarakat Indonesia dewasa ini mulai meninggalkan wayang yang pada kenyataannya merupakan kebudayaan bangsa asli dan lebih memilih budaya-budaya asing yang dianggap lebih modern.
2. Tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengerti akan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang.
3. Minimnya media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang yang menarik dan interaktif.

### C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan pokok permasalahan dalam penyusunan tugas akhir ini, maka terdapat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat dengan *software Unity 3D* yang selanjutnya hanya dapat dijalankan pada *smartphone* dengan *platform android*.
2. Pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang menggunakan metode teknologi *augmented reality* hanya dapat digunakan menggunakan alat peraga (*marker*) model wayang tertentu.
3. Model tokoh wayang yang dipakai untuk mengenalkan sifat-sifat dan karakteristiknya hanya sebanyak 8 tokoh wayang kulit purwa.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diperoleh beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang berbasis *android* menggunakan metode *augmented reality*?

2. Bagaimana kelayakan dari aplikasi media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang menggunakan metode *augmented reality*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang berbasis *android* yang menarik dan interaktif menggunakan teknologi *augmented reality*.
2. Mengetahui kelayakan dari aplikasi media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang menggunakan metode *augmented reality*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi pengguna aplikasi, dapat menjadi media pengenalan sifat-sifat dan karakteristik tokoh wayang yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memacu masyarakat untuk lebih melestarikan seni budaya wayang.
2. Bagi penulis, memperoleh wawasan baru dan mengembangkan ilmu yang sudah diperoleh selama proses perkuliahan berlangsung.
3. Bagi penelitian selanjutnya, aplikasi ini dapat dikembangkan dan diterapkan pada sebuah museum, untuk membantu pengunjung dalam mendapatkan informasi tentang benda-benda yang berada di dalam museum tersebut.