

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, teknologi berkembang dengan pesat seiring berjalannya waktu (Dalimunthe & Simanjuntak, 2023). Teknologi sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia dan berperan penting untuk masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam pendidikan, teknologi kini memiliki peran khusus dalam proses belajar mengajar. Setiap kemajuan teknologi yang cepat ini membawa perubahan signifikan pada seni dan budaya. Kemudahan akses informasi mendorong masyarakat untuk meninggalkan kebiasaan lama dan beralih ke gaya hidup baru. Seni tari, yang merupakan salah satu ciri khas daerah, perlahan-lahan menghilang. Oleh karena itu, seluruh masyarakat, terutama generasi muda, harus memiliki rasa tanggung jawab untuk melindungi dan melestarikan kearifan lokal. Salah satu cara untuk menjaga dan melestarikan kearifan lokal adalah melalui pengetahuan budaya (Nahak, 2019).

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengharuskan dunia pendidikan untuk turut serta memanfaatkan teknologi sebagai inovasi dalam pembelajaran (Firmansyah, 2019). Penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah pendekatan yang sistematis untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan hadirnya teknologi di bidang pendidikan, terjadi perubahan metode ke arah pendekatan yang lebih berpusat pada peserta didik (Munir, 2019).

Teknologi terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Salah satu perkembangan terbaru adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* adalah teknologi yang dapat mengintegrasikan objek dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dan menampilkannya secara langsung (Budiartawan, 2022). AR sendiri merupakan aplikasi yang menggabungkan elemen 2D dan 3D secara bersamaan (Hakim, 2020). Teknologi AR sangat bermanfaat dalam membantu menjelaskan berbagai mata pelajaran yang memerlukan visualisasi 3D, terutama dalam pembelajaran seni dan budaya. Salah satu seni yang penting untuk dipelajari adalah seni tari Lahbako.

Tari Lahbako adalah tarian tradisional yang menggambarkan kehidupan para petani tembakau di Jember, Jawa Timur (Lilis Nabila., 2021). Tari Lahbako

menggambarkan Kegiatan petani tembakau, dari pergi ke ladang hingga proses pengolahan dan pengemasan tembakau, disertai dengan musik tradisional katro (Sofa Nabila, 2022). Tarian ini telah menjadi bagian dari warisan budaya yang terkenal sejak zaman kolonial di Kabupaten Jember.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan solusi inovatif berupa edukasi yang menarik dan menghibur untuk meningkatkan minat siswa dalam mengenal seni tradisional Jember. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah pembelajaran berbasis animasi dengan memanfaatkan Augmented Reality. Dalam dunia pendidikan, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah mendapatkan perhatian dari para pendidik (Hasmirati et al., 2023). Teknologi Augmented Reality (AR) mulai dipandang sebagai salah satu tren media pembelajaran yang menarik (Aripin & Suryaningsih, 2019). Dengan mengembangkan media yang menampilkan objek 3D menggunakan *Augmented Reality* (AR), diharapkan dapat membantu masyarakat, khususnya siswa sekolah dasar, dalam pembelajaran dan pelestarian tari tradisional Lahbako sebagai media interaktif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dibuat perumusan masalah ini yaitu :

1. Bagaimana perancangan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tari tradisional jember berbasis *android*?
2. Apakah aplikasi media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* dapat membantu belajar siswa tentang tari tradisional Lahbako?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
2. Untuk menilai tingkat *usability* apakah Aplikasi menggunakan *Augmented Reality* mudah digunakan.

#### 1.4 Manfaat

Manfaat yang didapat dari pembuatan 3D menggunakan *Augmented reality* ini adalah :

1. Sebagai media pembelajaran dalam mengenal seni tari tradisional Jember berbentuk animasi 3D menggunakan *Augmented Reality*.
2. Membuat media pembelajaran yang bisa menghibur sehingga bisa menghibur anak-anak dalam mempelajari seni tari tradisional Jember.

#### 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan animasi 3D menggunakan *Augmented Reality* ini adalah .:

1. Menentukan seni tari tradisional yang ada di Jember.
2. Pada penelitian menggunakan metode *markerless*.
3. Pokok penelitian mengacu pada anak SD kelas 4-5.
4. Tempat yang menjadi lokasi penelitian yakni SDN 02 SERUNI.
5. Terdapat objek 3D tari tradisional jember yang ada di aplikasi.
6. Penelitian ini menggunakan *Unity* sebagai platform perancangan sistem dan *blender 3D* sebagai perancangan animasi pada AR.