

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai warisan budaya dari nenek moyang yang bernilai penting, salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki banyak nilai-nilai luhur yang biasa digunakan untuk mendidik anak-anak agar memiliki keperibadian yang baik. Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat masing-masing dan diceritakan secara turun-temurun salah satunya Bali. Banyak cerita rakyat yang berkembang di Bali seperti, Bawang dan Kesuna, Pan Balang Tamak, Siap Selem, dan lain-lain. Namun seiring dengan perkembangan jaman, cerita rakyat sudah mulai ditinggalkan, karena sebagian besar masyarakat sudah kurang tertarik dengan cerita rakyat karena masih di ceritakan dengan cara konvensional, dan juga banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia terutama di Bali, yang dapat menggantikan posisi cerita- cerita rakyat yang sudah ada secara turun-temurun di masyarakat.

Di era modern seperti saat ini, informasi sangat mudah di dapat. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang cerita rakyat kepada generasi muda. Salah satunya dengan menggunakan multimedia dan multimedia yang berkembang saat ini adalah *Virtual Reality*. *Virtual Reality* dapat digunakan menarik perhatian anak-anak untuk melihat dan menderngarkan cerita rakyat.

Virtual reality didefinisikan sebagai lingkungan digital yang dihasilkan komputer yang dapat dialami dan berinteraksi dengan seolah-olah lingkungan itu nyata (Jerald, 2015). Lingkungan VR bertujuan untuk memberikan peserta a persepsi "kehadiran", yang dapat dijelaskan oleh dua aspek: perendaman dan interaksi intuitif. Berdasarkan konsep ini, semua jenis teknologi di bidang VR sedang berkembang pesat. Collaborative virtual reality (CVR) mendukung interaksi di antara banyak peserta, dan CVR jarak jauh dapat diimplementasikan berdasarkan

telepresence. VR melapiskan objek yang dihasilkan computer dan dunia nyata. Meskipun sejarah VR baru sekitar setengah abad, manfaatnya telah diperluas ke berbagai area aplikasi, seperti simulator untuk pesawat kokpit dan kendaraan, analisis gerakan untuk olahraga dan rehabilitasi, pemandangan representasi untuk situs arkeologi dan museum, pelatihan keterampilan untuk operasi operasi dan perbaikan teknik, visualisasi data untuk penelitian ilmiah dan desain industri, serta hiburan.

Cant dalam journal (Sangra, 2019) yang berjudul “*Scope and Ethical Implications of Immersive Storytelling and Journalism*” Mendefinisikan Immersive sebagai berikut “ Teknologi *immersive* mengacu pada spektrum teknik yang luas VR, AR hingga MR, video 360 °, fotogrametri, dan videogrametri”. *Immersive story telling* adalah praktik yang muncul dimana khalayak adalah bagian dari narasi, yang menikatkan pengalaman dengan menggunakan teknologi *virtual reality*.

Menurut (Sangra, 2019) *Immersive Story Telling* memiliki potesi yang kuat untuk menciptakan pengalaman yang sangat nyata seperti berada di cerita. Karena itu *Immersive Story Telling* dapat digunakan untuk menarik perhatian masyarakat umum terutama anak-anak agar dapat menikmati cerita seperti nyata. Tujuannya adalah untuk memberi perasaan “benar-benar berada di sana”. Pada penelitian yang berjudul “*Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News Abstract*” (Pen et al., 2010). Penelitian ini memperkenalkan konsep dan membahas implikasi jurnalisme mendalam, yang merupakan produksi berita dalam bentuk di mana orang dapat memperoleh pengalaman orang pertama dari peristiwa atau situasi yang dijelaskan dalam cerita berita. Untuk membuat lebih nyata *Immersive Story telling* dapat dapat di tambahkan teknik gamifikasi di dalamnya.

Gamifikasi adalah proses menggunakan mekanisme atau aturan dalam game pada aktivitas non game dengan tujuan meningkatkan interaktivitas pengguna. Pada dasarnya, Gamifikasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen game pada situasi non-game (Huber & Hilty, 2015). Gamifikasi pada *Immersive Story telling* dapat digunakan dalam menentukan alur cerita yang di pilih berdasarkan pilihan yang ada. Hal ini di gunakan untuk menabahkan interaksi yang bisa di

lakukan oleh penggunanya seperti, mengatur alur cerita, gamifikasi adalah salah satu teknik yang dapat digunakan. Setelah menyelesaikan sebuah alur cerita pengguna akan di berikan *achievement "badges"* yang bisa di kumpulkan, Sehingga semua orang akan berloka untuk menyelesaikan beberap alur cerita yang ada.

Sehingga pada penelitian ini di usulkan *Immersive Story Telling* satua I Belog dengan teknik gamifikasi. penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman dalam visualisasi cerita rakyat dan mampu meningkatkan daya Tarik cerita rakyat pada generasi muda atau khususnya pada kalangan pelajar.

Immersive Story Telling satua I Belog dengan teknik gamifikasi akan memaksimalkan interaksi benda dan karakter menggunakan algoritma collision dectection dan menggunakan audio 3 dimensi sehingga memiliki ke unggulan dari aplikasi VR android pada umumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat generasi muda terhadap Cerita Rakyat, karena arus globalisasi
2. Belum adanya aplikasi yang Story Telling yang menggunakan teknologi *Immersive*.

1.3 Batasan Masalah.

Batasan masalah pada penelitian ini dapat adalah sebagai berikut:

1. Naskah menggunakan satu cerita rakyat dari Bali.
2. *immersive story telling virtual reality* dijalankan dengan menggunakan android.
3. *Immersive Story Telling Virtual Reality* berbentuk 3 Dimensi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *Immersive story Telling Immersive* pada satua I Belog?

2. Bagaimana *Usabilitas* dari penerapan teknologi Immersive untuk memperkenalkan cerita atau satua bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membangun Immersive Story Telling dengan cerita rakyat.
2. Untuk mengetahui *Usabilitas* dari penerapan teknologi *Immersive* untuk memperkenalkan cerita atau satua bali.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis yang dapat diperoleh dan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu menambah wawasan peneliti serta memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang Aplikasi Immersive Story telling.

2. Manfaat Praktis

diharapkan mampu immersive story telling virtual reality yang sesuai dengan metode pengembangan virtual reality. Manfaat bagi penelitian dapat digunakan untuk mendukung Pendidikan tentang pengenalan cerita rakyat Bali. Manfaat bagi generasi muda Bali untuk membangkitkan rasa memiliki, mengetahui Cerita rakyat Bali, dan melestarikan Cerita Rakyat Bali.