

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan daerah di setiap provinsi di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri. Kebudayaan tersebut merupakan warisan budaya yang terus berkembang selama berabad-abad. Salah satunya adalah di Provinsi Bali. Pulau yang dikenal dengan nama pulau seribu pura sudah sangat terkenal di dunia dengan beragam seni dan budaya, baik itu seni tari yang beragam jenisnya dan memiliki keunikan dalam gerakan, seni musik tradisional Bali yang menggunakan tabuh gamelan Bali, kebudayaan berpakaian masyarakat Bali, struktur rumah adat Bali yang khas, upacara-upacara adat tradisional, dan masih banyak lagi kebudayaan yang ada di Bali.

Budaya merupakan suatu hal yang tak bisa lepas dari masyarakat Indonesia, terutama untuk masyarakat Bali. Kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan nasional merupakan aset yang harus tetap dipertahankan oleh generasi muda Indonesia sebagai warisan nasional. Khususnya untuk masyarakat Bali, kebudayaan Bali merupakan warisan turun-temurun yang selalu menjadi kebanggaan pulau dengan julukan Pulau Dewata ini. Kebudayaan Bali merupakan ciri khas yang tidak dapat ditemui di daerah atau di negara mana pun. Sebagai salah satu bagian dari kebudayaan, kesenian Bali merupakan “magnet” pariwisata yang dapat memikat para wisatawan serta menjadi “ladang” bagi pelaku wisata, salah satu kebudayaan yang menjadi ciri khas Bali adalah seni tari.

Seni tari adalah salah satu bentuk karya seni dan kesenian bagian dari unsur dalam sistem kebudayaan Bali dan Nusantara yang berguna untuk meningkatkan kreativitas diri. Seni tari juga merupakan suatu bidang seni yang secara langsung menggunakan tubuh manusia sebagai media untuk mengungkapkan nilai-nilai keindahan lewat gerak. Saat berlatih menari, seseorang bisa menuangkan emosi, ekspresi, dan bebas berkreasi dengan mengkolaborasikan antara seni gerak dan seni musik. Seiring berjalannya zaman, tentu saja Seni tari juga mengalami perubahan. Seni Tari di Indonesia dari zaman ke zaman selalu mengalami perubahan. Perubahan ini terjadi karena masuknya unsur-unsur budaya asing ke dalam seni tari Indonesia. Unsur budaya asing masuk tak terkendali merasuki kebudayaan nasional yang merupakan jelmaan dari kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah terutama seni tari yang ada di Bali. (Nahak, 2019)

Tari Bali merupakan sebuah tarian yang terindra yang dapat dilihat berdasarkan gerak tubuh, gerak tangan, gerak kaki sebagai medium. Gerak Tari, terbagi kedalam lima bagian gerak, yaitu gerak kepala, lengan dan tangan, badan, tungkai dan kaki, dan pola langkah kaki. Gerak yang digunakan disebut dengan istilah gerak wantah atau gerak yang bersumber dari kehidupan sehari-hari. Dasar-dasar tari Bali terdiri dari empat bagian yang disebut: Agem (agem kanan, agem kiri), Tandang (miles, tanjek, gandang arep, gandang uri, dan nyregseg), Tangkis (mungkah lawang, luk nerudut, luk naga satru, luk ngelimut, ulap-ulap, ngegol, nyalud dan Tangkep (dedeling, tetangkisan, seledet, dan kenjung manis) (Ismiati & Lestari, 2022). Namun dasar-dasar tari Bali secara spesifik terdiri dari tiga bagian utama yang disebut: Agem, Tandang, Tangkep (Ismiati & Lestari, 2022).

Melihat kenyataan bahwa masyarakat Bali terutama anak-anak dan para remaja saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis. Budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya (Nahak, 2019). Teori ini sangat nampak dalam pergeseran nilai-nilai budaya kita yang condong ke Barat. Ini membuat pelestarian seni tari banyak yang luntur akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisi seni tari di Bali. Di sisi lain karena adanya keterikatan tempat dan waktu menyulitkan anak-anak untuk memperdalam gerakan dasar-dasar tari Bali. Sehingga untuk mengatasi keterikatan tempat dan waktu tersebut diperlukan media sebagai panduan untuk mempelajari dasar-dasar tari Bali sehingga tidak terikat dengan tempat dan waktu, sehingga dengan media tersebut dapat mempelajari kapan pun dan di manapun keinginan untuk mempelajari dasar-dasar tari Bali (Udayani, 2022).

Salah satu tempat pelatihan tari yang digunakan untuk pelestarian kesenian tari ada pada Banjar Adat Kaja Banyuasri yang berlokasi di Kelurahan Banyuasri Kecamatan Buleleng. Tempat ini adalah kawasan untuk pembelajaran pada anak-anak dan remaja tentang pentingnya kepedulian terhadap pelestarian seni tari dan juga sebagai ruang untuk memajukan budaya Bali khususnya dalam bidang Tari Bali. Tujuan LKP Egar Manah ini dibentuk adalah untuk mendidik dan menanamkan rasa cinta terhadap seni dan budaya, melalui pendidikan seni tari Bali khususnya pada anak-anak dan remaja, sehingga mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkompeten dan berkualitas di bidang seni tari Bali.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Komang Wida Lestari selaku Ketua Lembaga Khusus dan Pelatihan (LKP) Egar Manah Desa Banyuasri

sekaligus tokoh Seni Tari dari Desa Banyuasri, dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan memuat hasil bahwa, terdapat masalah yang dimana anak-anak atau siswa yang baru belajar tari atau yang baru mengikuti pelatihan tari di LKP Egar Manah ini mengalami kesulitan dalam hal mempelajari serta memahami gerakan dasar tari Bali tersebut. Peneliti juga sempat melakukan observasi di LKP Egar Manah, dimana ini sesuai dengan permasalahan yang dikatakan narasumber dengan yang terjadi di lapangan bahwa banyak anak-anak yang baru mempelajari tari Bali, mengalami kesulitan dalam memahami gerakan dasar tari Bali padahal sudah diajarkan secara manual dan diberikan 1 hari khusus untuk mempelajari gerakan dasar tari Bali, ini juga didukung oleh pernyataan Ibu Komang Wida Lestari selaku Ketua Lembaga Khusus dan Pelatihan (LKP) Egar Manah Desa Banyuasri dalam sesi wawancara.

Untuk menguatkan pernyataan dari peneliti dan narasumber, disini peneliti melakukan penyebaran angket ke responden yang dimana responden disini adalah peserta atau siswa yang baru mengikuti pelatihan di LKP Egar Manah. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti yang melibatkan 47 responden, menunjukkan 79,1% sulit mempelajari gerakan dasar Tari Bali , kemudian dari 47 responden tersebut 93% nya setuju bahwa gerakan dasar tari tradisional, seperti tari Bali lebih sulit dipahami dan rumit untuk dipelajari dibandingkan dengan tari modern. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil angket dari responden sesuai dengan keterangan langsung dari pemilik LKP yang menerangkan bahwa anak-anak yang baru mempelajari gerakan dasar tari Bali di LKP Egar Manah tersebut mengalami kesulitan dalam mempelajari gerak dasar tari bali dan menganggap gerak dasar tari bali rumit untuk dipelajari

dibandingkan dengan tari modern, maka dari itu untuk membantu efisiensi waktu pelatih serta fleksibilitas siswa dalam mempelajari gerakan dasar tari Bali, maka perlu adanya media teknologi tentang gerakan dasar tari bali yang menarik dan mudah dipahami serta dapat membantu proses latihan menari dengan maksimal dari sebelumnya, tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Kemudian dari pernyataan diatas juga didukung dari hasil penyebaran angket oleh peneliti dimana sebanyak 76,7% setuju tentang adanya penggunaan media bantu yang akan menjelaskan tentang gerakan dasar tari Bali.

Untuk mendukung dan membantu pembuatan media ini, disini peneliti perlu memanfaatkan perkembangan teknologi yang mampu untuk menambahkan kesan menarik sehingga pengetahuan mengenai gerakan dasar tari Bali dapat diperoleh dari media tersebut. Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, kecanggihan teknologi dilihat dari perkembangan perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, *notebook*, dan lain sebagainya. Salah satu kecanggihan teknologi terbukti dengan maraknya penggunaan *smartphone* di kalangan masyarakat, berbagai jenis dan fitur-fitur layanan telah disediakan, sehingga menjadi daya tarik bagi penggunanya. Perkembangan teknologi juga diiringi dengan perkembangan perangkat yaitu perangkat lunak. Contoh dari perkembangan teknologi sebagai pendukung penelitian ini yaitu *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* (AR) memproyeksikan objek-objek tersebut secara real time di dunia nyata.

Augmented Reality adalah sebuah variasi dari *Virtual Environment* atau yang lebih dikenal sebagai *Virtual Reality*. Teknologi *Virtual Reality* dalam penggunaannya menempatkan pengguna ke dalam lingkup virtual sehingga pengguna merasakan sensasi masuk ke dalam lingkungan aplikasi (Knowlton,

2023). Sementara itu, pada saat bersamaan, teknologi *Augmented Reality* mampu menambahkan realita di dunia nyata dengan unsur objek virtual dimana batas dinding diantara dunia nyata dan maya seakan tidak ada.

Untuk mempermudah dalam mempelajari gerak dasar tari Bali peneliti disini menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)* berbasis *Flashcard* yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran tari di LKP Egar Manah. Pemanfaatan teknologi perpaduan *Augmented Reality (AR)* dengan *Flashcard* ini merupakan tawaran baru untuk membantu anak-anak dalam mempelajari gerakan dasar tari Bali dimanapun dan kapanpun seiring dengan meningkatnya popularitas telepon genggam atau *smarthphone* secara global.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rohman et al. (2021) yang berjudul “Implementasi *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari Sigeh Pengunten” dengan hasil penelitian Pengujian pada aplikasi ini menggunakan Black Box yang dimana terdapat 2 tahapan pengujian yaitu pengujian Alpha dan pengujian Beta. Untuk pengujian Alpha seluruh responden setuju aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan pengguna dan pengujian Beta mendapatkan 91,68%. Maka dapat disimpulkan hasil perhitungan pengujian Alpha dan pengujian Beta bahwa aplikasi *Augmented Reality* Tari Sigeh Pengunten ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan. Putri et al. (2022) yang berjudul “Aplikasi Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Rumah Adat” dengan hasil penelitian aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang memvisualisasikan rumah adat dalam bentuk 3D yang bersifat interaktif dan real time (waktu nyata), dimana aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengenalan terhadap ragam bentuk rumah adat di

berbagai bidang, yaitu pariwisata dan pendidikan. Serta dapat memelihara bangunan rumah adat sebagai warisan budaya Indonesia. Aliefudin & Asriningtias (2023) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Pengenalan Tarian Adat Papua” dengan hasil dari penelitian Penggunaan *Augmented Reality* sangat berguna dalam rangka melestarikan budaya Indonesia khususnya tarian tradisional dari masing-masing daerah yang ada di Indonesia, Penelitian ini mampu membangun sebuah media pembelajaran tari gerak dasar sunda dengan teknologi *Augmented Reality* untuk siswa Sekolah Dasar yang sebelumnya menggunakan media pembelajaran lain sebagai media penyampaian materi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *Augmented Reality (AR)* dengan judul **“Pengembangan *Augmented Reality* Gerakan Dasar Tari Bali”**. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membantu anak-anak dan remaja yang kesulitan dalam mempelajari gerakan dasar tari Bali serta memberikan masukan dalam pengembangan media berbasis AR yang sesuai dengan kebutuhan pengajar tari, khususnya Tari Bali. Media ini juga dibuat secara menarik dan interaktif sehingga hasil pengembangan dapat menarik perhatian para anak-anak dan remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada penelitian ini, yaitu:

- a. Masih banyak anak-anak LKP Egar Manah yang baru ingin memulai, mengalami kesulitan dalam mempelajari gerakan dasar tari Bali.
- b. Tidak adanya media bantu di LKP Egar Manah dalam menjelaskan

gerakan dasar tari bali, yang dimana banyak pengajar tari masih menggunakan cara tradisional tanpa memanfaatkan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa gerakan dasar tari secara umum terbagi menjadi empat yaitu agem tandang tangkis dan tangkep, namun secara spesifik yang paling mendasari gerakan dasar tari Bali adalah Agem, Tandang, dan Tangkep (Ismiati & Lestari, 2022). maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas yaitu hanya pada gerakan dasar utama yaitu Agem, Tandang, dan Tangkep.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini menjadi:

1. Bagaimana rancang pengembangan *Augmented Reality* Gerakan Dasar Tari Bali sebagai media bantu di LKP Egar Manah?
2. Bagaimana respon pengguna aplikasi *Augmented Reality* Gerakan Dasar Tari Bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat dikemukakan tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk *Augmented Reality* Gerakan Dasar Tari Bali dengan tampilan 3 dimensi.
2. Untuk medeskripsikan hasil responden pengguna terhadap aplikasi *Augmented Reality* Gerakan Dasar Tari Bali.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini telah dipaparkan manfaat yang ditujukan ke beberapa pihak yang diharapkan dapat memberi manfaat yang baik, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan juga pemahaman teoritis mengenai gerak dasar tari. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan dijadikan bahan dalam penelitian yang sejenis, sehingga dapat memperkuat penelitian sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penulis mengenai *Augmented Reality*.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan dapat melestarikan adat dan budaya bali. Serta dapat menggunakan hasil penelitian sebagai bahan evaluasi dan pengembangan pada cara mengajar gerak dasar tari bali.

c. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan serta bahan referensi bagi peneliti di masa yang akan datang yang mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang serupa sehingga dapat mempermudah peneliti lainnya.