

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian bab ini menjelaskan tentang (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan, (5) Manfaat.

1.1 Latar Belakang

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan dan merupakan sarana yang di gunakan untuk mengekspresikan rasa keindahan dalam jiwa manusia sehingga kesenian tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Kesenian yang terdapat di Indonesia memiliki beraneka ragam bentuk dan jenisnya. Baik dari seni rupa, seni music, seni teater, dan juga pada seni tari. Kesenian tradisional yang terdapat di Indonesia pada zaman sekarang ini sudah semakin berkurang bahkan sudah ada yang di tinggalkan. Ini di karenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat berkembang sehingga banyak masyarakat Indonesia terpengaruh oleh budaya dan kesenian asing (Marsela. 2016).

Pada tahap ini minat masyarakat untuk mengenal kembali kesenian tradisional akan berkurang. Bahkan beberapa masyarakat sudah tidak memiliki niat untuk mengenal dan mengingat kembali. ini dikarenakan masyarakat sekarang malas dalam membaca dan juga malas untuk datang ke pertunjukan seni tradisional. Tari Kecak yang berasal dari Bali sudah mulai menghilang bahkan

peminat masyarakat akan tarian kecak ini sudah berkurang dilihat dari segi penari, penontonpun sudah semakin sedikit. Agar masyarakat Indonesia lebih mudah mengingat dan mengenal kembali tari tradisional Indonesia tentunya masyarakat harus mengetahui terlebih dahulu bentuk dari tari Indonesia. Dari permasalahan diatas akan dibuatkan sebuah aplikasi AR sehingga mudah di bawa ke mana-mana dan dapat digunakan kapan saja. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal kembali tari tradisional Indonesia. Khususnya tari kecak yang berasal dari Bali.

AR merupakan penggabungan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kedalam benda-benda yang nyata. Kelebihan dari *AR* ini dapat di implementasikan secara luas dalam berbagai media. Dengan adanya media ini di harapkan dapat membantu masyarakat untuk mengenal dan mengingat kembali tari kecak dengan sangat mudah sehingga minat masyarakat untuk mengenal kemabali tari kecak tidak akan hilang. Untuk menjawab permasalahan diatas maka dibuatkan sebuah aplikasi AR Pengenalan Tari Kecak. Dengan tujuan untuk mempermudah masyarakat mengenal kembali Tari Kecak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak?
2. Bagaimana mengimplementasikan *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak?
3. Bagaimana mengevaluasi *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak dengan System Usability Scale?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi ini berguna bagi pengguna, maka memiliki batasan masalah yang mencakup keperluan :

1. Dalam pembuatan *AR* Pengenalan Tari Kecak ini menggunakan software Unity 3D.
2. Jumlah tari yang di tampilkan hanya satu tarian yaitu Tari Kecak
3. Fitur yang terdapat di aplikasi ini berupa model 3D Tari Kecak

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak yaitu sebagai berikut :

1. Merancang *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak.
2. Mengimplementasikan *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak.
3. Mengevaluasi *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak dengan System Usability Scale.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak yaitu :

1. Dengan adanya *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dalam mengenal tari kecak.
2. Dengan adanya *Augmented Reality* Pengenalan Tari Kecak masyarakat dapat melestarikan kesenian tradisioanal dengan cara yang lebih menarik.

