

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewata Nawa Sanga dalam ajaran Agama Hindu di Bali memiliki peranan penting sebagai pondasi dari ilmu keagamaan yang di-implementasi oleh para umat Hindu di Bali. Dewata Nawa Sanga memiliki makna Sembilan dewa atau manifestasi dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang menguasai sembilan penjuru mata angin. Sembilan dewa itu diantaranya Dewa Wisnu, Dewa Sambhu, Dewa Iswara, Dewa Maheswara, Dewa Brahma, Dewa Rudra, Dewa Mahadewa, Dewa Sangkara, dan Dewa Siwa. Dewata Nawa Sanga mempunyai arti sembilan dewa utama yang menyangga kehidupan di alam semesta. Dewata Nawa Sanga dalam hal pendidikan khususnya di Provinsi Bali telah masuk di kurikulum Sekolah Dasar, namun di kehidupan bermasyarakat ternyata konsep dari Dewata Nawa Sanga itu sendiri belum begitu melekat untuk dipahami oleh seluruh umat. Hal ini dapat diartikan mempelajari suatu ilmu di sekolah saja dinilai masih kurang. Masyarakat membutuhkan suatu wadah untuk mempelajari Dewata Nawa Sanga ini dengan bantuan media pembelajaran yang menarik serta edukatif sehingga dapat memotivasi masyarakat untuk belajar.

Wayang kulit merupakan salah satu hasil kebudayaan dan warisan yang memiliki nilai. Seperti kita ketahui bahwa wayang kulit mempunyai arti cerita tersendiri melalui bayangan yang dalam perkembangannya dapat diartikan sebagai

pertunjukan panggung. Sebagai salah satu bentuk dan hasil kebudayaan yang bernilai, wayang kulit banyak menyimpan nilai-nilai seperti nilai religius, nilai ilmu pengetahuan dan nilai seni.

Bagi masyarakat pagelaran wayang kulit yang hanya dipentaskan pada hari-hari tertentu seperti hari perayaan keagamaan, untuk merayakan peristiwa penting misalnya tiga bulanan, otonan, perkawinan, mesangih, dan ngenteg linggih, tidak hanya sebagai hiburan akan tetapi pada perkembangannya cerita-cerita yang dipentaskan disesuaikan dengan kondisi dan keadaan yang sedang dialami oleh masyarakat.

Wayang kulit juga mengandung simbol-simbol tertentu. Bahkan sering kali pementasan wayang kulit ini mengkritik para tokoh masyarakat, politikus, dan pemimpin negara yang perilakunya dianggap menyimpang dari harapan masyarakatnya. Nilai-nilai kehidupan yang tergambar dalam wayang kulit terbukti dapat dipergunakan sebagai renungan dan referensi hidup berbangsa dan bernegara.

Pada jaman modern saat ini dimana alat *elektronik* sudah berkembang pesat, tradisi wayang kulit mulai tidak dilirik atau kurang diminati. Tentu saja masyarakat khususnya generasi muda masih banyak yang belum paham mengenai pewayangan baik itu dari segi cerita, tokoh pewayangan, dan lain-lain yang membuat mereka kurang tertarik dengan tradisi pewayangan. Maka dari itu, muncul suatu gagasan untuk membuat *augmented reality* berbasis *android* yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tradisi pewayangan

agar lebih menarik dan mudah dipahami. *Augmented reality* bertujuan untuk menyederhanakan berbagai hal untuk pengguna memberikan informasi *virtual*.

Dari paparan latar belakang diatas, penulis mengharapkan bisa membuat tugas akhir dengan judul Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality*. *Augmented Reality* ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang tradisi pewayangan secara tepat, baik dari sejarah, cerita, tokoh pewayangan Dewata Nawa Sanga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dicari solusinya dalam pembuatan *augmented reality* ini, yaitu:

- a. Bagaimana rancang bangun aplikasi pengenalan tokoh pewayangan Dewata Nawa Sanga Berbasis *Augmented Reality*?
- b. Bagaimana implementasi Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality* dengan menggunakan *Unity*, *Vuforia Developer Portal*, *Blender*, *PhotoShop cc 2018*, *Android SDK*, dan sampel *Target Image* sebagai pengrancangan model untuk pengelola desain?

1.3 Batasan Masalah

Implementasi Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality* yang akan dikembangkan masih terbatas pada pelaksanaan aktivitas-aktivitas, yaitu:

- a. Penelitian dilakukan di wilayah Kabupaten Buleleng
- b. Adapun yang akan ditampilkan dalam Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality*, yaitu sebagai berikut.

1. Informasi pewayangan Dewata Nawa Sanga secara umum.
 2. Tokoh pewayangan Dewata Nawa Sanga.
- c. Pengguna dari Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality* ini yaitu pengguna.
- d. *Marker code augmented reality* menggunakan foto senjata Dewata Nawa Sanga

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan implementasi Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality*, yaitu:

- a. Membuat rancang bangun aplikasi Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality*.
- b. Mengimplementasikan Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality* dengan menggunakan *Unity, Vuforia Developer Portal, Blender, PhotoShop cc 2018, Android SDK*, dan sampel *Target Image* sebagai pengrancangan model untuk pengelola desain.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini, yaitu:

- a. Membantu masyarakat dalam memperoleh dan memperdalam informasi tentang tokoh pewayangan Dewata Nawa Sanga
- b. Dapat mengambil nilai-nilai positif dari cerita pewayangan melalui Pengenalan Tokoh Pewayangan Dewata Nawa Sanga Menggunakan *Augmented Reality*
- c. Dapat mengangkat dan melestarikan kebudayaan wayang kulit