BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wayang Golek merupakan suatu seni tradisional Sunda pertunjukan Wayang yang terbuat dari boneka kayu, yang terutama sangat populer di wilayah tanah Pasundan. Wayang Golek dimainkan oleh manusia yang disebut dalang. Kesenian ini dipentaskan pada acara tertentu, salah satu contohnya dipentaskan di sebuah Padepokan. Salah satu Padepokan untuk mengenalkan karakter Wayang Golek yang cukup terkenal adalah Padepokan Giri Harja yang berada di Kelurahan Jelekong Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung. Padepokan ini memamerkan berbagai jenis dan bentuk Wayang Golek yang terbuat dari kayu.

Seiring dengan arus globalisasi membuat kebudayaan Wayang Golek terlihat kurang menarik. Banyak generasi saat ini yang tidak begitu peduli tentang kebudayaan warisan leluhur. Hal itu dikarenakan pengemasannya kurang menarik untuk generasi muda saat ini. Masalah akan timbul dalam jangka panjang yaitu punahnya warisan-warisan leluhur khususnya kebudayaan Wayang Golek.

Masalah lain yang ada diantaranya yaitu penyampaian informasi kepada pengunjung memiliki keterbatasan, hal ini dikarenakan pada penyampaian informasi hanya mengandalkan dari jasa staff penerima tamu *(tour guide)* saja. Sebagai contoh, apabila pengunjung kurang memahami penjelasan *tour guide*, maka pengunjung akan kesulitan memahami penjelasan dari *tour guide*. Kemudian, Padepokan tidak setiap hari menggelar pertunjukan seni Wayang Golek melainkan pada waktu tertentu, sehingga para pengunjung Padepokan kurang mendapatkan informasi yang jelas tentang cerita Wayang Golek.

Selain kurangnya informasi pelaksanaan pergelaran Wayang Golek, pengunjung Padepokan tidak selalu mengetahui tentang nama-nama dan karakter Wayang Golek yang ada di Padepokan Giri Harja, karena yang tersedia hanyalah figur Wayang Golek saja tanpa disertai dengan keterangannya seperti nama dan

cerita pewayangan. Hal ini menjadikan pengunjung kurang mengetahui tentang informasi nama-nama dan karakter yang ada dalam Padepokan Giri Harja tersebut.

Berdasarkan data hasil kuesioner yang disebar kepada 50 responden diketahui bahwa 83,2% responden sangat setuju dengan dibutuhkannya aplikasi simulasi Wayang Golek sedangkan 16,8% responden memilih tidak setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dibutuhkan di Padepokan Giri Harja untuk memudahkan masyarakat umum dalam mengetahui karakter dan cerita Wayang Golek. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran C-1.

Melihat beberapa kendala diatas, maka di Padepokan Giri Harja dibutuhkan suatu media penyampaian informasi yang efektif yang dapat membantu mengenalkan karakter-karakter yang ada dalam kesenian Wayang Golek yang dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh pengunjung Padepokan. Solusi yang ditawarkan adalah dengan membuat suatu media simulasi berupa pembuatan aplikasi *smartphone* yang diharapkan memudahkan pengunjung padepokan dalam memperoleh informasi tentang pengenalan cerita serta tokoh-tokoh wayang dengan simulasi menggunakan media *magic book*.

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan dibangunnya aplikasi ”Pembangunan Aplikasi *Magic Book* Dalam Cerita Wayang Golek Padepokan Giri Harja Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa masalah yang terjadi adalah:

a. Kurangnya minat masyarakat untuk melestarikan kesenian Wayang Golek.
b. Kurangnya informasi mengenai karakter Wayang Golek maupun cerita Wayang Golek yang ada di Padepokan Giri Harja.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang serta membangun sebuah aplikasi multimedia cerita Wayang Golek dengan menggunakan *augmented realty book.*

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Dapat melestarikan tradisi dengan pemanfaatan teknologi saat ini dan menarik minat masyarakat untuk lebih mengetahui tentang Wayang Golek.
b. Untuk memudahkan masyarakat yang mengunjungi Padepokan Giri Harja dalam memperoleh informasi pelestarian budaya Wayang Golek.

1.4 Batasan Masalah

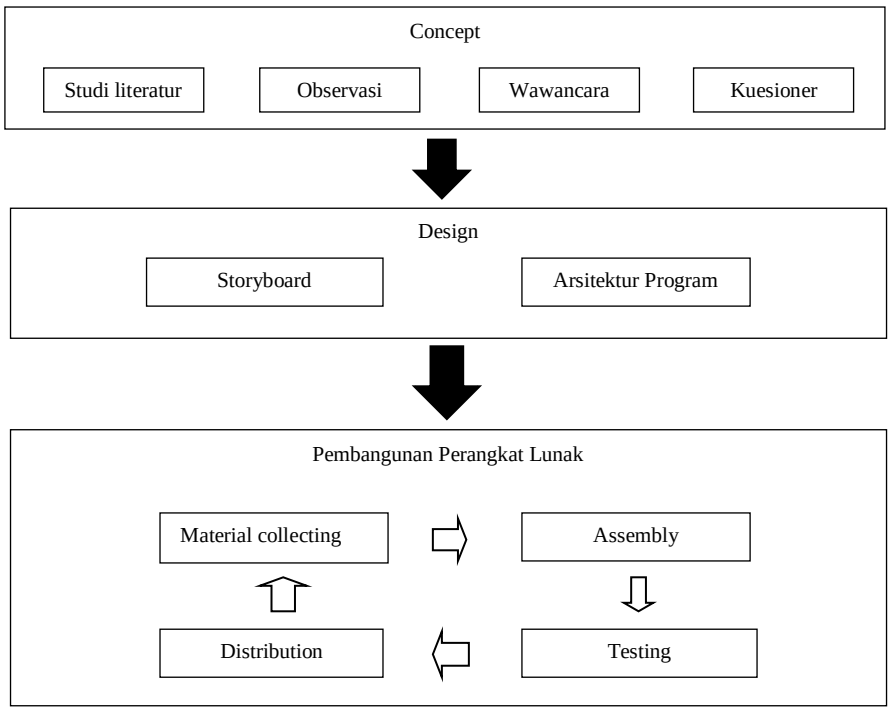
Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi dengan batasan masalah dari pengembangan sistem sebagai berikut:

a. Teknologi yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan *augmented reality*.
b. Data yang didapat berasal dari Padepokan Giri Harja berupa nama-nama, karakter dan cerita Wayang Golek.
c. *Magic book* digunakan sebagai alat bantu untuk memberi informasi nama-nama, karakter dan cerita Wayang Golek.
d. Objek yang ditampilkan berupa *augmented reality* terdiri dari beberapa karakter yang ada di pewayangan dan salah satu cerita dari Wayang Golek yang berjudul Jabang Tutuka.
e. Aplikasi ini dibangun menggunakan *Unity Engine 3D software* dan *Blender* untuk pembuatan *design*.
f. *Software* pemodelan menggunakan StarUML dan design menggunakan photoshop.
g. Aplikasi ditujukan untuk pengunjung Padepokan Giri Harja.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode Deskriptif merupakan cara untuk mengungkapkan kebenaran yang objektif. Kebenaran tersebut merupakan tujuan, sementara metode ini adalah cara. Penggunaan metode dimaksudkan agar kebenaran yang diungkapkan benar-benar berdasarkan bukti ilmiah. Oleh karena itu, metode dapat di artikan pula sebagai prosedur atau rangkaian cara yang secara sistematis dalam menggali kebenaran ilmiah. Sedangkan penelitian dapat di artikan sebagai pekerjaan ilmiah yang harus dilakukan secara sistematis, teratur dan tertib.

Berikut adalah gambar 1.1 merupakan model dari metedologi penelitian:



Gambar 1. 1 Metedologi Penelitian

1.5.1 *Concept*

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Konsep yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan sistem evaluasi pelatihan, buku-buku, internet, dan *paper* yang berkaitan dengan *augmented reality book* dan cerita pewayangan.

b. Observasi

Observasi dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap masalah di Padepokan Giri Harja.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Adhi Konthea Kosasih Sunarya selaku Dalang di Padepokan Giri Harja.

d. Kuesioner

Kuesioner dengan memberikan pertanyaan yang disebarkan kepada 50 responden mengenai aplikasi yang dibangun.

1.5.2 *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program. Pada tahap ini, yaitu membuat desain model 3 dimensi, contohnya membuat modeling bentuk Wayang Golek dan sinopsis cerita perwayangan.

a. Storyboard

Storyboard merupakan gambaran cerita untuk mengetahui arsitektur maupun aplikasi yang dibuat.

b. Arsitektur Program

Perancangan arsitektur program disesuaikan dengan aplikasi yang akan dibangun.

1.5.3 Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang dilakukan dalam proses pembangunan aplikasi ini adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia versi Luther(2003) [2]. Berikut adalah tahapan dalam pembangunan perangkat lunak dengan metode Luther yaitu sebagai berikut:

a. Material Collecting

Tahap material collecting adalah dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *Assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

Pada tahap ini mengumpulkan dan menyusun material-material yang sudah di desain yaitu modeling bentuk Wayang Golek dan sinopsis cerita perwayangan yang akan dikumpulkan dan disatukan ke dalam aplikasi yang sudah dibuat.

b. Assembly

Tahap *Assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *design*.

Setelah melalui beberapa tahap kemudian mulailah memberi *coding* agar bisa digunakan pada *platform* android.

c. Testing

Tahap *Testing* dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri

d. Distribution

Tahapan ini dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan akhir penelitian ini di susun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah yang terdiri dari beberapa masalah, yaitu kurang kecintaan terhadap budaya Wayang Golek, kurangnya informasi tentang nama dan cerita wayang. Identifikasi masalah yang menjelaskan tentang masalah kurangnya pelestarian dan daya tarik masyarakat terhadap seni Wayang Golek. Maksud dan tujuan penelitian tentang pembuatan aplikasi multimedia cerita Wayang Golek dengan menggunakan *augmented realty book*, dengan tujuan memudahkan pengunjung mengetahui tentang Wayang Golek. Batasan masalah mengenai penelitian yang hanya dilakukan di Padepokan Giri Harja. Metodologi penelitian serta sistematika penulisan yang merupakan cara untuk mengungkapkan kebenaran yang objektif yakni penelitian Deskriptif.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan dalam membangun aplikasi dan teori-teori umum yang berkaitan dengan *augmented reality* dan *magic book*, konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses pembangunan

aplikasi aplikasi *magic book* dalam cerita Wayang Golek Padepokan Giri Harja menggunakan *augmented reality* berbasis android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai analisis masalah yang bersangkutan dengan aplikasi *magic book* Wayang Golek menggunakan *augmented reality* yang akan dibangun, *storyboard*, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka yang menggambarkan rancangan aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari hasil analisis dan perancangan aplikasi menggunakan simulasi yang telah dibuat dan disertai dengan pengujian aplikasi, serta kuesioner dari pengunjung Padepokan Giri Harja.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian aplikasi menggunakan *magic book* berbasis android yang telah dibuat, serta saran-saran untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya.