

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia terdiri dari 34 Provinsi, 10 diantaranya terletak di Pulau Sumatera, 6 di Jawa, 5 di Pulau Kalimantan, 6 di Pulau Sulawesi, 3 di Kepulauan Nusa Tenggara, 2 di Kepulauan Maluku dan 2 lainnya terletak di Pulau Papua. Dari 34 Provinsi tersebut, Indonesia memiliki banyak keanekaragaman budaya, Indonesia memiliki potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi. Diantaranya memiliki berbagai macam rumah adat, senjata adat dan baju adat. Keanekaragaman budaya merupakan kekayaan bangsa kita. Kebudayaan daerah dapat menjadi kebudayaan nasional karena menunjukkan ciri atau identitas bangsa, pantas dan tepat diangkat sebagai budaya nasional [1].

Namun pada rentang 2007 sampai 2012, Malaysia sudah tujuh kali mengklaim budaya Indonesia sebagai warisan budaya mereka. Budaya Indonesia yang diklaim negara lain yaitu diantaranya kain ulos, keris, badik tumbuk parang dan masih banyak lainnya. Keris merupakan salah satu senjata para Raja Majapahit. Bukti keris merupakan budaya Indonesia terdapat di Candi Borobudur. Kain Ulos pun merupakan pakaian adat dari Sumatera Utara yang dimana kain ini adalah kain tenun yang menjadi khas budaya setempat dan dianggap sebagai peninggalan leluhur orang Batak [2].

Berdasarkan data diatas, budaya Indonesia dapat di klaim oleh Negara lain karena realitas membuktikan bahwa pemuda saat ini telah banyak yang melupakan dan acuh terhadap eksistensi budaya Indonesia. Apresiasi yang kurang untuk melestarikan budaya, malu mempelajari dan anggapan bahwa budaya lokal itu kuno, ketinggalan zaman dan hanya milik generasi tua saja (E Mulyani 2016). Kurangnya sosialisasi budaya Indonesia dalam media pun merupakan salah satu penyebab diklaimnya budaya Indonesia. Padahal peran media sangat besar dan efektif [3].

Teknologi yang berkembang pada era globalisasi ini mempengaruhi karakter sosial dan budaya dari lingkungan sosial. Salah satu teknologi yang sedang berkembang pada era sekarang yaitu Augmented Reality. Menurut Stephen Cawood dan Mark Fiala mendefinisikan bahwa Augmented Reality merupakan 6 cara alami untuk mengeksplorasi objek 3D dan data, Augmented Reality merupakan suatu konsep perpaduan antara virtualreality dengan world reality. Sehingga objek-objek virtual 2 dimensi (2D) atau 3 dimensi (3D) seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata. Pada teknologi Augmented Reality, user dapat melihat dunia nyata yang ada disekelilingnya dengan penambahan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer [4].

Berdasarkan data diatas, kurangnya perhatian masyarakat terhadap kebudayaan bangsa yang menjadi ciri khas dan identitas bangsa Indonesia menyebabkan diklaimnya budaya Indonesia oleh Negara lain. Maka dari itu kami membuat aplikasi ini untuk melestarikan dan mengenalkan Budaya khas Indonesia secara kreatif dan inovatif. Aplikasi ini memperkenalkan kepada user budaya-budaya yang ada di Indonesia dalam bentuk 3D berbasis Augmented Reality sesuai dengan kemajuan teknologi zaman sekarang.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, perumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

- a. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang telah dirumuskan yaitu:

- a. User yang menjadi target yaitu masyarakat umum.
- b. Aplikasi ini menggunakan marker khusus.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang telah dirumuskan:

- a. Membangun Aplikasi yang berisi Baju Adat Indonesia, Senjata Adat Indonesia, Pakaian Adat Indonesia secara kreatif dan inovatif agar masyarakat lebih tertarik mempelajari budaya Indonesia dengan menggunakan teknologi berupa Augmented reality (bentuk 3D).

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Dalam pembuatan Kebudayaanku ini penyusun menggunakan metode waterfall. Berikut tahapan-tahapan dalam pembuatan Kebudayaanku:

- a. Perencanaan
Dalam tahap ini dilakukan penentuan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan batasan masalah dalam pembuatan Kebudayaanku.
- b. Analisis Kebutuhan
Pada tahap ini dilakukan pencarian kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan pembuatan Kebudayaanku:
 - 1) Metode Literatur
Dalam metode ini dilakukan dengan cara mencari informasi dari internet, buku-buku dan wawancara.
- c. Desain
Pada tahap ini dilakukan desain antar muka aplikasi dari Kebudayaanku sesuai dengan kebutuhannya.
- d. Pengkodean
Dalam tahap ini dilakukan implementasi dari desain yang telah dibuat. Kebudayaanku ini dalam pembuatannya menggunakan bahasa C# karena dalam pembuatannya menggunakan Unity.
- e. Pengujian
Tahap ini penyusun melakukan pengujian terhadap Kebudayaanku yang telah dibuat. Dalam pengujian ini, Kebudayaanku diuji dalam fungsionalitas aplikasi.
- f. Dokumentasi
Pada tahap ini dilakukan pembukuan dari seluruh tahapan-tahapan yang telah dilakukan.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut pembagian tugas anggota tim proyek:

1. Andy Arismianto:
 - a. Mengimplementasikan fungsionalitas
 - b. Flowchart
2. Arlinda Dwi Ardiyani:
 - a. Dokumentasi
 - b. Pembuatan karakter 3D
 - c. Mockup
3. Andrean Joko Julianto:
 - a. Melakukan desain untuk majalah
 - b. Pembuatan logo
 - c. Pembuatan karakter 3D
 - d. Poster
 - e. Video