

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik adalah salah satu bentuk kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Jenis motif batik beragam dan memiliki arti dalam setiap motifnya sesuai dengan kebudayaan di daerah masing – masing[1]. Karena keberagamannya batik cocok digunakan untuk siswa sebagai bentuk melestarikan kearifan budaya lokal. Pengenalan motif batik sudah mulai dikenalkan pada siswa/siswi SD kelas 6 Negeri 2 Cilandak penyampaian materinya selama ini hanya menggunakan media gambar gambar dibuku dan penjelasan secara manual sehingga sulit menarik minat belajar siswa. Dalam upaya itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik. Dengan media belajar yang dapat menarik minat siswa dapat menjadi motivasi siswa dalam belajar. Sekaligus menjadi alat bantu guru sehingga dapat mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan di sekolah.

Oleh karena itu diperlukan adanya media belajar interaktif yang dapat memicu daya tarik siswa dengan memanfaatkan kemajuan teknologi masa kini. Oleh karena itu Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif saat ini. Dengan menggunakan AR yang memproyeksikan objek dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata secara real time sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut dirancang aplikasi Augmented Reality (AR) yang memperkenalkan berbagai macam motif batik yang ada di Pekalongan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar dapat membantu mempermudah belajar siswa sekolah dasar Negeri 2 Cilandak dalam mengenal motif batik Pekalongan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat suatu aplikasi AR Pengenalan Batik Pekalongan dengan menggunakan Unity?
2. Bagaimana cara membuat marker untuk menampilkan objek 2D/3D?
3. Bagaimana pengujian dan analisis fungsionalitas dari aplikasi AR yang telah dibuat pada *smartphone Android*?

4. Bagaimana cara membuat quiz interaktif?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pengerjaan proyek akhir ini adalah Membuat Aplikasi Pengenalan Batik Pekalongan berbasis Augmented Reality (AR) menggunakan Unity dengan fitur :

1. Marker yang dapat menampilkan objek 3D
2. Quiz interaktif berbasis augmented reality.

Adapun manfaatnya adalah untuk mengenalkan motif batik Pekalongan kepada siswa diharapkan dapat membantu guru untuk mempermudah dalam mengenalkan motif batik Jawa Tengah secara visual. Membuat media pembelajaran interaktif yang menarik siswa serta dapat meningkatkan semangat belajar.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Dalam pengerjaan proyek akhir ini penulis mempunyai Batasan, adapun Batasan yang dimaksud adalah:

1. Versi android minimal yang digunakan adalah android nougat atau android 7.
2. Motif batik yang terdapat dalam aplikasi berjumlah 10 motif batik.
3. Pengguna perlu menyediakan marker
4. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir akan dicapai adalah sebuah aplikasi Augmented Reality berbasis Android yang dapat membantu siswa/siswi SD Negeri 2 Cilandak dalam mengenal motif batik Pekalongan.