

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan adanya perubahan pola pikir manusia dan kehidupan yang modern, kesenian tradisional Indonesia seperti kesenian wayang kurang diminati khususnya kalangan remaja. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan sarana untuk mempelajari kesenian wayang tersebut. Wayang tidak sekadar seni pertunjukan, tetapi wayang adalah ekspresi nilai-nilai masyarakat yang membentuk identitas budaya sebuah komunitas, khususnya Jawa. Dalam batas-batas tertentu, wayang bagi masyarakat Jawa adalah laku spiritual. Wayang mengajari, tuntunan, dan tatanan nilai kultural, melalui representasi tema dan jalan cerita maupun citra para tokoh, tentang nilai hidup dan kehidupan, hubungan antara sesama dengan Gusti Maha Agung, kepemimpinan, heroisme, dan nilai baik-buruk. Seni wayang memiliki pesona dan nilai yang tetap aktual. Namun, tidak berarti wayang tidak dapat memainkan peranannya di masa kini.

Oleh sebab itu, teknologi juga terus mengalami perkembangan, contohnya teknologi komputer. Penggunaan komputer sebagai alat bantu yang digunakan manusia telah berkembang dalam berbagai bidang kehidupan. Mengingat komputer memiliki sumber daya seperti media penyimpanan, unit pemroses, alat *input* dan *output*, *software* aplikasi, memungkinkan komputer dapat menampilkan konten multimedia seperti suara, gambar, teks, video dan animasi. Di sini komputer akan dimanfaatkan untuk mendukung pertunjukan wayang, agar properti pendukung seperti alat-alat musik gamelan, tokoh wayang yang cukup banyak serta atribut lain seperti gunung, dan sebagainya keberadaannya dapat diwakili oleh sebuah komputer.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan bahwa kurangnya pengetahuan dan sarana untuk mempelajari kesenian wayang menyebabkan minat masyarakat terutama generasi muda terhadap kesenian tradisional wayang pun ikut berkurang. Sehingga dibutuhkan adanya pembuatan aplikasi komputer yang memanfaatkan sumber daya komputer berbasis *open source* untuk mempelajari kesenian tradisional wayang. Selain itu adanya penerapan teknologi tepat guna yaitu teknologi *augmented reality* sebagai media untuk menambah nilai dan sebagai salah satu alternatif pada pertunjukan kesenian tradisional wayang khususnya wayang golek yang diintegrasikan dengan *resource* multimedia berupa suara gamelan, senandung sinden, *background setting* panggung.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian menggunakan *personal computer* atau *notebook* yang memiliki fasilitas kamera baik internal maupun eksternal.
2. Pembuatan aplikasi 3D dan aplikasi pendukung berupa aplikasi *audio* seperti gamelan atau sinden yang menggunakan aplikasi *open source* atau aplikasi gratis.

3. Wayang yang ditampilkan berupa wayang golek virtual tiga dimensi dengan pembatasan jenis dan karakter sentral.
4. Media informasi tambahan berupa *audio* dan skenario cerita dari pertunjukan yang akan ditampilkan.

1.4. Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Pemanfaatan komputer yang memiliki kemampuan multimedia yang dapat diterapkan pada pertunjukan wayang virtual.
2. Menerapkan teknologi *augmented reality* yang mengkombinasikan teknologi AR dengan TUI (*Tangible User Interface*) yang berfokus pada *user interface*.
3. Membuat aplikasi virtual dengan AR sebagai sarana alternatif untuk menarik minat semua generasi khususnya generasi muda untuk mempelajari kesenian wayang golek.
4. Turut serta melestarikan kesenian tradisional Indonesia sebagai salah satu kekayaan kebudayaan Indonesia.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Dengan adanya penerapan teknologi *augmented reality* terhadap aplikasi virtual wayang ini, diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk kalangan tertentu khususnya pendidikan dan menambah minat pada kesenian wayang.

2. Memperkenalkan dan menambahkan pengetahuan mengenai teknologi *augmented reality* yang berbasis multimedia dalam lingkungan nyata.
3. Sebagai sarana pendidikan untuk mempelajari perwayangan dan pendalangan.
4. Sebagai alternatif alat bantu untuk mempermudah perangkat pertunjukan yang beragam dan berat.