

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia sebagai negara yang kaya akan warisan budaya yang beragam dari Sabang hingga Marauke yang merupakan bentuk peninggalan dari kedikdakyaaan Nusantara di masa lalu. Salah satu bentuk peninggalan budaya tersebut adalah aksara atau tulisan asli daerah yang tergabung dalam aksara Nusantara. Di dalam aksara ini terdapat berbagai jenis aksara yang telah dibuat oleh orang-orang di masa lalu, salah satunya buktinya adalah aksara Arab Melayu yang sempat eksis dan banyak digunakan di beberapa waktu lalu akan tetapi aksara ini harus mendapatkan perhatian khusus karena berkurangnya penggunaan aksara Arab-Melayu sebagai akibat keterbatasan data dan informasi yang bisa diperoleh mengenai aksara ini (Roza, 2017).

Aksara Arab Melayu awalnya merupakan bagian dari kebudayaan Nusantara, akan tetapi dewasa ini keberadaannya seakan semakin memudar dan jarang digunakan oleh masyarakat. Beberapa waktu lalu pembelajaran mengenai aksara Arab Melayu sempat masuk ke dalam kurikulum Sekolah Umum maupun Sekolah Islam. Namun, saat ini pembelajaran tersebut hanya dipelajari di Sekolah-sekolah Islam. Aksara Arab Melayu telah mengalami penurunan porsi keberadaannya dalam dunia pendidikan Indonesia, baik di Sekolah Umum maupun Sekolah Agama. mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia telah kehilangan salah satu

sejarah di bidang kesusastraan yang berharga bila dilestarikan (Rahmadhi et al., 2020).

Pembaharuan dibidang teknologi, informasi dan ilmu pengetahuan yang begitu pesat dan terjadi di era ini, dapat mendorong manusia berinovasi dalam mengelolah pengetahuan-pengetahuan kolektifnya. Pengoptimalan pengetahuan tersebut mendorong manusia untuk bisa berfikir secara maksimal sehingga segala sesuatu yang tersedia dapat dioptimalkan. Perkembangan-perkembangan teknologi saat ini sudah melingkupi berbagai bidang dengan satu sama lain bidang tersebut saling berhubunganserta dapat dikembangkan untuk dijadikan suatu solusi dan inovasi untuk menyelesaikan permasalahan tertentu (Ismawan et al., 2020). Permasalahan-permasalahan yang dapat diselesaikan lewat pemanfaatan teknologi dapat membuat meningkatnya performa dan kemudahan manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Salah satu contoh implementasinya, ialah di bidang seni dan budaya, teknologi dapat dimanfaatkan dalam membantu melakukan penyampaian informasi dan dijadikan sebagai media pembudidayaan dan pelestarian seni dan budaya (Ismawan et al., 2020).

Saat ini, salah satu teknologi yang sedang berkembang adalah maraknya penggunaan *Augmented Reality* atau AR. *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang mampu melakukan kombinasi atau menggabungkan benda tidak nyata baik dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi sehingga benda tidak nyata tadi dapat diproyeksikan dalam waktu nyata atau (*real-time*). Penggabungan tersebut dilakukan dengan menggunakan

teknologi tampilan yang cocok, interaksi dengan objek maya dimungkinkan dengan menggunakan perangkat-perangkat input tertentu.

Salah satu bentuk pelestarian budaya aksara Arab Melayu adalah mengimplementasikan AR untuk dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif dalam mengajarkan pembelajaran-pembelajaran dengan materi tentang aksara Arab Melayu. Hal ini dilakukan untuk menarik minat dari generasi muda terutama anak-anak dengan membuat sebuah media pembelajaran yang jelas, menarik, inovatif, menarik, dan *real-time*. Perancangan aplikasi dirancang agar penggunaan aplikasi mudah dan sesuai dengan tujuan awal perancangan agar dapat diterima oleh penggunanya. Hal ini kemudian memungkinkan AR aksara Arab Melayu dapat diimplementasikan dengan menggunakan basis *Android*, dengan tampilan yang dihasilkan nyata dan menarik. Selain itu perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi secara rinci kepada pengguna tentang pengenalan aksara Arab Melayu sekaligus menjadi bentuk promosi dalam pelestarian aksara Arab Melayu.

Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Hasan dengan alamat di Jalan Barelang, Galang, Kota Batam. Selanjutnya, aplikasi ini akan melalui proses validasi dengan maksud mendapatkan masukan dan saran dari para validator, guna menilai apakah media pengenalan aksara Arab Melayu berbasis Android yang telah dikembangkan tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Proses validasi dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada 10 orang santri di Pondok Pesantren Al-Hasan, dengan tujuan untuk mengevaluasi tanggapan dari para pengguna terhadap aplikasi ini.

Berlandaskan pada penjelesan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul “Implementasi *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Aksara Arab Melayu Berbasis *Android*”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berlandaskan uraian pengenalan masalah di bagian pendahuluan, dengan ini identifikasi permasalahan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Terjadinya penurunan pengetahuan masyarakat terhadap aksara Arab Melayu sehingga banyak yang tidak mengenalnya, sehingga keberadaannya semakin hilang.
2. Kurangnya sumber-sumber yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mempelajari aksara Arab Melayu.
3. Belum tersedianya aplikasi pengenalan aksara Arab Melayu yang menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini akan didefinisikan batasan masalah yang akan menjadi batasan agar fokus analisis tetap terpusat, batasan masalah dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Metode yang digunakan dalam perancangan dan implementasi AR sebagai Media Pembelajaran Aksara Arab Melayu adalah *Marker Based Tracking*.
2. Objek yang akan dikenalai dan diproyeksi oleh Ara adalah 28 karakter aksara Arab Melayu.

3. *Marker* yang digunakan diregistrasi terlebih dahulu ke situs pengembang *Vuforia* sebagai *tracking* objek.
4. *Software-software* yang akan digunakan dalam melakukan perancangan aplikasi ini terdiri dari *Vuforia*, *Unity 3D*, dan *Blender* untuk membuat objek 3D, sementara *Photoshop CC 21* untuk membuat *marker*.
5. Luaran yang dihasilkan berupa visualisasi aksara Arab Melayu yang difokuskan oleh *marker* dengan kamera *smartphone*.
6. Penelitian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Al-Hasan dengan alamat di Jalan Bareleng, Galang, Kota Batam.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Identifikasi permasalahan di atas memberikan alasan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Aksara Arab Melayu Berbasis *Android*?
2. Bagaimana mengimplementasikan *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Aksara Arab Melayu Berbasis *Android*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berlandaskan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan yaitu:

1. Untuk merancang *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Aksara Arab Melayu Berbasis *Android*

2. Untuk mengimplementasikan *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Aksara Arab Melayu Berbasis *Android*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini membagi manfaat yang dihasilkan dari penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, adapun penjabaran dari kedua manfaat tadi adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna

Untuk membantu pengguna dalam mengenali aksara Arab Melayu serta dapat menambah wawasan mengenai aksara Arab Melayu.

2. Bagi Seni dan Budaya

Untuk memperkenalkan dan menjaga kelestarian aksara-aksara peninggalan Nusantara khususnya aksara Arab Melayu serta menumbuhkan kembali kesadaran masyarakat untuk melestarikan kembali aksara Arab Melayu.

3. Bagi Penulis

Untuk menambah dan mengembangkan wawasan dari disiplin ilmu yang telah dipelajari selama pendidikan, sehingga dilakukan penelitian ini yang semoga bisa bermanfaat.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna

Hasil dari proses penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan pengguna pengetahuan baru dan pemahaman mengenai aksara Arab Melayu.

2. Bagi Seni dan Budaya

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan terjadinya kelestarian seni dan budaya khususnya aksara Arab Melayu dan mulai diminati masyarakat luas.

3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan di lapangan secara langsung, dan penelitian ini memberikan pengetahuan dan wawasan untuk penulis.