

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia digital pada zaman sekarang mengalami percepatan yang signifikan. Dengan kemajuan tersebut memungkinkan terjadinya penyampaian informasi yang sangat cepat ditunjang dengan varian jenis teknologi yang disampaikan sehingga memudahkan untuk mencerna informasi. Ade Kusnandar (2008) menyimpulkan bahwa: 1. 10% informasi diperoleh dengan cara membaca, 2. 20% informasi diperoleh dengan cara mendengar, 3. 30% informasi diperoleh dengan cara melihat, 4. 50% informasi diperoleh dengan cara melihat dan mendengar, 6. 80% informasi diperoleh dengan cara berbicara dan melakukan (interaktif).

Smart Phone dewasa ini menjadi salah satu kebutuhan primer bagi setiap orang. Perkembangan yang sangat pesat memungkinkan *Smart Phone* mempunyai kesetaraan dengan Komputer karena dipacu oleh perangkat-perangkat yang lebih modern dan memuat pekerjaan yang lebih kompleks. Dengan demikian dapat digunakan pada aplikasi-aplikasi berat salah satunya *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*. *Augmented Reality* (AR) yang booming dewasa ini merupakan proses *Computer Generated Imagery* (CGI) untuk menunjukkan konten virtual di dunia nyata. Teknologi ini bermanfaat dan digunakan dalam berbagai bidang . Pada umumnya. Penggunaan *Augmented Reality* sebagai media informasi saat ini mulai banyak diminati oleh pengguna. *Augmented Reality* berperan sangat penting dalam dunia pendidikan dan dirasa lebih efektif untuk mentransfer pengetahuan karena memberikan informasi yang sangat jelas dan interaktif. *Virtual Reality* merupakan representasi dunia nyata yang dibangun di dalam dunia maya sehingga membuat pengalaman nyata dalam dunia virtual. Pengalaman yang didapat dari dunia virtual ini akan menjadi sumber pengetahuan yang sangat efektif kepada pengguna. Karena dalam prosesnya *Virtual Reality* menggunakan indera pengguna dan interaksi yang mengakibatkan rangsangan keingintahuan untuk melihat benda atau informasi yang terdapat dalam dunia virtual.

Rega Oktaviana, 2018

**VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK
AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Villa Isola merupakan bangunan yang menjadi ikon utama dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Fungsinya sekarang sebagai kantor Rektor yang sebelumnya sempat beberapa kali alih fungsi bangunan dari rumah tinggal D.W Beretty, bangunan militer, tempat perkuliahan, hingga sekarang menjadi kantor dan berganti nama menjadi Bumi Siliwangi. Dengan demikian akses untuk memasuki Bumi Siliwangi ini sangat terbatas padahal, bangunan ini menjadi salah satu bangunan *Heritage* yang diakui oleh dunia. Masyarakat mengetahui keberadaan Bumi Siliwangi tetapi sangat awam terhadap sejarahnya dikarenakan akses dan informasi mengenai Bumi Siliwangi sangat minim. Begitupun dengan Mahasiswa dan Mahasiswi sebagian besar tidak pernah memasuki bangunan Bumi Siliwangi karena merasan sungkan dari alih fungsi menjadi bangunan kantor. Sebagian besar orang tersebut mempunyai keinginan, tetapi mereka menghormati dari fungsi bangunan tersebut apalagi dijadikannya gedung Rektorat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dibuat sebuah aplikasi untuk perangkat mobile dengan sistem operasi Android dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* untuk menampilkan bentuk bangunan Villa Isola sebelum renovasi, eksterior, interior, Bumi Siliwangi, dan literature sejarah dengan judul “Villa Isola sebagai Objek Media Informasi dengan Teknik *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*”.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah “Bagaimana Villa Isola sebagai Objek Media Informasi dengan Teknik *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*”. Untuk lebih memperjelas rumusan masalah dalam penelitian ini, maka rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *Augmented reality* dan *Virtual Reality* sebagai gagasan dalam membuat media informasi dengan objek Villa Isola?
2. Bagaimana perwujudan Villa Isola sebagai Objek Media Informasi dengan Teknik *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*?

Rega Oktaviana, 2018

**VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK
AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

C. Tujuan Penciptaan

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran hasil teknik *Augmented reality* dan *Virtual Reality* sebagai gagasan dalam membuat media informasi dengan objek Villa Isola. Selain itu ada beberapa tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penciptaan media informasi Villa Isola dengan menggunakan teknik *Augmented reality* dan *Virtual Reality*.
2. Untuk mengetahui hasil pembuatan aplikasi media informasi Villa Isola dengan menggunakan teknik *Augmented reality* dan *Virtual Reality*.

D. Manfaat Penciptaan

Penelitian ini ditujukan kepada setiap orang yang terlibat dalam dunia kependidikan, terutama kepada siswa, guru dan peneliti. Ada beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk pihak Universitas dengan adanya media informasi dengan objek Villa Isola ini dapat menjadi inovasi dan menjadi bahan informasi terpadu untuk mahasiswa umum serta civitas akademik.
2. Untuk Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, aplikasi ini menjadi aset dari fakultas yang akan membuka prodi desain sebagai langkah untuk promosi di bidang desain.
3. Untuk Departemen Pendidikan Seni Rupa dapat menjadi acuan untuk kemajuan dalam pembuatan karya seni rupa berbasis teknologi supaya tercipta sistem pembelajaran yang lebih efektif dan optimal dengan sistem visualisasi oleh teknologi.
4. Untuk pengajar dan pendidik dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.
5. Untuk pengguna (*user*) dapat menambah wawasan mengenai informasi yang disajikan
6. Untuk pencipta karya selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat karya media informasi yang lebih efisien dan optimal serta teknologi yang lebih maju.

Rega Oktaviana, 2018

**VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK
AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi ke dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Bab ini mendeskripsikan latar belakang masalah, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan skripsi.
2. Bab II Landasan Penciptaan Karya. Bab ini merupakan kajian teoretis dari berbagai macam sumber yang menjadi acuan untuk lebih dikembangkan dalam menunjang penciptaan karya Villa Isola sebagai objek media informasi dengan teknik *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*.
3. Bab III Metode dan Proses Penciptaan. Bab ini mendeskripsikan semua proses dalam penciptaan karya Villa Isola sebagai objek media informasi dengan teknik *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* dari mulai tahap persiapan, desain atau rancangan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
4. Bab IV Visualisasi dan Analisis Karya. Bab ini mendeskripsikan kajian konseptual dan visual dari karya yang telah dibuat berlandaskan teori yang menjadi pendukung dari karya tersebut.
5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini memuat simpulan dan saran yang ditarik dari keseluruhan pembahasan Villa Isola sebagai objek media informasi dengan teknik *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*.

Rega Oktaviana, 2018

**VILLA ISOLA SEBAGAI OBJEK MEDIA INFORMASI DENGAN TEKNIK
AUGMENTED REALITY DAN VIRTUAL REALITY**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu