

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Suku Sunda merupakan suku terbesar kedua di Indonesia yang menempati daerah Jawa Barat dan Banten yang dahulunya dikenal sebagai Tanah Pasundan. Pola hidup dan kebiasaan masyarakat suku Sunda membentuk sebuah budaya yang di dalamnya kaya akan nilai-nilai *local genius*. Budaya Sunda menjadi salah satu dari keberagaman kekayaan bangsa yang keberadaannya sebagai salah satu bentuk aset dan identitas budaya daerah. Kekayaan budaya Sunda mencakup berbagai sistem yang ada didalam realitas kehidupan masyarakatnya, mulai dari sistem religi; sistem kemasyarakatan ( kekerabatan, hukum, organisasi politik dan perkawinan); sistem pengetahuan; sistem bahasa; kesenian; sistem mata pencaharian dan yang terakhir sistem teknologi. Keseluruhan sistem diatas pada pelaksanaannya akan menghasilkan sebuah tradisi dan peninggalan yang dapat ditemui atau pun dirasakan dalam bentuk artefak maupun kegiatan prakteknya dalam kehidupan nyata sebagai bentuk pewarisan budaya .

Pewarisan nilai tradisi budaya lokal Sunda nampaknya semakin hari tergerus oleh masuknya arus budaya luar yang tidak disaring sebelumnya, sehingga begitu mudahnya diterima dan dicerna oleh masyarakat setempat. Dampak dari situasi ini berefek terhadap perubahan nilai-nilai tradisi terdahulu yang dianggap penting oleh masyarakat suku Sunda. Keinginan untuk melestarikan budaya daerah setempat pun semakin menurun karena dianggap sebagai suatu hal yang ketinggalan zaman. Hal ini pun ditegaskan oleh Wibisana dkk (1986, hlm. 4) dalam buku *Arti Perlambangan dan Fungsi Tata Rias Pengantin dalam Menanamkan Nilai-Nilai Budaya Daerah Jawa Barat*, menyatakan sebagai berikut :

Perkembangan zaman yang terus berlangsung menimbulkan perubahan nilai dan norma dalam kehidupan masyarakat. Nilai-nilai lama sedikit demi sedikit menjadi aus, sehingga apa-apa yang dianggap baik tempo dulu kemudian

dianggap kolot dan ditinggalkan, kemudian diganti dengan nilai baru. Pada saat itulah sering terjadi bentrokan nilai, yakni tatkala nilai lama sudah mulai ditinggalkan sementara nilai baru belum terwujud secara nyata.

Perlu adanya suatu cara untuk dapat mengatasi itu semua, yakni dengan pengenalan budaya lokal Sunda sebagai bentuk penanaman nilai sosial budaya sekaligus pengetahuan dalam lingkup masyarakat agar mengetahui akar budaya daerahnya sendiri. Salah aset peninggalan warisan budaya Sunda yang patut dilestarikan nilai-nilai tradisinya yakni pada busana pengantin Sunda.

Busana pengantin Sunda merupakan aset yang didalamnya mencakup berbagai unsur yang ada dalam kehidupan manusia. Pertama sebagai sistem kemasyarakatan yang termasuk pada sistem perkawinan, di mana busana pengantin menjadi suatu bagian utuh dalam aspek yang berhubungan dengan penyelenggaraan upacara perkawinan. Selain itu, perkawinan merupakan suatu kegiatan yang dianggap sakral dan penting karena menyangkut kepada tata hidup manusia yang hingga saat ini masih ada. Kedua sebagai bagian dari sistem kesenian yang mana busana pengantin tergolong sebagai warisan karya seni rupa yang memiliki nilai dan ciri khasnya tersendiri. Pusat daerah yang menjadi acuan dalam menilik busana pengantin Sunda ada pada daerah Priangan, karena lingkup daerah ini dahulunya merupakan pusat dari sistem kerajaan Sunda. Adapun pembagaian lokasi wilayah suku Sunda yang dibagi menjadi beberapa bagian yakni berdasarkan letak geografis dan kesamaan tradisi yang hampir berkesesuaian, pembagiannya ialah, daerah Priangan (Sumedang, Tasikmalaya, Bandung dan Cianjur); Cirebonan (Cirebon, Majalengka, dan Kuningan); Kaleran (Karawang, Subang, dan Tangerang); dan Banten.

Dalam proses penanaman nilai-nilai tradisional budaya Sunda yang salah satunya itu adalah busana pengantin Sunda Priangan, diperlukan sebuah media yang menarik dan menyenangkan. Media yang dimaksud dikaitkan dengan pembelajaran siswa disekolah sebagai bentuk pengenalan sejak dini warisan budaya daerah lewat pendidikan. Busana pengantin Sunda Priangan dapat dikaitkan pada mata pelajaran

seni rupa SMP/MTs kelas VII kurtilas sebagai bagian dari mata pelajaran Seni Budaya. Dikaikannya busana pengantin dengan pembelajaran seni rupa di sekolah, karena dari keseluruhan struktur busana kaya akan kandungan ilmu tentang materi seni rupa. Mulai dari ragam hias busana (pola dan motif hias) , penggunaan bahan busana, teknik pembuatan ragam hias dan makna simbolik atau perlambangan dari tiap bagian busana. Keseluruhan materi tersebut merupakan bahasan pada judul materi yakni “Membuat Ragam Hias pada Bahan Buatan” yang merupakan pembelajaran seni rupa berbasis kurikulum 2013 yang saat ini sudah banyak dipakai oleh setiap sekolah. Materi ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dapat dijadikan sebagai bentuk variasi baru dalam pembelajaran seni rupa yang didalamnya diselipkan pula pengetahuan tentang pengenalan budaya lokal khususnya budaya Sunda agar dapat tetap dilestarikan . Bahasan materi ini pun harus menampilkan banyak visualisasi gambar agar mudah difahami oleh siswa secara menyeluruh. Hanya saja bila dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang hanya menampilkan visualisasi gambar dalam bentuk 2D, itu sudah menjadi hal yang biasa. Maka ada baiknya media dikemas dalam bentuk lain atau penggabungan dari contoh media lama dengan media yang baru.

Untuk dapat mewujudkan media pembelajaran yang diharapkan diatas, perlu adanya sentuhan teknologi modern dalam proses pembuatan media tersebut. Tujuannya agar dapat mengimbangi arus modernisasi dari teknologi yang berkembang saat ini, dengan isi dari materi yang akan disampaikan. Teknologi realitas tertambah atau dalam bahasa Inggrisnya teknologi *augmented reality* (AR) dapat menjadi solusi sekaligus nilai plus dalam pembuatan media pembelajaran yang dimasud. Teknologi AR menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi yang selanjutnya memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata. Benda maya atau objek *virtual* tersebut berupa model animasi 3D yang sengaja dibuat pada computer atau laptop dengan bantuan aplikasi yang menunjang dalam pembuatan media pembelajaran yang

menggunakan teknologi AR. Kamera *Smartphone* dilibatkan pula sebagai alat bantu dalam memindai *marker* yang telah dibuat untuk dapat menampilkan animasi model 3D.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AR dalam pembuatannya ini, sebetulnya telah banyak dilakukan oleh peneliti lain diantaranya Seto (2015) membuat media pembelajaran pengenalan pahlawan Indonesia dengan *marker* uang Indonesia yang menampilkan wujud model 3D animasi pahlawan dengan penjelasan yang dimuat pada aplikasi khusus yang terdapat pada *smartphone* yang sudah dirancang sebelumnya menggunakan software yang mendukung terciptanya media yang diharapkan. Pengalaman penulis yang memiliki konsentrasi media pembelajaran, sebelumnya pernah mengikuti pameran konsentrasi sebagai bentuk rangkaian perkuliahan. Karya yang dibuat berupa buku AR busana pengantin Sunda Siger yang didalamnya menjelaskan struktur ragam hias dari tiap bagian busana yang diperuntukan untuk siswa SMP/MTs kelas VII sebagai bagian dari mata pelajaran Seni Budaya. Wujud yang ditampilkan berupa sepasang model 3D yang mengenakan busana pengantin, hanya saja pada pembuatan media pembelajaran ini belum sampai pada tahap *scan marker* menggunakan *smartphone* melainkan masih menggunakan PC atau laptop. Maka untuk tahap selanjutnya penulis akan berupaya membuat pengembangan dari karya sebelumnya agar dapat di *scan* menggunakan bantuan kamera *smartphone*. Sehingga diharapkan dapat lebih menunjang proses pembelajaran seni rupa yang mengangkat kearifan lokal budaya daerah setempat khususnya budaya Sunda.

Informasi yang dipaparkan diatas menjadi bahan rujukan pembuatan produk media pembelajaran baru, berupa kartu AR 3D yang berisi materi ajar ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan untuk siswa jenjang SMP/MTs kelas VII semester genap yang disesuaikan dengan aturan Kurikulum 2013. Kartu ini akan memuat marker khusus untuk kemudian discan menggunakan kamera *smartphone* yang nantinya akan menampilkan sepasang model 3D animasi yang mengenakan

busana pengantin Sunda Priangan , yang mencangkup daerah Sumedang dan Tasikmalaya sebagai acuannya.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan di atas , penulis berupaya untuk memberikan informasi melalui Media Pembelajaran Ragam Hias pada Busana Pengantin Sunda Priangan dengan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* untuk siswa SMP/MTs kelas VII semester genap berkenaan dengan materi ajar seni rupa .

### **B. Rumusan Penciptaan**

Melalui skripsi penciptaan ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana deskripsi visual ragam hias pada model 3D busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality*?
2. Bagaimana cara penggunaan media pembelajaran ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality* ?

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pembuatan media pembelajaran ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini adalah :

1. Materi pada busana pengantin Sunda Priangan merupakan pembelajaran ragam hias untuk siswa kelas VII SMP.
2. Konsep pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini menampilkan animasi objek 3D model pengantin Sunda Priangan dengan sempel daerah, Sumedang dan Tasikmalaya.

### **D. Tujuan Penciptaan**

Penciptaan karya ini tentunya tidak lepas dari tujuan yang akan dicapai. Adapun tujuan penciptaan ini memiliki dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

## 1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membantu pendidik dalam menunjang proses pembelajaran siswa didalam kelas pada pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) jenjang SMP/MTs kelas VII, yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif dan tidak membosankan sehingga dalam penyampaian materi lebih menarik dan menyenangkan. Sekaligus sebagai misi penanaman budaya lokal daerah sejak dini lewat pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) di sekolah.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data guna tentang pembuatan visual media pembelajaran ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan teknologi *augmented reality*.

- a. Mengetahui bagaimana deskripsi visual ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality*.
- b. Mengetahui bagaimana cara menggunakan media pembelajaran ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan Teknologi *Augmented Reality*.

## E. Manfaat Penciptaan

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk pembuatan media pembelajaran seni rupa yang lebih variatif, khususnya pembuatan media pembelajaran ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. Penulis

Sebagai bentuk wawasan penerapan ilmu yang didapat dari pengalaman dibangku perkuliahan maupun kehidupan sehari-hari.

b. Dunia Pendidikan

Memperkenalkan sebuah media pembelajaran baru sebagai bahan kajian yang dapat memberikan kemudahan dalam menunjang proses pembelajaran untuk menyampaikan mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) mengenai ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan .

c. Dunia Teknologi

Dibuatnya media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para profesi yang berkecimpung dibidang digital media.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan berisikan Latar Belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan , Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Metode Penciptaan serta Sistematika Penulisan

### **BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

Bab ini berisi Kajian Teoritik, Kajian Faktual dan Empiris yang menjelaskan tentang Kurikulum pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) SMP kelas VII, ragam hias busana pengantin Sunda Priangan, Media Pembelajaran dan Teknologi *Augmented Reality*.

### **BAB III METODE PENCIPTAAN**

Bab ini menjelaskan mengenai proses visualisi membuat aplikasi *AR* dari mulai persiapan sampai proses penciptaan dan bentuk visual buku *AR*.

### **BAB IV ANALISIS PENCIPTAAN**

Bab ini mendeskripsikan analisis proses penciptaan serta analisis konseptual dan visual.

## BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran.