

# **BAB I BUBUKA**

## **1.1 Kasang Tukang Panalungtikan**

Téhnologi mangrupa salasihiji média larapna élmu pangaweruh nu bisa ngaréngsékeun jeung ngabantuan jelema tina sagala rupa kagiatan atawa pasualan praktis kalawan éféktif tur éfisién. Dina jaman kiwari, pangaruh globalisasi geus teu bisa dipungkir asup ka Indonesia kalawan gancang. Ieu hal nyababkeun kaciptana produk-produk nu leuwih modérn tinimbang produk tradisional nu saméméhna sok dipaké ku masarakat dina kahirupanna. Ieu produk atawa pakakas modérn téh karasa mangpaatna dina sagala widang kahirupan, di antarana bisa ngajadikeun pagawéan nu beurat jadi karasa hampang, bisa jadi pakakas enggoning nepikeun sakabéh informasi sacara éféktif, tur bisa dimangpaatkeun sacara komersil ku masarakat nu antukna bisa jadi kauntungan ékonomi keur masarakatna sorangan.

Dina prosés ngagunakeun téhnologi nu modérn téh jelema kudu séléktip. Ieu hal kudu dititénan lantaran teu sakabéh téhnologi miboga ajén bebeneranna. Jelema bisa bébas ngaksés jeung maké téhnologi. Pangaruh globalisasi nu mungkin tarik téh ngabalukarkeun asupna sagala budaya ti bangsa deungeun nu teu luyu jeung kabudayaan bangsa Indonesia. Lain hartina sakabéh ajén budaya bangsa deungeun téh teu kaasup hal nu positif. Tapi dina ieu hal téh jelema kudu leuwih bisa milah-milah mana nu luyu jeung kahirupanna. Média téhnologi nu miboga sipat modérnisasi bisa ngajadikeun masarakat mungkin modérn tur sarua jeung kahirupan budaya di dunia sacara umum. Bangsa Indonesia nu nyekel pageuh budaya karuhun, adat istiadat, sarta prinsip nu tetep téh tangtu bakal aya bédana jeung budaya dunia sacara umum. Contona dina hal tatakrama. Urang Sunda nu miboga prinsip silih asah, silih asih, jeung silih asuh. Teu kabéh budaya dunia luyu jeung prinsip tatakrama urang Sunda Kabudayaan mangrupa hasil prosés mikir nu jero dina waktu nu panjang, unggal wewengkon boga ciri has budayana séwang-séwangan. (Hermanto, 2010, kc. 105). Sanajan téhnologi mungkin maju, tapi kabudayaan tradisional Indonésia kudu tetep dimumulé, dijaga, jeung diriksa sangkan tetep nanjeur tur jadi pedoman kahirupan masarakat.

Kabudayaan mangrupa gagasan jeung karya manusa nu terus dipaké ngaliwatan diajar nu mangrupa hasil budi pekerti (Koentjaraningrat, 1976, kc. 28). Budaya salasihiji hal nu penting di nagara nu miboga cicirén jeung jati diri sarta jadi kabeungharan hiji nagara. Tylor dina Liliweri (2014, kc. 4) nétélakeun budaya

mangrupa sakumpulan élmu pangaweruh, kapercayaan, seni, hukum, sarta sagala rupa kamampuh jeung kabiasaan nu dicangkem ku manusa salaku unsur dina masarakat. Liliweri (2014, kc.1) nétélakeun yén budaya mangupa hiji usaha pikeun ngarobah manusa jadi mahluk nu miboga adab. Lian ti éta, budaya mangrupa bagéan penting dina kahirupan enggoning jadi pedoman tina ajén-ajén kayakinan, paripolah, sarta interaksi unggal jelema nu diwangun tina pola jeung paripolah. (Hoebel dina Liliweri, 2014, kc. 11). Kabudayaan ngawangun manusa salaku individu ‘*hewan sosial*’ jadi manusa nu miboga kapribadian. Kabudayaan méré solusi ka individu nalika nyanghareupan masalah. Cindekna, hiji jalma bisa ngaronjatkeun kualitas dirina di lingkungan kabudayaan.

Rupa-rupa budaya di Indonesia jadi cicirén nu ngabedakeun budaya di antara budaya sélér bangsa nu séjén. Salasahiji nu ngabédakeunna téh diantarana kagiatan upacara tradisi. Krober jeung Kluckhon dina Liliweri (2014, Kc. 5) nétélakeun upacara tradisi mangrupa inti tina kabudayaan nu miboga sumber sejarah. Éta hal bisi ditilik tina idé–idé, ajén inajén, jeung sistem budayana. Jawa Barat jadi salasahiji daérah nu méré sumbangsih gedé dina kabudayaan Indonesia. Unggal daérah di Jawa Barat miboga rupa rupa kabudayaan kayaning tari, seni, upacara adat, tug nepi ka bahasa. Di sagedeun éta, gancangna arus globalisasi nu asup ngajadikeun kabudayaan di Jawa Barat mungkin kadéséh ku kabudayaan deungeun sabab budaya deungeun nu leuwih produktif dipromosikeun ngaliwatan média-média elektronik dina internet. Jawa barat kaasup salasahiji daerah produktif tur jadi tujuan jelema di sakabéh wilayah di Indonesia. Éta fénoména ngalantarankeun campurna budaya nu antukna ngabalukarkeun budaya Sunda nungtutan kaganti ku budaya séjén. Fénoména saperti kitu tangtu jadi bangbaluh pikeun masarakat Jawa Barat. Ieu hal kudu diperhatikeun ku sakabéh pihak, ulah nepi budaya asli Jawa barat (budaya Sunda) leungit.

Pikeun numuwuhkeun kasadaran masarakat kana pentingna kabudayaanana, kudu leuwih ditarékahan ti anggarna kénéh. Atikan ngeunaan kabudayaan kudu diajarkeun ngaliwatan bahan pangajaran ka barudak sangkan numuwuhkeun rasa hayang miboga kana budayana sorangan. Sudaryat (2015, kc. 225) nétélakeun yén bahan pangajaran mangrupa informasi, pakakas, jeung téks nu diperlukeun guru/instruktur pikeun ngararancang jeung nalaah implementasi pangajaran. Kiwari loba pakakas pikeun nepikeun bahan pangajaran sangkan ngirut siswa. Salian prosés pangajaran, téhnologi bisa digunakeun pikeun alat dina ngawanohkeun budaya. Nurutkeun Surjono (2010) yén média téknologi dina proses pangajaran kacida pentingna bisa

mantuan proses diajar. Poténsi téhnologi bisa mantuan éféktivitas sarta dirojong ku hasil panalungtikan Kusnanda (2008) nu nétélakeun yén 10% informasi dicangkem ku cara maca (teks), 20% informasi dicangkem ku cara ngaregepkeun (sora), 30% informasi dicangkem ku ninggali (foto), 50% informasi dicangkem ku ninggali jeung ngaregepkeun (video), 80% informasi dicangkem ku ngomong, 80% informasi dicangkem ku cara ngomong jeung ngalakukeun.

Nasution (dina Haerudin & Kardana 2013, kc. 77) nétélakeun yén dina milih bahan ajar kudu dumasar kana lima hal di handap ieu, di antarana:

- 1) tujuan nu hayang dihontal;
- 2) dianggap mibanda ajén pikeun kahirupan manusa;
- 3) dianggap mibanda ajén minangka warisan ti entragan saméméhna;
- 4) aya gunana pikeun ngawasa hiji paélmu; jeung
- 5) luyu jeung kabutuh katut minat siswa.

Produk téknologi nu rék dimekarkeun dina ieu panalungtikan nyaéta téhnologi média visual tilu dimensi *Augmented Reality* (AR). Média visual tilu diménsi *Augmented Reality* nyaéta téhnologi nu ngagabungkeun wangun média visual kana lingkungan nyata. Sacara umum ieu aplikasi téh midangkeun tilu diménsi dina kahirupan nyata. Sanajan ieu aplikasi masih dina tahap ngamekarkeun tapi dipiharep bisa méré sumbangsih gédé kana widang budaya lantaran nilik kana prosés ngagunakeunna ieu aplikasi téh bisa ditarima ku sakabéh golongan masarakat. Ieu aplikasi kagolong aplikasi praktis nu babari digunakeun ngaliwatan android. T.Azuma (1997:2) nétélakeun *Virtual Reality mempunyai sifat interaktif, immersion (membenamkan/ memasukan), realtime, dan objek virtual biasanya berbentuk 3 dimensi.*

Di Indonesia *Augmented Reality* mimiti diwanohkeun ka masarakat taun 2000. Ieu hal bisa jadi dimangpaatkeun pikeun panalungtik dina nyieun jeung ngamekareun hiji média *interaktif* nu bisa ngirut sarta ngaronjatkeun kaparigelan masarakat kana ilmu pangaweruh hususna dina widang kabudayaan.

AR miboga tilu prinsip 1) AR mangrupa aplikasi nu ngagabungkeun dunia nyata jeung dunia maya / *Virtual*, 2) wujud wangun nu dipintonkeun AR mangrupa wangun nyata hasil tina objek gambar dina média kertas, 3) gabungan objék nyata jeung objék virtual ku cara téhnologi display nu luyu jeung kaayaan. Panalungtikan *Augmented Reality* mangrupa panalungtikan nu penting dilakukeun, katitén tina lobana panalungtikan saacanna, di antarana:

1. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu untuk Anak* ku Nur Jazilah mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
  2. *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk Menampilkan Proses Pembuatan Batik Tulis* Ku Didik Santoso mahasiswa informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta
  3. *Pengembangan Buku Ajar dan Augmented Reality (AR) Pada Konsep Sistem Perencanaan di Sekolah Menengah Atas* ku Isnawati NR mahasiswa PascaSarjana Universitas Negeri Makasar
- Ieu panalungtikan dijudulan “Média Aplikasi Berbasis Augmented Reality pikeun ngawanohkeun Budaya Sunda.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sangkan ieu panlungtikan teu mengpar tina pembahasan, masalah diwatesanan ngawengku kana hal hal ieu di handap:

- 1) Proses nyieun aplikasi *Augmented Reality*
- 2) Aplikasi *Augmented Reality* pikeun ngawanohkeun budaya Sunda

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Dumasar kana indéntifikasi masalah di luhur, nu jadi rumusan dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimah ieu di handap.

- 1) Kumaha proses nyieun aplikasi *Augmented Reality* pikeun ngawanohkeun budaya Sunda?
- 2) Kumaha aplikasi *Augmented Reality* dina ngawanohkeun budaya Sunda?

## **1.3 Tujuan Panalungtikan**

Ieu panalungtikan miboga dua tujuan nyaéta tujuan umum jeung tujuan husus.

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dina ieu panalungtikan nyaéta dipiharep bisa jadi aplikasi pikeun ngawanohkeun budaya Sunda ka masarakat luar hususna kaom ngora, numuwuhkeun rasa kacintaan masarakat kana budaya urang, Lian ti éta, tujuan umum tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun miara budaya Sunda sangkan teu leungit sarta pikeun ngainvéntaris tradisi tulis nu aya di tatar Sunda.

### **1.3.2 Tujuan Husus**

Tujuan husus dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadeskripsikeun:

- 1) Ngadeskripsikeun kumaha nyieun aplikasi *Augmented Reality* kana budaya Sunda
- 2) Ngadeskripsikeun kumaha larapna aplikasi *Augmented Reality* dina ngawanohkeun budaya Sunda.

### **1.4 Mangpaat Panalungtikan**

Ieu panalungtikan dipiharep bisa méré mangpaat pikeun balaréa. Mangpaat panalungtikan kabagi jadi tilu nyaéta mangpaat teoritis, mangapaat praktis jeung mangpaat filologis.

#### **1.4.1 Mangpaat Tioritis**

Sacara tioritis ieu panalungtikan bisa méré pangaweruh ngeunaan dunya atikan, basa, sastra katut budaya Sunda. Lian ti éta, ieu panalungtikan diharepkeun bisa ngahasilkeun média nu éféktif pikeun alternatif ngawanohkeun budaya Sunda nu satuluyna bisa méré pangaweruhna ngaliwatan média aplikasi *Augmented Reality*.

#### **1.4.2 Mangpaat Praktis**

Mangpaat praktis dina ieu panalungtikan, saperti ieu di handap:

- 1) Pikeun panalungtik, bisa nambahan pangaweruh anyar ngeunaan média aplikasi *Augmented Reality*.
- 2) Pikeun masarakat, bisa nambahan élmu pangaweruh ngeunaan budaya lokal nu aya di daérah Jawa Barat hususna dina widang tradisi.
- 3) Pikeun guru jeung siswa, bisa jadi model pangajaran anyar nu bisa mantuan pangajaran iwal ti éta bisa jadi alternatif panalungtikan séjénna nu bisa dipatalikeun kana objék séjén.
- 4) Pikeun mahasiswa pascasarjana program studi pendidikan bahasa dan budaya Sunda, bisa dijadikeun dadasar pikeun panalungtikan saterusna jeung bisa ngeuyeuban pabukon Prodi Pendidikan Bahasa dan Budaya Sunda.

### **1.5 Raraga Tentatif**

Ieu panalungtikan disusun dina karya tulis nu ngawengku lima bab, nu rangkay tulisanana saperti:

- 1) BAB I BUBUKA, ngébréhkeun ngeunaan kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung sistematika nulis.
- 2) BAB II KAJIAN PUSTAKA, nu ngawengku tiori-tiori ngeunaan aplikasi jeung Naskah
- 3) BAB III METODE PANALUNGTIKAN, nu ngawengku desain panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung analisis data.
- 4) BAB IV HASIL JEUNG PEDARAN, ngaguar ngeunaan deskripsi hasil panalungtikan dipatalikeun jeung rumusan masalah nu geus dijieun saacanna. Dina ieu bab dipidangkeun hasil analisis aplikasi *Augmented Reality* pikeun maca Naskah Sunda
- 5) BAB V KACINDEKAN JEUNG SARAN, eusina ngawengku kacindekan hasil panalungtikan sarta saran pikeun panalungtikan satuluyna.