

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai keragaman budaya yang terdiri dari banyak suku dan adat. Salah satunya adalah keanekaragaman tata cara pengolahan makanan yang unik menjadikan hasil olahan tersebut sebagai makanan tradisional. Menurut guerrero (2009) makanan tradisional adalah produk makanan lokal yang diwariskan secara turun temurun yang dikonsumsi sehari-hari atau dihidangkan apabila terdapat perayaan tertentu dan menjadi identitas di setiap daerahnya (Tyas, 2017). Meski demikian, makanan tradisional saat ini sudah jarang ditemukan karena perkembangan zaman. Orang-orang tertentu merasa bahwa makanan tradisional akan menjadi makanan yang sudah kuno, sehingga saat ini makanan tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat setempat, dan mulai beralih ke makanan yang kekinian seperti makanan cepat saji.

Hasil penelitian yang dilakukan pada pertengahan tahun 2015 oleh Mastercard, yang berjudul *consumer purchasing priorities*. Dikutip dari laman sindonews, menyatakan hasil survei yang menunjukkan sebanyak 80% orang Indonesia lebih memilih untuk makan di resto cepat saji, sisanya adalah *food court* sebanyak 61% dan kafe kelas menengah sebanyak 22%, yang kemudian sejalan dengan penelitian yang dilakukan Vilda ana V.S (2016) yang menunjukkan bahwa 95,4% remaja mengkonsumsi makanan cepat saji (*fast food*). Didukung oleh data yang peneliti peroleh dari penyebaran kuisioner yang dibagikan kepada 35 responden berusia 15-17 tahun didapatkan hasil bahwa 97,1% responden mengetahui apa saja makanan cepat saji, dan 88% responden mampu memberikan 5 contoh makanan cepat saji dengan benar. Serta 91.4% juga mengetahui apa saja makanan tradisional kota bandung akan tetapi hanya 50.2% yang mampu menyebutkan 5 contoh makanan tradisional kota bandung dengan benar. Berdasarkan Pada hasil survei tersebut

menunjukkan bahwa pengetahuan mengenai makanan tradisional harus dikenalkan kembali terkhususnya pada remaja di kota Bandung. Terlebih lagi, informasi mengenai makanan tradisional tidak dipelajari secara langsung di lembaga pendidikan formal sebagai bagian dari mata pelajaran kebudayaan, informasi tentang makanan tradisional hanya disampaikan melalui korespondensi kebiasaan hidup masyarakat. Oleh karena itu, permasalahan ini perlu dipertimbangkan, karena jika terus berlanjut maka kemungkinan akan berdampak pada eksistensi makanan tradisional yang akan tenggelam oleh makanan asing bahkan dilupakan.

Pengetahuan mengenai makanan tradisional perlu dikenalkan kembali kepada kalangan masyarakat, karena makanan tradisional penting untuk dipelajari dan dijaga kelestariannya karena mempengaruhi identitas, penggambaran sosial, dan merupakan salah satu faktor yang memajukan sektor pariwisata juga (Tyas, 2017). Serta untuk mengenalkan kembali mengenai makanan tradisional sunda di kota Bandung ini dibutuhkan media sebagai sarana penyampaian informasi. Untuk menyampaikan informasi pemilihan media sangat penting karena berperan agar informasi yang ingin disampaikan tersampaikan kepada audiens. Pemilihan media yang menarik dan interaktif akan lebih menarik minat audiens dan juga mendukung penyampaian informasi dengan baik sehingga audiens mendapatkan pemahaman informasi sesuai dengan yang ingin disampaikan. Akan tetapi pada saat ini belum terdapat media yang menarik menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk mempromosikan makanan tradisional Indonesia.

Perkembangan teknologi terus maju di tahap tingkat yang luar biasa, teknologi *augmented reality* mendapatkan banyak perhatian dan menjadi salah satu tren paling populer dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu alasan mengapa teknologi AR begitu banyak digunakan adalah karena tidak lagi membutuhkan perangkat keras dan peralatan yang mahal. Teknologi ini dapat digunakan dengan komputer dan ponsel. Salah satu keuntungan signifikan menggunakan teknologi AR sebagai media penyampaian informasi di dalam penelitian ini adalah teknologi AR ini yaitu meningkatkan kemampuan pengguna dalam menangkap informasi. Dalam pengertian

ini, “AR melengkapi realitas, daripada menggantikan sepenuhnya” karena AR meningkatkan kemampuan manusia dengan informasi ekstra melewati apa yang diberikan oleh lingkungan biasa. Dengan cara ini, inovasi AR dapat memberikan pemahaman konsep yang efisien tentang ide-ide dinamis, yang juga dapat mendorong pemahaman kognisi yang lebih baik (Cai dkk. 2016; Laine dkk. 2016).

Dari latar belakang diatas, maka pada penelitian tugas akhir ini penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengenalan Makanan Tradisional Sunda Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah media interaktif pengenalan makanan tradisional kota bandung berbasis teknologi *Augmented Reality* ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media interaktif pengenalan makanan tradisional yang sudah dirancang ?

1.3 Batasan Masalah

1. Teknologi yang digunakan merupakan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *markerless*, serta berbasis Android.
2. Objek yang digunakan dalam pembuatan aplikasi merupakan objek 3D makanan tradisional sunda yang ada di Kota Bandung.
3. Output yang dihasilkan merupakan visualisasi makanan tradisional kota bandung dengan fitur *sound, moving*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang sebuah media interaktif pengenalan makanan tradisional sunda berbasis teknologi *Augmented Reality*
2. Mengetahui tingkat kelayakan media interaktif pengenalan makanan tradisional yang sudah dirancang.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini peneliti berharap bisa memberikan manfaat sebagai berikut;

1. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan secara langsung teori yang telah didapatkan selama proses perkuliahan kedalam kegiatan pembelajaran yang nyata.

2. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi informasi pengetahuan kepada remaja kota bandung tentang pentingnya pengetahuan mengenai makanan tradisional dalam usaha tetap melestarikan kebudayaan di bidang kuliner.

3. Bagi masyarakat

Dapat membantu dan berkontribusi dalam mempromosikan dan pelestarian makanan tradisional sunda di kota bandung sehingga dapat diminati kembali.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, sangat penting untuk memiliki sistematika penyusunan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan mendasar untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang menjelaskan tentang perancangan sistem pada pengenalan makanan tradisional sunda di kota bandung menggunakan teknologi *augmented reality*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas analisis dan perancangan sistem aplikasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat serta pengujian sistem untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dari keseluruhan bab sebelumnya serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

