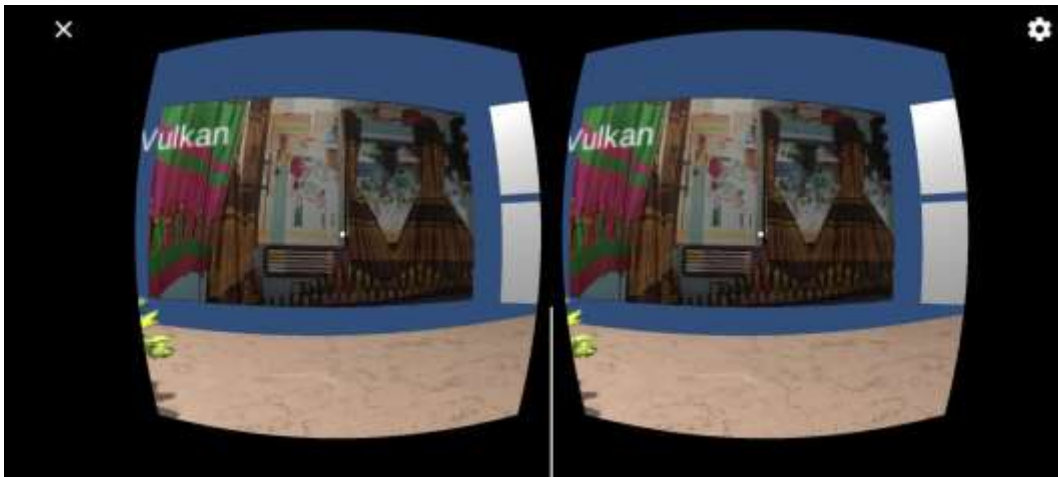


BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

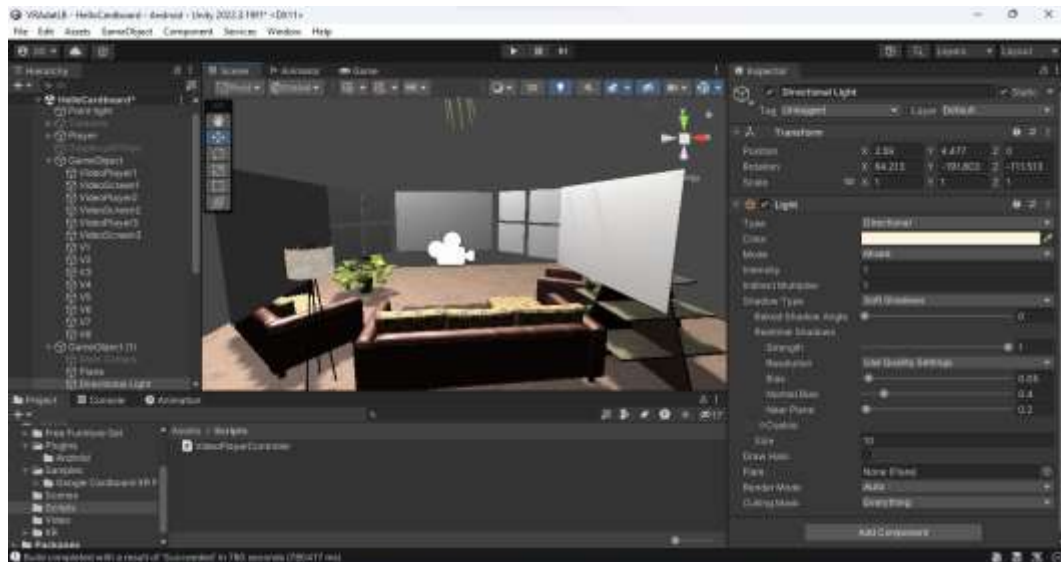
Implementasi dalam dunia pengembangan merupakan tahap kunci yang mengubah desain dan konsep menjadi kenyataan fungsional. Pada tahapan ini dibahas tentang implementasi program dari desain *interface* aplikasi yang sebelumnya telah dibuat. Adapun implementasi Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat Menggunakan *Virtual Reality* (VR) Berbasis Android (Studi Kasus : Lamban Balak) adalah seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Implementasi Aplikasi Pakaian dan Alat Tradisional Lamban Balak
Marga Pugung

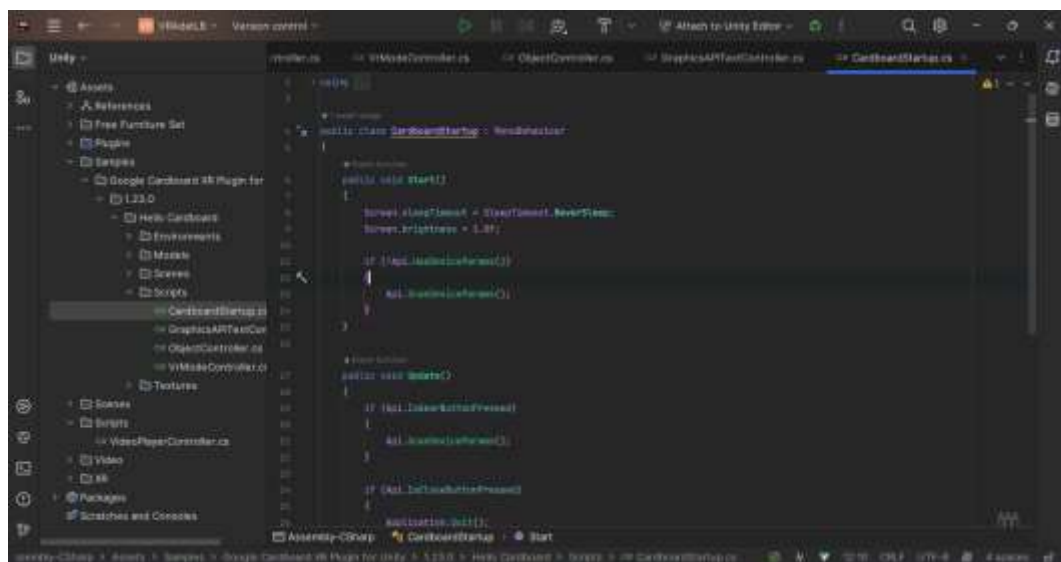
Pembuatan desain ruangan menggunakan aplikasi *Unity*. *Unity* menggunakan bahasa pemrograman C# untuk *scripting*. Pada desain ini dibuat ruangan yang digunakan untuk melihat video AR pakaian tradisional. Pada gambar 4.2 merupakan tampilan editor *Unity*. Terdapat tombol-tombol yang dapat digunakan untuk mengaktifkan vide objek pakaian tradisional dan alat tradisional kebudayaan Pesisir Barat. Pada bagian tengah editor merupakan tampilan untuk meletakkan posisi objek. Pada bagian sisi kiri terdapat daftar objek yang diletakkan pada

lingkungan kerja. Pada sisi kanan merupakan properti tiap masing-masing objek. Pada bagian bawah sebelah kiri adalah bagian folder *project Unity*.



Gambar 4. 2 Implementasi Desain VR yang Dibuat

Pada tampilan yang tertera pada gambar 4.3 merupakan *coding/script* dari *project Unity* yang menggunakan bahasa pemrograman C#. Pada bagian ini, video pada VR dimuat dan dijalankan.



Gambar 4. 3 Implementasi *Script C#* yang Digunakan

4.2 Pakaian Adat dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat

Pesisir Barat memiliki kekayaan budaya yang memukau, terutama dalam hal pakaian adat dan alat tradisional. Sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya, pakaian adat dan alat tradisional dari Pesisir Barat tidak hanya mencerminkan keindahan seni dan kerajinan lokal, tetapi juga mengungkapkan nilai-nilai budaya yang dalam dan beragam. Melalui penjelajahan mendalam tentang pakaian adat dan alat tradisional ini, kita dapat memahami lebih baik tentang sejarah dari Pesisir Barat, dengan fokus pada studi kasus Rumah Adat Lamban Balak. Pakaian adat dan alat tradisional kebudayaan Pesisir Barat adalah:

a. Pakaian Tradisional Baju Adat Lampung Saibatin

Baju adat Lampung Saibatin merupakan salah satu jenis pakaian tradisional yang memiliki makna dan keunikan tersendiri dalam budaya Lampung. Saibatin adalah istilah dalam bahasa Lampung yang merujuk pada busana tradisional khas Lampung yang dikenakan oleh perempuan. Pakaian ini memiliki desain yang elegan dan kaya akan detail, serta sering digunakan dalam berbagai acara adat, upacara, dan perayaan di Lampung.

Baju adat Lampung Saibatin terdiri dari beberapa komponen utama, termasuk kain-kain tradisional yang disebut dengan "tapis" atau "tekat". Tapis merupakan kain tenun yang dihiasi dengan motif-motif khas Lampung, baik berupa pola geometris, flora, fauna, atau motif-motif yang menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Lampung. Selain tapis, baju Saibatin juga biasanya dilengkapi dengan selendang yang disebut "tengkuluk" yang dikenakan di pundak sebagai hiasan tambahan.

Pakaian tradisional Lampung Saibatin menonjolkan dominasi warna merah cerah yang mencolok, baik untuk pengantin pria maupun wanita. Untuk pengantin pria, baju adat Saibatin terdiri dari atasan merah yang dilapisi jas berbahan beludru motif floral, seperti bunga tabur, salur, atau pucuk rebung. Pria mengenakan celana panjang yang serasi dengan atasan, disertai dengan sarung tumpal khas Lampung yang dililitkan di pinggang hingga ke lutut. Aksesoris meliputi kopiah tungkus, gelang kano, gelang burung, kalung papan jajar, kalung buah jukum, serta keris emas (terapang) sebagai tanda kehormatan yang dipegang oleh pria.

Sama halnya dengan pria, busana tradisional Lampung Saibatin untuk pengantin wanita juga didominasi oleh warna merah dan emas. Baju Kawai maju yang dipakai wanita terbuat dari beludru dengan motif bunga, memiliki potongan yang ramping membalut badan dan panjang hingga atas lutut. Rok menggunakan kain tapis yang dililitkan dengan motif khusus berbenang emas dan perak. Aksesori kepala meliputi siger bergerigi dengan hiasan penekan tapis di bagian kening belakang siger, kembang Melur, gaharu kecil, serta sanggul malang yang dihiasi dengan sial sikha dan bunga mawar. Aksesori lainnya mencakup kalung papan jajar, kalung buah jukum, gelang kano, gelang burung, dan gelang ruwi di lengan. Selain itu, wanita juga menggunakan kuku tanggai dan kadang-kadang gelang kaki berbentuk seperti gelang kano.

Pakaian adat Lampung Saibatin tidak hanya merupakan simbol identitas budaya Lampung, tetapi juga mewakili keindahan seni dan kerajinan lokal. Dengan keberadaannya, baju adat Lampung Saibatin menjadi salah satu aspek yang penting dalam mempertahankan dan mempromosikan warisan budaya Lampung kepada generasi mendatang. Baju adat Lampung Saibatin ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Baju Adat Lampung Saibatin

b. Alat Tradisional

Pesisir Barat memegang kekayaan budaya yang kaya dan beragam, termasuk dalam warisan alat-alat tradisional yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan budaya masyarakat setempat. Salah satu alat tradisional kebudayaan Pesisir Barat adalah Terapang atau dalam dialek A memiliki arti keris.

Alat tradisional Terapang merupakan sebuah pisau atau belati yang berasal dari budaya Lampung. Secara harfiah, Terapang dapat diterjemahkan sebagai "pisau dengan mata yang tajam dan bertangkai seperti keris". Alat ini memiliki bentuk yang khas, dimana bagian mata atau ujungnya yang tajam menyerupai bentuk keris, sedangkan bagian tangkainya biasanya dilengkapi dengan hiasan atau ukiran tradisional yang melambangkan nilai-nilai budaya Lampung.

Terapang sering kali digunakan dalam kegiatan sehari-hari masyarakat Lampung, terutama dalam aktivitas pertanian, perkebunan, dan pekerjaan lainnya di pedesaan. Pisau ini seringkali digunakan untuk memotong atau membersihkan berbagai macam bahan baku seperti kayu, bambu, atau sayuran. Selain itu, dalam konteks kebudayaan Lampung, Terapang juga seringkali digunakan dalam upacara adat, pertunjukan seni, atau sebagai bagian dari perlengkapan tradisional yang digunakan dalam festival dan perayaan lokal.

Selain sebagai alat praktis, Terapang juga memiliki makna simbolis yang dalam dalam budaya Lampung. Pisau ini sering dianggap sebagai simbol keberanian, ketangkasan, dan keuletan, yang merupakan nilai-nilai yang sangat dihargai dalam masyarakat Lampung. Penggunaan Terapang juga sering kali dihubungkan dengan tradisi dan nilai-nilai adat yang turun-temurun, yang menjadi bagian penting dalam mempertahankan identitas budaya Lampung.

Dengan keberadaan Terapang, budaya Lampung tidak hanya dipertahankan, tetapi juga terus hidup dan berkembang. Pisau ini menjadi salah satu penanda penting dalam warisan budaya Lampung, serta menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan tradisi masyarakat setempat. Bentuk dari alat tradisional Terapang ditunjukkan pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Alat Tradisional Terapang

4.3 Pengujian Aplikasi

Berdasarkan implementasi dari aplikasi Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat Menggunakan *Virtual Reality* (VR) Berbasis Android (Studi Kasus : Lamban Balak) yang telah dijelaskan, maka dilakukanlah pengujian terhadap fungsional sistem pada aplikasi menggunakan metode *black box testing*. Pengujian dilakukan pada setiap antarmuka dan menguji tombol apakah dapat berfungsi dengan baik. Pengujian fungsional pada aplikasi *virtual reality* (VR) pada rumah adat Lamban Balak Marga Pugung Penengahan terlihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Aplikasi dengan *Black Box Testing*

No	Pengujian	Waktu Proses		Hasil
		Samsung A32	Realmi Pro	
1.	Membuka aplikasi, sistem menampilkan menu utama	0,4 detik	0,4 detik	Sistem berhasil menampilkan menu utama VR

No	Pengujian	Waktu Proses		Hasil
		Samsung A32	Realmi Pro	
2.	Menekan salah satu video VR pada aplikasi	1 detik	1,8 detik	Sistem berhasil menampilkan video VR beserta informasi/deskripsi video tersebut

Dari hasil pengujian aplikasi pada fungsional tiap menu pada aplikasi, maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi Android dengan versi di atas 8. RAM pada perangkat *smartphone* mempengaruhi kecepatan sistem menampilkan aplikasi. Semakin tinggi RAM, semakin cepat pula pembukaan akses aplikasi. Resolusi layar dan spesifikasi *smartphone* yang lebih tinggi memberikan pengalaman VR yang lebih baik dan sebaliknya.

4.4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat menggunakan *Virtual Reality* (VR) berbasis Android, dengan studi kasus pada Lamban Balak:

a. Kelebihan

Kelebihan dari aplikasi Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat menggunakan *Virtual Reality* (VR) berbasis Android dengan studi kasus pada Lamban Balak adalah :

1. Pengguna dapat merasakan pengalaman yang mendalam dan imersif melalui penggunaan teknologi VR, memungkinkan mereka untuk menjelajahi pakaian dan alat tradisional secara interaktif
2. Dengan VR, pengguna dapat mempelajari tentang pakaian dan alat tradisional dengan cara yang menarik dan memikat, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap kebudayaan Pesisir Barat.

3. Dengan menggunakan *platform* berbasis Android, aplikasi VR dapat diakses melalui berbagai perangkat yang didukung Android, termasuk *smartphone* dan tablet, yang umumnya lebih terjangkau daripada perangkat VR khusus.
4. Penerapan teknologi VR menunjukkan inovasi dalam pendekatan untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya, memanfaatkan kemajuan teknologi untuk tujuan pendidikan dan budaya.
5. Aplikasi ini dapat digunakan untuk promosi pariwisata dan pendidikan budaya, membantu memperkenalkan kebudayaan Pesisir Barat kepada masyarakat lokal dan wisatawan.

b. Kekurangan

Kekurangan dari aplikasi Pengenalan Informasi Pakaian dan Alat Tradisional Kebudayaan Pesisir Barat menggunakan *Virtual Reality* (VR) berbasis Android dengan studi kasus pada Lamban Balak adalah:

1. Meskipun aplikasi berbasis Android dapat diakses melalui berbagai perangkat, penggunaan VR secara optimal memerlukan *headset* VR yang kompatibel, yang mungkin belum dimiliki oleh semua pengguna.
2. Pengalaman VR yang baik memerlukan perangkat keras yang memadai, seperti *smartphone* atau tablet Android dengan spesifikasi yang cukup kuat untuk menjalankan aplikasi VR dengan lancar.