

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan *signifikan* dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, kesehatan, dan kebudayaan. Inovasi teknologi tidak hanya memperkenalkan alat dan metode baru, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk budaya baru di masyarakat. Teknologi sering kali menjadi indikator perkembangan peradaban suatu bangsa. Namun, seiring dengan pesatnya arus informasi yang mudah diakses oleh masyarakat, terjadi pergeseran nilai-nilai budaya, terutama pada generasi muda yang lebih tertarik pada budaya asing dibandingkan dengan budaya lokal. Hal ini menuntut kita untuk lebih waspada dan bersikap *selektif* dalam menerima pengaruh budaya luar, agar nilai-nilai budaya asli tetap terjaga dan tidak terbawa oleh globalisasi.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung merupakan bagian dari struktur pemerintahan di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertugas memberikan pelayanan di bidang pendidikan dan kebudayaan. Disdikbud berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai di Provinsi Lampung. Dalam penyebaran informasi, dinas ini telah memanfaatkan media digital seperti website dan media sosial (Instagram), namun belum memiliki media informasi interaktif berbasis teknologi, seperti aplikasi dengan teknologi *Augmented reality*. Berdasarkan hasil kuesioner terkait pemahaman budaya Lampung, rata-rata nilai dari 20 responden hanya mencapai 48,5, sementara 95% *responden* menggunakan smartphone berbasis Android. Data ini menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman masyarakat terhadap budaya Lampung, sekaligus membuka peluang pengembangan aplikasi edukasi berbasis Android untuk meningkatkan literasi budaya lokal.

Salah satu upaya efektif dalam melestarikan warisan budaya dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap kebudayaan Lampung adalah dengan mengembangkan media informasi berbasis teknologi melalui pendekatan visual yang dapat diakses menggunakan perangkat Android. Dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi lampung merupakan tempat yang tepat untuk menyajikan informasi aspek budaya lampung karena belum adanya media informasi interaktif dan menarik.

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis Android dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat Lampung terhadap kebudayaan lokal. Teknologi AR memungkinkan penggabungan elemen virtual dengan dunia nyata melalui sistem pengenalan dan kamera khusus, yang dapat menampilkan informasi, gambar, audio, video, serta simulasi dan elemen sensorik secara interaktif. Dengan pendekatan ini, masyarakat dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam terkait berbagai aspek budaya Lampung, seperti adat istiadat, kesenian, ekonomi, dan makanan khas, yang disajikan dalam bentuk model 3D realistis dan video. Implementasi teknologi AR di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung diharapkan mampu memberikan edukasi sekaligus hiburan kepada pengguna, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya lokal sebagai warisan yang harus dijaga, terutama oleh generasi muda. Dengan dasar latar belakang tersebut, peneliti memilih untuk membahas topik ini dalam skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA INFORMASI ASPEK BUDAYA LAMPUNG BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi AR yang *interaktif* dan menarik kepada pengguna
2. Bagaimana merancang aplikasi *Augmented Reality* dalam bentuk video serta 3d yang realistis

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini di lakukan di dinas pendidikan dan kebudayaan provinsi lampung.
2. Penerapan aspek budaya Lampung dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) pada platform Android.
3. Objek penelitian ini terbatas mencakup beberapa adat istiadat, kesenian, ekonomi dan makanan khas
4. Augmented Reality aspek budaya Lampung menampilkan model 3 dimensi dan video

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *Augmented Reality* aspek budaya lampung berbasis android.
2. Membantu masyarakat untuk mencari informasi tentang budaya Lampung karena dapat di akses di android.
3. Memberikan informasi dan memperkenalkan budaya Lampung yang *Interaktif* dan menarik
4. Menarik minat masyarakat lampung untuk belajar budaya lampung

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi aspek budaya lampung dengan teknologi *Augmented Reality*
2. Memudahkan masyarakat untuk belajar tentang aspek budaya lampung
3. Mengedukasi masyarakat untuk memahami dan mengenalkan budaya lampung karena bisa di akses menggunakan sistem operasi android .
4. Melestarikan dan menjaga warisan budaya Lampung terutama pada adat istiadat, kesenian, ekonomi dan makanan khas

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini akan menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini menjelaskan teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, serta digunakan sebagai dasar untuk mendukung penulisan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini membahas tentang metode-metode penelitian serta tahapan-tahapan penelitian dalam penyelesaian permasalahan yang dinyatakan pada perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam membuat media Informasi aspek budaya lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil penelitian yang mencakup implementasi teknologi augmented reality berbasis Android yang telah dirancang dan dikembangkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menyajikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, serta memberikan saran-saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan di masa mendatang dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.