

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia merupakan Negara besar yang memiliki berbagai macam jenis budaya, suku, bahasa dan agama. Dengan berbagai jenis keberagaman tersebut terciptalah berbagai kebudayaan yang memiliki keunikan dan ciri khas di setiap daerahnya. Salah satu keberagaman yang memiliki ciri khas unik terdapat pada desain rumah adatnya. Setiap daerah biasanya memiliki satu atau lebih desain rumah adat yang memiliki nilai seni yang sangat indah. Hal ini mencerminkan bahwa nenek moyang kita merupakan orang-orang yang cerdas. Yang mampu mendesain rumah adat dengan gaya arsitek bangunan yang profesional. Rumah adat ini tidak hanya didesain indah dan unik, namun setiap desain biasanya memiliki sebuah arti. Baik dari bentuk simbol tertentu dan makna dibalik pembuatan rumah adat tersebut, sesuai dengan kebiasaan budaya daerah masing-masing.

PKOR Way Halim merupakan tempat yang identik dengan olahraga, tempat rekreasi murah meriah serta mudah di jangkau bagi warga di daerah Kota Bandar Lampung. Dan di kawasan ini terdapat anjungan desain rumah adat dari setiap kabupaten dan kota yang ada di Provinsi Lampung. Di masing-masing anjungan terdapat rumah adat dengan arsitektur khas lengkap dengan ornamen budaya dan beberapa miniatur bangunan yang menjadi ikon dari setiap kabupaten atau kota tersebut. Saat acara tahunan Lampung Fair diadakan, pengunjung dapat memasuki rumah-rumah adat secara leluasa. Di dalamnya juga akan dipajang hasil maupun potensi dari masing-masing kabupaten atau kota. Anjungan kabupaten atau kota se-Lampung ini dibuat sebagai pengenalan budaya yang ada di setiap daerah di Lampung, dan diharapkan sebagai titik pariwisata dan informasi yang ada di daerah Lampung. Pada saat ini, media promosi hanya menampilkan objek dengan bentuk dua dimensi. Hal ini dianggap kurang efektif karena pengenalan objek

rumah adat hanya bisa dilihat dari satu sisi saja. Sebuah inovasi dibutuhkan untuk mempromosikan rumah adat yang ada di anjungan PKOR Way Halim.

Pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dapat dijadikan dasar ide untuk meningkatkan ketertarikan wisatawan dalam mengeksplorasi anjungan yang ada di PKOR Way Halim. Augmented Reality adalah menggabungkan atau menambah (Augment) benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam dunia nyata (Reality). Augmented Reality adalah pengganti media interaktif untuk gambar dua dimensi menjadi objek tiga dimensi. Dengan teknik visualisasi tiga dimensi dapat menjadi nilai tambah dalam media promosi. Hal ini membuat peneliti ingin membuat sebuah penelitian tentang **“PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK MENAMPILKAN GEDUNG ANJUNGAN PKOR WAY HALIM SECARA 3D BERBASIS ANDROID”**. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu mempromosikan anjungan yang ada di PKOR Way Halim. Dan dengan adanya visualisasi tiga dimensi dapat menarik minat wisatawan luar kota atau daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah yang diambil yaitu:

1. Bagaimana membuat dan membangun aplikasi Augmented Reality tentang rumah adat yang ada di anjungan PKOR Way Halim.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah untuk lebih memfokuskan pada permasalahan. Batasan masalah antara lain:

1. Penelitian ini berfokus pada rumah adat yang ada di anjungan PKOR Way Halim.
2. *Augmented Reality* ini hanya menggunakan metode *marker based tracking*.
3. Aplikasi ini dioperasikan pada perangkat android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan bentuk tiga dimensi rumah adat yang ada di anjungan PKOR Way Halim sebagai media promosi wisata yang ada di Lampung.
2. Membuat aplikasi Augmented Reality dengan menggunakan platform Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Menampilkan informasi dalam bentuk Augmented Reality berbasis android.
2. Memunculkan rumah adat secara nyata sehingga menambah ketertarikan wisatawan untuk berkunjung ke lokasi anjungan PKOR Way Halim.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini akan dibagi V (lima) BAB dengan sistematika masing-masing BAB sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan landasan teori-teori yang menjadi dasar pembahasan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil rancangan sistem yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN