

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia kaya dengan keberagaman budaya. Keragaman budaya yang dimiliki masyarakat Indonesia dapat dilihat dari karya sastra yang dimilikinya. Termasuk cerita rakyat. Cerita rakyat di Indonesia jumlahnya beratus-ratus, dan masyarakat Indonesia itu terdiri atas berbagai etnis dan suku. Hal tersebut yang memberikan suatu gambaran yang nyata tentang keberagaman budaya Indonesia.

Provinsi Riau memiliki banyak cerita rakyat berupa dongeng, legenda, mite. Dulu cerita itu berkembang subur dalam kehidupan masyarakat. Para orangtua, pemuda dan anak-anak menggunakan cerita rakyat di berbagai situasi dalam kehidupan.

Sebagai Provinsi terbesar di Pulau Sumatera, Provinsi Riau memiliki banyak ragam jenis cerita rakyat yang tersebar di berbagai wilayah. Seperti cerita rakyat Lancang Kuning yang sangat terkenal. Cerita Lancang Kuning memiliki berbagai versi, disesuaikan dimana cerita rakyat itu diceritakan.

Pada zaman sekarang pawang cerita atau pendongeng sangat sedikit atau mungkin sudah tidak ada lagi dikarenakan tidak ada penerusnya, dikarenakan kurangnya minat masyarakat dalam menggeluti dunia sastra dan kurangnya perhatian terhadap cerita-cerita rakyat yang ada diakibatkan teknologi *smartphone* yang mulai berkembang pesat pada masa sekarang ini.

Tetapi banyak masyarakat sekarang ini tidak mengetahui asal usul cerita Lancang Kuning ini dikarenakan kurangnya minat baca dan keingintahuan tentang budaya dari daerah sendiri. Dan juga semakin banyaknya budaya luar yang masuk dengan mudah karena teknologi yang sudah maju dengan adanya *smartphone* dan internet. Anak-anak sekarang sudah sangat jarang mendengarkan cerita rakyat, mereka hanya ingin bermain dengan *smartphone* mereka, dan kurangnya perhatian dari orangtua dalam penggunaan *smartphone* mengakibatkan seorang anak menjadi malas untuk belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya perkembangan *smartphone* membuat produsen berlomba-lomba dalam menciptakan *smartphone* yang canggih dan murah sehingga masyarakat Indonesia saat ini mayoritas telah memiliki *smartphone* yang mendukung berjalannya aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR), sehingga implementasi AR dalam dunia nyata bisa lebih mudah dilakukan dengan baik, seperti pembuatan AR edukasi atau AR pendukung bisnis bagi masyarakat.

Augmented Reality atau realitas bertambah, dalam Febrian Wahyutama dkk. (2013), Jacobs menyatakan bahwa AR adalah teknologi yang memungkinkan orang untuk memvisualisasikan dunia maya sebagai bagian dari dunia nyata yang ada disekitar secara efektif sehingga membuat dunia maya seakan-akan dapat terhubung dengan dunia maya dan dapat terjadi suatu interaksi.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka pembuatan aplikasi Cerita Rakyat Lancang Kuning Provinsi Riau dengan *Augmented Reality* diharapkan dapat

menarik minat masyarakat khususnya remaja dan anak-anak untuk mengenal atau melestarikan cerita rakyat yang ada di Provinsi Riau, khususnya cerita rakyat Lancang Kuning. Dengan adanya aplikasi cerita rakyat Lancang Kuning yang disajikan dalam bentuk *Augmented Reality*, maka cerita rakyat akan lebih menarik untuk dilihat dan didengarkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi ada beberapa faktor sebagai berikut :

1. Kurangnya minat masyarakat dalam membaca cerita rakyat daerah.
2. Sudah kurangnya pendongeng cerita rakyat yang akan membuat cerita rakyat menjadi punah.
3. Masuknya budaya dari luar yang membuat kurangnya minat masyarakat terhadap cerita rakyat.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menumbuhkan minat membaca dan mendengarkan cerita rakyat Lancang Kuning kepada masyarakat terutama pelajar dan anak-anak.
2. Bagaimana cara membuat aplikasi yang mampu menarik minat membaca dan mendengarkan cerita rakyat Lancang Kuning bagi masyarakat terutama pelajar dan anak-anak.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menimbulkan perluasan pada pembahasannya nanti, maka diberi batasan ruang lingkup pembahasan yang dibahas. Batasan masalah yang dimaksud adalah :

1. Cerita rakyat lancang kuning yang dijadikan animasi adalah cerita rakyat lancang kuning dari Kabupaten Kampar.
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan *library* yang menyediakan dukungan terhadap *Augmented Reality*, dalam hal ini adalah *library* Kudan SDK.
3. Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *Markerless* yang telah didukung *library* Kudan SDK.
4. Aplikasi cerita rakyat lancang kuning tidak dilengkapi suara dari karakter animasi melainkan mengeluarkan *audio* dari pendongeng atau narator.

Selain dari pembahasan batasan masalah diatas tidak akan dibahas pada penelitian ini.

1.5 Tujuan

Tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk membuat aplikasi *augmented reality* cerita rakyat lancang kuning Provinsi Riau dengan teknik *markerless* yang didukung oleh *library* kudan SDK dan melestarikan budaya membaca cerita rakyat bagi masyarakat agar cerita rakyat tidak punah atau ditinggalkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat dilaksanakannya perancangan aplikasi sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat belajar dan mengenal budaya cerita rakyat kepada masyarakat Indonesia terutama masyarakat Riau.
2. Melestarikan budaya mendengarkan dan menonton cerita rakyat didalam negeri maupun di luar negeri.
3. Dapat dijadikan bahan pembelajaran sejarah asal usul lancang kuning.
4. Mempermudah masyarakat dalam memahami cerita rakyat lancang kuning melalui *Augmented Reality*.