

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini proses pembelajaran aksara Sunda ada dalam pendidikan formal, khususnya di daerah Jawa Barat. Pada umumnya siswa mendapatkan materi pembelajaran aksara Sunda dengan metode pembelajaran yang masih konvensional, tetapi di zaman yang sudah serba teknologi ini akan lebih memudahkan siswa untuk mempelajari aksara Sunda secara interaktif lewat teknologi yang sudah ada. Perkembangan teknologi dalam pendidikan menjadikan proses pembelajaran tidak hanya sebatas lisan antara pengajar dengan siswa tetapi bisa melalui berbagai media. *Augmented Reality* (AR) adalah salah satu teknologi yang dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif bagi para siswa, dimana para siswa dapat memvisualkan aksara Sunda sehingga membuat kesan yang nyata. Teknologi AR ini juga dapat menarik minat belajar siswa disekolah, sehingga dapat membantu mereka untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan [1].

AR sendiri merupakan teknologi yang mampu menggabungkan informasi tertentu atau objek ke dalam dunia maya kemudian divisualkan di dunia nyata. Pengguna membutuhkan perangkat tertentu untuk dapat melihat informasi yang sudah divisualkan dan dapat dilihat di dunia nyata, perangkat tersebut seperti ponsel pintar. Dalam pembuatannya juga dibutuhkan beberapa data untuk melengkapi komponen dalam penggunaan AR tersebut. Komponen-komponen tersebut visual yang akan ditampilkan, kemudian objek 3D, animasi, suara, dan juga program untuk menjalankan itu semua. Dalam hal ini animasi untuk objek 3D yang akan digunakan untuk media pembelajaran aksara Sunda melalui AR akan dibuat. Nantinya animasi pada objek 3D yang akan dibuat berfungsi untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Animasi yang akan dibuat juga harus disesuaikan dengan murid sekolah menengah pertama agar dapat menarik bagi mereka dan tidak terlihat membosankan [1].

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam berdasarkan latar belakang di atas sebagai berikut:

1. Pembelajaran cara menulis aksara Sunda untuk SMP Telkom Bandung masih menggunakan metode konvensional.
2. Bagaimana kelayakan animasi pada media pembelajaran aksara sunda menggunakan teknologi AR?

1.3 Tujuan

Adapun Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk membuat animasi cara penulisan aksara Sunda dengan menggunakan teknologi AR sebagai metode pembelajaran baru untuk SMP Telkom Bandung.
2. Untuk menguji kelayakan animasi pada media pembelajaran aksara Sunda menggunakan teknologi AR.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun Ruang Lingkup dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Animasi ini hanya untuk pembelajaran aksara Sunda sekolah menengah pertama.
2. Animasi berdasarkan kurikulum pelajaran aksara Sunda sekolah menengah pertama.
3. Animasi yang dibuat akan berbentuk video.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Animasi memiliki beberapa tahap dalam proses pembuatannya, dari mulai konsep animasi sampai sampai tahap final. Menurut Kerlow, semua bagian dalam alur tersebut harus berkaitan agar dapat mencapai hasil akhir. Alur tersebut dibagi kedalam tiga tahap, pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang dikenal sebagai alur *pipeline* [2].

- Pra Produksi

Tahapan pra produksi adalah tahapan awal dimana konsep dan rancangan keseluruhan untuk animasi 3D dibuat. Proses kerja pada tahapan pra produksi dapat berbeda dengan yang direncanakan sesuai dengan kebutuhan nantinya [3].

- Produksi

Tahapan selanjutnya adalah produksi dimana semua konsep dan rancangan yang telah dibuat pada tahap pra produksi dikumpulkan untuk membuat animasi. Animasi akan dibuat sesuai dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat [3].

- Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan terakhir dalam proyek animasi yang dibuat. Pada tahap ini animasi yang sebelumnya sudah diproduksi akan dikoreksi kembali apakah sudah sesuai dengan konsep dan rancangan kemudian difinalisasi [3].

1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan															
		Okt 19				Nov 19				Des 19				Jan 20			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pra Produksi																
2	Produksi																
3	Pasca Produksi																