

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Keragaman budaya di Indonesia perlu dilestarikan dalam masyarakat yang semakin global [1]. Tarian tradisional merupakan salah satu budaya di Indonesia yang perlu dilestarikan [2]. Tarian tradisional mengandung unsur-unsur tradisi dan warisan budaya kita dan meneruskannya dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, ia berkontribusi secara substansial untuk memperkuat identitas budaya kita dan memainkan peran penting dalam perkembangan budaya masyarakat [3].

Dalam hal ini, regenerasi diperlukan untuk melestarikan budaya tradisional kepada remaja [4]. Susan Hoyle, Direktur Dance of Arts Council England, mengamati bahwa remaja secara alami menikmati menari dan belajar sesuatu yang baru. [5]. Melalui tari, remaja dapat tumbuh secara fisik dan mental. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan pandangan mereka tentang dunia, mendapatkan pengakuan dari orang lain, dan menunjukkan emosi mereka [6].

Pelestarian budaya dapat dilakukan dengan cara belajar tari tradisional dengan guru tari. Namun, karena kurangnya fleksibilitas waktu, beberapa pelajar tari lebih memilih untuk belajar otodidak. Belajar otodidak sendiri memiliki manfaat yaitu dapat mengekspresikan kehendak pribadi dan mengembangkan persepsi diri yang berbeda [7]. Menurut penelitian Äli Leijen, video menjadi salah satu media belajar tari yang populer karena kemampuannya dalam menampilkan kompleksitas dalam tari [8]. Namun, media video tidak dapat mengoreksi gerakan yang dilakukan oleh pelajar tari. Pada penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa *Microsoft Kinect* adalah alat yang mudah digunakan untuk menangkap suatu gerakan [9]. Selain itu, *microsoft Kinect* digunakan untuk *Sign Language Recognition* dan *Motion Capture* [9] [10]. Pada penelitian tugas akhir ini, *Microsoft Kinect* digunakan untuk mendeteksi gerakan tari tradisional Bali, sehingga pelajar tari dapat

mengetahui gerakan tari yang benar. Dibutuhkan interaksi yang baik antara *user* dan aplikasi, sehingga dibutuhkan pula *User Interface* yang tepat agar interaksi antara *user* dan *tools* dapat tersampaikan dengan baik pada *user*. Maka dari itu, dimodelkan sebuah *User Interface* aplikasi menggunakan metode *Goal – Directed Design* agar *User Interface* aplikasi yang dibuat dapat memenuhi tujuan yang ditentukan. Metode *Goal – Directed Design* digunakan karena aplikasi ini berfokus pada target pengguna agar dapat mengevaluasi latihan tari tanpa harus bersama guru tari.

Salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dari *usability* tersebut adalah *user interface* yang merupakan jembatan penghubung antara interaksi manusia dengan suatu aplikasi atau media [11]. Untuk itu, diperlukan perancangan desain *user interface* yang tepat dan sesuai dengan tujuan pengguna. Tujuan tersebut bisa dicapai dengan cara mengidentifikasi karakter dan kebutuhan pengguna dan *stakeholder* terkait media pembelajaran yang akan dibangun. Maka diimplementasikan *Goal-Directed Design* dengan mengidentifikasi tujuan dan perilaku pengguna serta menerjemahkan ke dalam model *user interface* media pembelajaran Tari Tradisional Bali. [11]. Setelah *User Interface* aplikasi dibuat, telah dihitung tingkat *usability* dari aplikasi tersebut. *System Usability Scale* (SUS) adalah kuesioner yang memberikan skor referensi tunggal untuk pandangan peserta tentang kegunaan suatu produk [12]. Pada kuesioner SUS, pernyataan yang dipilih benar-benar mencakup berbagai aspek kegunaan sistem, seperti kebutuhan untuk dukungan, pelatihan, dan kompleksitas, dan dengan demikian memiliki tingkat validitas yang tinggi untuk mengukur kegunaan sistem [13].

1.2 Perumusan Masalah

Regenerasi perlu dilakukan kepada remaja saat ini untuk melestarikan kebudayaan Indonesia dan memperkuat identitas budaya kita. Belajar tari tradisional dapat dilakukan dengan belajar dengan guru tari namun karena fleksibilitas waktu, beberapa pelajar memilih untuk belajar secara otodidak dengan menggunakan media. Namun, media yang digunakan tidak dapat memperbaiki kesalahan yang dilakukan oleh pelajar tari. Sehingga

direkomendasikan sebuah aplikasi yang dapat mendeteksi gerakan dan menampilkan gerakan tari yang benar yaitu dengan menggunakan *microsoft Kinect*, sehingga pelajar tari dapat mengetahui gerakan tari yang benar. Dibutuhkan *User Interface* yang tepat agar interaksi antara *user* dan *tools* dapat tersampaikan dengan baik. Maka dari itu akan dirancang sebuah *User Interface* aplikasi yang dapat membantu pelajar tari dalam latihan. Dari perumusan masalah di atas, muncul pertanyaan penelitian yaitu :

- 1 Bagaimana model *User Interface* untuk aplikasi pengenalan tari tradisional Bali yang sesuai dengan tujuan *user*?
- 2 Bagaimana tingkat *usability user interface* pada aplikasi dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*)?
- 3 Apakah model *User Interface* untuk aplikasi pengenalan tari tradisional Bali yang akan dihasilkan dapat membantu pelajar tari saat latihan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini yaitu :

1. Menghasilkan model *User Interface* untuk aplikasi pengenalan tari tradisional Bali yang sesuai dengan tujuan *user*.
2. Menganalisis tingkat *usability* aplikasi dengan menggunakan SUS (*System Usability Scale*).

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah pada penelitian kali ini :

1. Penelitian ini akan dilakukan pada Sanggar Tari Bali Githa Saraswati.
2. Gerakan yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah pada gerakan dasar khususnya pada tinggi rendahnya tangan, tinggi rendahnya kaki dan tinggi rendahnya postur badan karena pada penelitian ini berfokus pada pelajar pemula yang belum memahami gerakan dasar tari tradisional Bali.
3. Aplikasi ini berfokus pada kalangan remaja.

1.5 Rencana Kegiatan

Tahap ini merupakan tahap dimana permasalahan yang diangkat pada penelitian ini dianalisis dan menentukan metode yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini.

1. *Literature Study*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang berguna untuk penelitian berupa teori – teori dari literatur yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

2. *Modelling*

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian siapa yang akan menggunakan produk, kegunaan dari produk, dan dilakukan wawancara terhadap orang yang dapat menjelaskan dengan baik mengenai Tari Tradisional Bali dan memberikan kuesioner terhadap target *user*. Pada tahap ini dihasilkan sebuah persona dari target *user*.

3. *Requirement Definition*

Tahap *requirement definition* menghasilkan sebuah konteks skenario, *data requirement*, *functional requirement* dan *technical requirement*.

4. *Design Framework*

Tahap *framework definition* menghasilkan kerangka interaksi yang berisi struktur tampilan dan *layout* dari aplikasi pembelajaran tari tradisional Bali.

5. *Design Refinement*

Tahap *refinement* merupakan tahap pembangunan desain *mock up* sesuai dengan hasil pada tahapan *framework definition*. Pada tahapan *refinement* dilakukan pembuatan tampilan *user interface prototype* aplikasi pembelajaran tari tradisional Bali sesuai dengan *layout* yang telah dibuat pada tahapan *wireframe*

6. *Development Support*

Tahap *development support user interface* yang telah dihasilkan pada tahapan sebelumnya diimplementasikan menjadi *prototype*

7. Penarikan Kesimpulan dan Penulisan Laporan Tugas Akhir

Tahap ini merupakan tahap dimana penulisan laporan penelitian dibuat beserta pengumpulan dari laporan, lampiran dan dokumentasi yang didapat selama proses penelitian berlangsung.