

Alternatif Media Pengenalan Tari Someah Melalui *Augmented Reality* Berbasis Android

Muhammad Taufiq

Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jl. Buah Batu No.212, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265
sayataufiq16@gmail.com

ABSTRACT

Contemporary dance is one part of the dance arts in West Java, especially in Bandung city. The contemporary dance in this work raises the issue of communication behavior which is the identity of the Sundanese, namely Someah. The creation of this Someah-themed contemporary dance is a form of collaborative creation of innovative products from the collaboration of culture and technology. Introducing dance art through conventional media in the form of books is starting to become less attractive, especially among the younger generations. This work is expected to be an alternative solution. The study uses the theory of Chris Atton's Alternative Media (2002). Creating this work also applies the 4P method as an innovation phase which includes person, product, process and press. The research conducted in the process of creating the work includes selecting media for scanning objects, taking pictures and forming Augmented Reality main media. The result of the study of the innovation process as a form of cultural engineering is Someah-themed dance which is published in Augmented Reality as an alternative media for introducing dance. Producing Augmented Reality is considered as a medium to bridge between products and cultural values so that they can synergize in the midst of technological developments.

Keywords: Dance, Someah, Alternative Media, Augmented Reality

ABSTRAK

Tari kontemporer adalah salah satu bagian dari seni tari di Jawa Barat khususnya di kota Bandung. Tari kontemporer pada karya ini mengangkat tentang perilaku komunikasi yang menjadi identitas dari suku Sunda yaitu Someah. Penciptaan tari kontemporer bertema Someah ini adalah wujud kolaborasi penciptaan produk inovasi dari kolaborasi kebudayaan dan teknologi. Pengenalan seni tari melalui media konvensional berupa buku mulai kurang diminati terutama di kalangan generasi muda. Karya ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif. Kajian ini menggunakan teori Alternatif Media dari Chris Atton (2002). Pembuatan karya ini juga menggunakan metode 4P sebagai fase inovasi yang meliputi person, product, process and press. Pembuatan karya ini melalui riset, pemilihan media untuk objek pemindai, pengambilan gambar dan pembentukan media utama Augmented Reality. Hasil kajian karya utama dari proses inovasi sebagai bentuk rekayasa budaya ini adalah Tari bertema Someah yang dimuat dalam bentuk Augmented Reality sebagai salah satu alternatif media pengenalan tari. Pembuatan Augmented Reality ini juga dipilih sebagai media untuk menjembatani produk serta nilai kebudayaan agar dapat bersinergi ditengah perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Tari, Someah, Alternatif Media, Augmented Reality

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan tari di Indonesia bersifat dinamis dengan terus adanya kebaruan yang diciptakan dari pelaku budaya termasuk tari kontemporer. Seni tari kontemporer bisa menjadi media komunikasi yang mengangkat isu-isu sosial yang terjadi da-

lam kehidupan masyarakat. Seni tari kontemporer dapat bertujuan untuk menyampaikan ide maupun gagasan yang memiliki peran untuk mengungkapkan kejadian atau memberikan sumbangan gagasan kepada masyarakat.

Akirma (2002) menjelaskan persoalan kontemporer sebetulnya terletak pada bentuk dan gagasannya. Karena berdasarkan

bentuk karya seni kontemporer cenderung aneh-aneh dan keluar dari jalur-jalur yang berlaku secara umum dalam dunia seni. Wijaya (dalam Yuda, 2003) menjelaskan kontemporer sebagai suatu bentuk karya seni yang mengandung arti, misi, gebrakan bahkan cukup dengan percobaan.

Seni tari kontemporer tentunya memiliki konsep yang akan disampaikan kepada masyarakat atau penonton. Tari kontemporer yang memiliki konsep tentunya terdapat ide yang menjadi sebuah kebaruan dan kontekstual. Karya yang dihasilkan dari tari kontemporer tentunya memiliki gerakan yang memuat unsur kebaruan sesuai dengan konteks yang diambil, tema yang dimuat bisa berangkat dari isu-isu terkini maupun isu-isu yang berasal dari warisan tradisi budaya yang disajikan dalam bentuk kebaruan sebagai wujud dari inovasi pada masa kini, salah satunya dari sudut pandang kemajuan teknologi.

Indrayuda (2010) menyebutkan sebuah tari dikatakan kontemporer apabila tari tersebut memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Geraknya cenderung menentang kaidah-kaidah yang berlaku umum dalam tari tradisi maupun tari yang telah mapan yang berlaku dalam masyarakat.
2. Ekspresi yang dimunculkan adalah ekspresi pribadi bukan ekspresi komunitas tertentu atau etnik tertentu, dan tidak bersifat kolektif.
3. Sumber garapan gerak boleh bebas, namun sesuai dengan tema tari apakah bersumber dari tari tradisi atau pencaharian di studio tari.
4. Pola iramanya baik musik dan gerak tidak selalu bersifat ritmis dan melodis, malah sering lepas dari melodis dan ritmis.
5. Naskah atau konsep cerita yang diungkapkan melalui karya tari tersebut

mesti yang berhubungan dengan masalah kemanusiaan yang kekinian.

6. Musik dan tari tidak menyatu dalam satu pola irama, namun menyatu dalam suasana. Musik merupakan bagian dari cerita tarian atau konsep garapan,
7. Durasi atau waktu pertunjukan apabila diulang selalu tidak konstan, begitu juga ekspresi penari, bentuk gerak dan tekanan atau aksennya pun tidak konstan.
8. Sulit untuk mengulangi pertunjukannya agar persis sama, dan tidak dapat dipertahankan keberadaannya dalam waktu yang lama.

Tari kontemporer pada karya inovasi ini mengangkat tentang nilai budaya *Someah* sebagai perilaku komunikasi masyarakat Sunda khususnya di Bandung. Hidayat (2019: 90) Mengatakan bahwa budaya *Someah* merepresentasikan *brand personality* masyarakat Sunda. *Someah* mengandung nilai-nilai kepribadian masyarakat Sunda seperti ramah, sopan, dan terbuka. Nilai-nilai tersebut ditransformasikan melalui perilaku komunikasi sehari-hari di lingkungan sekitar yang terjadi secara terencana dan berulang.

Someah memiliki arti sifat yang ramah, sifat *Someah* orang Sunda meliputi berbagai aspek yang luas seperti halnya banyak tersenyum, memiliki inisiatif yang tinggi dalam membantu tetangga, mengajak orang untuk mampir ke rumah (*sindang*), sering menyapa pada saat bertemu dan lain sebagainya, Hidayat (2019).

Someah sebagai budaya lokal mengajarkan kita sebagai makhluk sosial untuk senantiasa memiliki sifat sopan santun juga memiliki etika yang baik dalam berkomunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Budaya lokal tersebut dalam kehidupan masyarakat akan selalu hidup ketika peran dari setiap generasi yang

mampu untuk menjaganya dengan baik. *Someah* sebagai budaya yang diidentikkan sebagai ciri khas orang sunda walaupun tidak semua menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi tumbuh dengan pesat, tidak hanya pada media komunikasi saja, tapi juga pada media informasi. *Smartphone* berbasis android dengan komputer menjadi *system* perangkat yang paling dekat dengan aktifitas sehari-hari dan sangat terlihat perkembangannya. Banyak cara untuk memperkenalkan dan mengembangkan produk kesenian yang ada di Indonesia khususnya di Jawa Barat, salah satu teknologi yang dirasa mampu untuk menjembatani hal tersebut yaitu dengan adanya *Augmented Reality*. Pemanfaatan teknologi jenis ini dapat diaplikasikan dalam banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, permainan, periklanan dan pariwisata.

Augmented Reality (AR) atau dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi Realitas Tambahan adalah sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (Pamoedji, dkk, 2017). Sedangkan menurut (Pramana, dkk, 2018) mengatakan *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang berkembang dan sangat diminati saat ini, karena *Augmented Reality* (AR) bisa masuk ke dalam berbagai lingkungan. Aplikasi *Augmented Reality* (AR) bisa diterapkan pada bidang pengetahuan, hiburan, kesehatan, dan banyak lainnya.

Augmented Reality merupakan salah satu perkembangan teknologi yang dapat menggabungkan objek maya 2D atau 3D kedalam sebuah realitas waktu yang nyata. Teknologi ini dapat memuat segala hal yang

bersifat informasi kedalam dunia maya dan dapat ditampilkan pada dunia nyata dengan adanya perantara alat penunjang seperti *handphone* berbasis android, komputer, *webcam* dan juga kacamata khusus.

1. *Marker Based Augmented Reality*

AR jenis ini memerlukan objek visual khusus dan kamera untuk memindainya. Objek visual bisa berbentuk apa saja, dari kode QR yang dicetak hingga simbol khusus. Perangkat AR ini juga menghitung posisi dan orientasi marker untuk memposisikan konten. Dengan begitu, marker akan menampilkan animasi digital yang dapat dilihat oleh pengguna.

2. *Markerless Augmented Reality*

Jenis ini yang menjadikan *Augmented Reality* dipakai secara luas. Markerless AR menggunakan teknologi GPS, pengukur kecepatan, kompas digital serta akselerometer yang tertanam dalam perangkat untuk menyediakan data berdasarkan lokasi seseorang. Teknologi jenis ini sering ditemui pada *smartphone* setiap penggunaannya dengan adanya fitur deteksi lokasi. Jenis ini tentunya sering digunakan sebagai pemetaan arah dalam sebuah aplikasi.

3. *Projection Based Augmented Reality*

Projection based Augmented Reality bekerja dengan cara memproyeksikan cahaya buatan ke permukaan real. Beberapa kasus memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, seperti hologram yang bisa dilihat di film bergenre sci-fi seperti *Star Wars*. AR ini mampu mendeteksi interaksi antara pengguna dengan proyeksi melalui perubahannya.

4. *Superimposition Based Augmented Reality*

Superimposition Based Augmented Reality mampu mengganti tampilan asli dengan *augmented*, baik full maupun sebagian.

Disinilah *object recognition* memainkan peranan penting.

Pengenalan tari yang terdapat dalam modul pembelajaran tentunya harus memberikan informasi yang dibutuhkan setiap orang atau siswa dengan penyampaian yang lengkap serta mudah untuk diakses baik itu di lingkungan pendidikan maupun diluar lingkungan pendidikan. Penyampaian informasi dalam modul pembelajaran biasanya hanya berupa media cetak berisi teks deskripsi mengenai pengenalan tari dan foto sebagai gambaran atau visual dari tari yang sedang dijelaskan. Penyampaian informasi tersebut permasalahan yang terlihat adalah visual dari contoh gerakan-gerakan dari jenis tari yang dimuat dalam buku hanya berupa gambar atau foto saja, sehingga masih diperlukannya kebaruan menyampaikan informasi dengan lebih menarik lagi secara visual. Dalam hal ini diperlukannya alternatif media sebagai pendukung dari media mainstream.

Melihat dari permasalahan yang terdapat pada penyampaian informasi atau visual dari pengenalan tari tentunya diperlukan solusi untuk menjembatani pengenalan kontemporer maupun tari tradisional agar lebih interaktif dalam penyajiannya. *Marker Based Augmented Reality* menjadi salah satu alternatif dari perkembangan teknologi yang mampu menjembatani karena teknologi ini mempunyai kelebihan dengan memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi khalayak. Karena dirasa mampu untuk menjembatani antara kebudayaan dan perkembangan zaman tidak menutup kemungkinan dengan adanya teknologi ini dapat menghasilkan karya inovasi yang berfungsi sebagai alternatif media untuk pengenalan seni tari.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pengenalan tari sebelumnya

dilakukan oleh Haryani & Triyono (2017). Berjudul *Augmented Reality (AR) sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Membahas pemanfaatan teknologi Informasi dalam proses penyampaian informasi melalui *Augmented Reality*. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mereview penggunaan teknologi AR dalam memperkenalkan benda cagar budaya kepada masyarakat. Dalam pembuatan aplikasi AR, metode yang digunakan bisa menggunakan metode *Marker Based Tracking* dan *Markless AR*. Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model waterfall yang terdiri dari lima fase yaitu *analysis, design, implementation, testing* dan *maintenance*.

Jurnal berikutnya berjudul *Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa oleh Raming, dkk (2017)*. Jurnal Teknik Informatika Vol. 11, No. 1. Universitas Sam Ratulangi Manado. Membahas pelestarian budaya lokal khususnya pada budaya seni tarian suku Minahasa sebagai bentuk nasionalisme yang harus ditanamkan kepada khalayak tanpa menghiraukan perkembangan dunia saat ini. Dalam penulisannya berpendapat bahwa minat mempelajari budaya pada anak usia dini sudah dihiraukan akibat dari teknologi yang sudah menawarkan visualisasi yang lebih menarik. Hasil dari penelitian tersebut peneliti aplikasi Virtual Reality berbasis video 360 derajat pada tarian adat Suku Minahasa dengan menggunakan metode *interactive multimedia system of desain and development (IMSDD)* dan *google cardboard* sebagai perangkat dalam visualisasi video.

Penelitian berikutnya berjudul *Aplikasi Pengenalan Tari Tradisional Daerah Lampung Berbasis AR (Augmented Reality)* yang dilakukan oleh Wahida

(2019) Universitas Teknokrat Indonesia. Membahas tentang keberadaan seni tari di Indonesia yang sedang menghadapi masalah serius akibat maraknya kebudayaan asing yang masuk di kalangan remaja di Indonesia, dari penulisannya berpendapat hanya beberapa saja yang masih bertahan dengan kebudayaan tradisional Indonesia. Hasil dari penelitiannya bertujuan untuk melestarikan budaya tari tradisional Lampung melalui *Augmented Reality* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pengenalan tari tradisional khususnya di Provinsi Lampung dengan sangat nyata sehingga dapat lebih mudah dipelajari.

Kajian berikutnya dilakukan oleh Nuraeni & Zaliluddin (2021). Berjudul Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur. Membahas tentang pengenalan tari daerah pada anak usia dini menjadi salah satu cara untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah. Penulis berpendapat bahwa bentuk informasi pengenalan tari daerah pada anak usia dini masih sangat kurang, karena masih ditemukannya pengenalan tari daerah berbentuk media cetak, video dipraktikkan langsung oleh guru ataupun instruktur. Berdasarkan temuannya peneliti bermaksud untuk merancang aplikasi dengan pemanfaatan teknologi virtual reality sebagai media pengenalan tari daerah di Jawa Barat pada sanggar tari cineur menggunakan metode MDLC.

Semua pembahasan dalam penelitian sebelumnya memiliki tujuan yang sama dengan pemanfaatan teknologi agar dapat melestarikan budaya, namun dalam fokus kajian dan metode yang berbeda. Dalam penulisan ini kajian berfokus pada Rekayasa Budaya sebagai bentuk kolaborasi untuk menghasilkan media alternatif menciptakan karya inovasi yang menggabungkan unsur budaya dengan unsur teknologi.

Alternatif media berdasarkan fase inovasi dijadikan sebagai landasan teori yang digunakan. Menurut Chris Atton (2002), Alternatif Media adalah media yang berbeda dengan media mainstream, khususnya pada produk seperti konten, bentuk, cara kreasi atau cara produksi. Begitu juga dengan proses seperti cara distribusi, perubahan hubungan sosial antara peran, tanggung jawab, dan hubungannya dengan *audience*. Dalam bukunya Atton menempatkan media alternatif kontemporer dalam konteks budaya, sejarah dan politik mereka. Lebih lanjut Atton mendefinisikan media alternatif, kata alternatif bisa merujuk pada informasi yang 'alternatif' dari informasi yang diberikan oleh media mainstream atau media massa. Informasi yang disampaikan atau yang dilakukan tidak seperti yang biasa terlihat bahkan mungkin tidak dapat ditemukan ditempat lain. Sedangkan pembuatan konsep perancangan untuk menghasilkan sesuatu yang baru sebagai fase inovasi menggunakan 4P dari Coprey (2016), yang meliputi *person, process, press, dan produc*.

B. Metode

Pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Melalui pen-

dekatan ini memungkinkan penulis untuk membangun pemahaman tentang suatu topik, membongkar makna yang dianggap orang berasal dari kehidupan mereka untuk aktivitas, situasi, keadaan, orang, dan objek. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi non-participasi dimana peneliti memiliki peran sebagai pengamat, lalu dokumentasi digunakan dalam tahap mengumpulkan dokumen yang terkait dalam objek penelitian seperti dokumen visual.

Runutan analisis data pada penelitian ini ialah: (1) media alternatif berdasarkan fase inovasi 4P; dan (2) tahapan perancangan dan produksi karya. Pembuatan karya ini menggunakan 4p sebagai fase inovasi yang meliputi *person* sebagai tindakan pribadi yang muncul dari interaksi unik dengan keterbukaan terhadap lingkungan dan pengalaman dalam memberikan penilaian secara internal sesuai dengan fokus pribadi bermain dengan konsep-konsep untuk menghasilkan kreativitas, tahap berikutnya *process* untuk merasakan dan mengamati adanya masalah lalu membuat dugaan tentang kekurangan, dilanjutkan dengan *press* sebagai aspek pendorong bakat dalam lingkungan yang mendukung untuk mewujudkan kreativitas dan yang terakhir *produc* berfokus pada produk kreatif yang berkemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau mengkombinasikan yang sudah ada sebelumnya. Dari 4P ini memberi kesimpulan bahwa akan dibuat alternatif media cetak kartu yang ditambahkan teknologi *Augmented Reality* dengan tujuan menginformasikan dan mengenalkan tari *Someah*. Dalam pembuatan karya ini juga yang akan diwujudkan meliputi riset, pemilihan media untuk menjadi objek pemindaian, pengambilan gambar dan pembentukan media utama *Augmented Reality*. Coprey

(2016) menyimpulkan bahwa proses kreatif mencakup fase yang berbeda, yang memanfaatkan sumber daya psikologi yang berbeda, untuk membuat model persimpangan 4P dengan setiap fasenya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dalam pembuatan karya inovasi ini mengubah ide-ide dan konsep desain menjadi kenyataan dengan melalui lima elemen inti pendidikan sebagai proses awal untuk menemukan berbagai elemen agar dapat disilangkan atau dikolaborasikan dengan tujuan menemukan gambaran objek apa yang akan dibahas dan dibuat sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki. Dengan menggunakan proses ini juga akan lebih memudahkan arah serta fokus tujuan awal dalam menghasilkan produk rekayasa budaya.

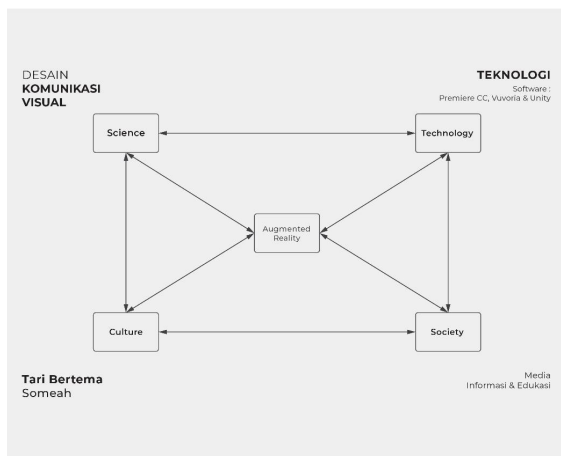
Setelah lima elemen inti ditentukan maka dalam proses selanjutnya adalah lebih memetakan kembali setiap elemen yang dapat memenuhi atau mendukung dalam proses perancangan *Augmented Reality*. Dalam proses ini menghasilkan unsur-unsur seperti seperti ekonomi, seni, teknologi dan sosial. Setiap unsur tersebut perlu dihadirkan agar karya inovasi yang dirancang tidak hanya sekedar objek saja tanpa adanya maksud dan tujuan. Hal ini dirasa sangat penting dalam proses pembuatan karena akan lebih menekankan fungsi dari karya yang dibuat. Dari proses menentukan objek atau output karya inovasi dalam rekayasa budaya ini menghasilkan konsep perancangan berupa alternatif media pengenalan tari melalui teknologi *Augmented Reality* berbasis android, perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk alihwahan atau media informasi tambahan ilustrasi tari dalam pengenalan maupun pembelajaran jenis tari dalam bentuk teknologi *Augmented Reality* berbasis android.

Pembuatan karya sebagai rekayasa budaya ini menjadi sebuah inovasi media yang tentunya dapat dipelajari bagi generasi muda. Pemanfaatan teknologi *Marker Based Augmented Reality* selain bertujuan untuk meningkatkan interaksi, karya inovasi antara budaya dengan kecanggihan teknologi tentunya diharapkan mampu menghasilkan karya rekayasa budaya yang berdampak pada motivasi belajar serta berdampak pada pemajuan kebudayaan.

Masyarakat mengenal suku sunda sebagai masyarakat yang *Someah* dalam perilaku komunikasi. Hal tersebut sudah melekat menjadi ciri khas dari masyarakat suku sunda, budaya *Someah* diyakini mengandung nilai-nilai sekaligus manfaat bagi masyarakat maupun lingkungannya karena dinilai sebagai perilaku komunikasi yang positif.

Prilaku masyarakat sunda yang dikenal *Someah* akan dikolaborasikan dengan penciptaan tari yang mengangkat tema *someah* dalam bentuk gerak dan akan dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi *Marker Based Augmented Reality* sebagai bentuk kreatif inovatif dalam menampilkan kebudayaan.

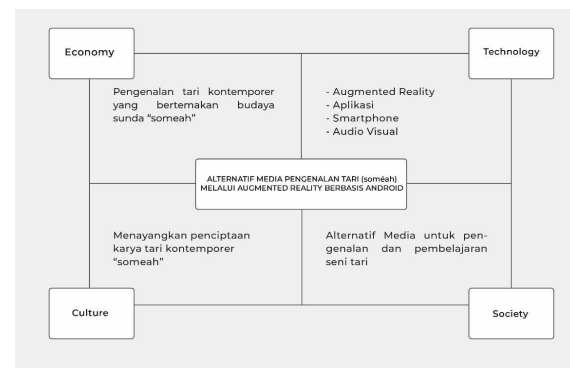
Proses Kreatif 1



Bagan 1.
Lima struktur elemen pendidikan

Kaitan antara *science* dan *culture* menghasilkan ide untuk merancang karya yang berkaitan dengan budaya Sunda yaitu *Someah*. Hubungan antara *science* dengan teknologi dapat menghasilkan ide pemanfaatan *software* editing untuk menunjang objek utama. Selanjutnya antara *culture* dengan *society* adalah berupa ide untuk mengangkat nilai budaya sunda *Someah* kedalam sebuah media untuk memperkenalkan dan menyampaikan informasi. Sedangkan *society* dengan teknologi dapat menghasilkan ide berupa penunjang untuk terciptanya sebuah informasi yang dapat menarik perhatian penonton. Pada bagian tengah tabel *Art* berupa gabungan dari keseluruhan elemen inovasi yang pada akhirnya tercetus untuk pembuatan *Augmented Reality* sebagai karya rekayasa budaya.

Proses Kreatif 2



Bagan 2.
Struktur Profesional Disiplin Desain

Berdasarkan bagan diatas, terdapat empat unsur yaitu ekonomi, teknologi, budaya, dan sosial. Unsur yang *pertama* yaitu ekonomi dalam struktur disiplin desain, fungsinya sebagai pemanfaatan teknologi yang memiliki daya tarik dalam menyajikan informasi dan memiliki daya jual jika dibuat sebagai konten komersil.

Unsur yang *kedua* yaitu teknologi dalam struktur disiplin desain, dalam

perancangannya banyak teknologi yang digunakan untuk menunjang terciptanya karya tersebut diantaranya *Augmented Reality, Smartphone* berbasis android dan audio visual yang dibuat secara mandiri dari proses produk sehingga proses editing menggunakan perangkat rekam kamera dan perangkat editing seperti *Adobe Premiere CC*. Aset Video hasil dari produksi akan dimuat sebagai asset utama untuk penggabungan media cetak kartu dengan objek pemindai yang dihasilkan dari *Vuforia*. Dan aplikasi untuk dapat mengetahui hasil karya perlu menggunakan aplikasi unity sebagai perspektif user.

Unsur yang *ketiga* yaitu sosial, pemanfaatan *Augmented Reality* dalam alternatif media cetak kartu dan penciptaan seni tari yang mengangkat tema budaya *Someah* yang dibuat untuk lebih memiliki nilai fungsi dan nilai kebudayaan dengan mengimbangi perkembangan zaman.

Unsur yang *keempat* yaitu budaya, pada tabel diatas menayangkan hasil dari penciptaan karya tari kontemporer dan pengkolaborasi dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* berbasis android.

A. Proses Inovasi

Setiap individu memiliki kreativitas tersendiri dalam menciptakan karya. Rekamaya budaya menjadi ilmu yang mencakup seluruh aspek yang berkaitan dengan kreativitas, aspek kreatifitas tersebut diantaranya yaitu *person, product, process* dan *press*. Proses kreatif tersebut diimplementasikan dalam pembuatan karya tari yang berbasis *Augmented Reality*. Fase inovasi 4P diterapkan lebih detail seperti yang terdapat pada table 1 (Fase Inovasi).

Process dalam tahapan ini menggunakan *convergent* dan *divergent* dalam membentuk rancangan dari ide-ide, melihat permasalahan yang ada dalam pengenalan tari dari buku akan dibuat pemecahan masalah tersebut dengan membuat solusi yang dianggap lebih efektif.

Personal Motivation dengan melakukan pendekatan *reactive* dan *proactive* dapat menentukan solusi seperti apa yang akan diberikan. Proses ini menjadi bagian internal maupun eksternal dari lingkungan untuk melihat kondisi permasalahan yang ada untuk menghasilkan solusi efektif yang akan diberikan.

Tabel fase inovasi

	Invention (Creativity)						Exploitation	
	Poles	Preparation	Activation	Generation	Illumination	Verification	Communication	Validation
Process	Convergent vs Divergent	Divergent Pembelajaran dari buku ajar konvensional kurang menarik	Divergent Konten yang hanya berupa tulisan dan gambar	Convergent Pemanfaatan Teknologi	Convergent Penambahan Augmented Reality dalam media cetak	Convergent Menggunakan Augmented Reality jenis Markedbased dalam media cetak	Mixed Media Digital dengan Media Cetak	Convergent Menawarkan alternatif media yang menarik
Personal Motivation	Reactive vs Proactive	Proactive Pembelajaran dari buku ajar konvensional kurang menarik	Reactive Pembelajaran diperlukannya kebaruan	Proactive Memberikan kebaruan dalam memberikan informasi	Reactive Merancang media cetak baru dengan pemanfaatan teknologi	Proactive Mengumpulkan data yang diperlukan untuk menunjang perancangan	Mixed Wawancara & Studi Visual	Proactive Memilih data sesuai dengan konten yang akan dibuat
Personal Properties	Adaptive vs Innovative	Innovative Menambahkan media digital dalam bentuk Augmented Reality	Adaptive Penggunaan Augmented Reality dengan media cetak	Mixed Perancangan dengan Memanfaatkan media cetak (kartu) dan digital	Adaptive aaa	Mixed Rapid prototype dicoba terlebih dahulu untuk memastikan barcode berfungsi	Innovative Membuat Perancangan Augmented Reality pada media cetak baru	Innovative Proses uji coba perancangan kepada khalayak untuk mengetahui keefektifan perancangan

Personal Feeling	Conserving vs Generative	Generative Membuat alternatif media sebagai kebaruan menggunakan <i>Augmented Reality</i> pada media cetak kartu	Conserving Pemanfaatan teknologi <i>Augmented Reality</i>	Generative Pembuatan aset video tari kontemporer dalam memperkenalkan kebudayaan sunda	Conserving Seni tari harus terus diperkenalkan agar tetap dikenal dan berkembang pada generasi seterusnya	Mixed Penciptaan dan memperkenalkannya melalui tayangan yang dibuat dalam media cetak agar menjadi pengetahuan umum dan banyak diketahui	Generative Untuk memperkenalkan dan menayangkan kepada khalayak mengenai tari kontemporer yang mengangakat budaya sunda someah dengan menggunakan AR	Conserving Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai tari kontemporer yang ada di jawa barat
Product	Routine vs Creative	Creative Penciptaan tari kontemporer yang bertemakan someah	Routine Penggunaan <i>Augmented Reality</i> pada media cetak kartu	Routine	Creative Pembuatan video sebagai aset digital untuk keperluan pembuatan <i>Augmented Reality</i>	Creative Pembuatan media cetak kartu dengan menambahkan <i>Augmented Reality</i> jenis <i>Marker based</i>	Creative Pembuatan media cetak kartu dengan berbasis <i>Augmented Reality</i> sebagai alternatif media	Creative - Aset, produksi penciptaan karya - Media cetak kartu berbasis <i>Augmented Reality</i>
Press	High Demand vs Low Demand	High Demand Penciptaan tari kontemporer yang bertemakan someah	High Demand Proses perancangan yang harus segera diproduksi dalam waktu dekat	High Demand Hasil akhir perancangan karya diperkirakan selesai pada akhir tahun	High Demand Alternatif media baru dalam meningkatkan pengenalan seni tari	High Demand Proses perancangan diharuskan mengacu pada sumber data	High Demand Melibatkan khalayak dan khususnya tenaga pengajar tingkat SMA/SMK	High Demand Informasi harus berdasarkan sumber data yang valid

Tabel 1.
Tabel Fase Inovasi

Personal Properties merupakan tahapan lanjutan ketika telah menemukan solusi, pada tahap ini akan lebih dieksplor lagi solusi yang diberikan dengan melakukan pendekatan *adaptive* dan *innovative*. Pada tahap ini akan lebih menyesuaikan kembali konten seperti apa yang akan dihasilkan apakah menjadi output kebaruan atau tidak.

Personal Feelings menggunakan pendekatan *conserving* dan *generative* untuk menghasilkan harapan atau dampak setelah membuat produk. Dengan pendekatan ini tentunya diharapkan dapat menghasilkan dampak positif dalam pembuatan alternatif media informasi.

Product dalam tahap ini merupakan hasil keseluruhan dari konsep dan ide-ide pada tahap sebelumnya akan diwujudkan atau direalisasikan dengan bersifat *heritage* dan *creative*. Pada proses ini alternatif media dalam bentuk *Augmented Reality* menjadi media kreatif baru yang saling menghubungkan antara produk kebudayaan dengan teknologi.

Press dengan melalui pendekatan *high demand* dan *low demand* akan mengetahui kepentingan atau urgensi dari solusi perancangan, dengan menggunakan pendekatan ini bisa dikatakan *high demand* karena diperlukan solusi dalam pembuatan alternatif media

B. Tahapan Perancangan & Produksi Karya

1. Karya Tari

Tari ini bercerita tentang perilaku komunikasi masyarakat sunda. Kata *Someah* dapat diartikan sebagai ramah, sopan dan terbuka. Sangat menghargai kebersamaan dan memperhatikan faktor kedekatan secara kekerabatan maupun kedekatan emosional. Masyarakat mengenal orang Sunda sebagai masyarakat yang *Someah* yang direpresentasikan melalui penggunaan bahasa seperti *Punteun* dan *Mangga* pada setiap perilaku komunikasi. Hal ini senada dengan filosofi hidup masyarakat Sunda yaitu *Someah Hade Kasemah*, artinya ramah, bersikap baik, menjaga, menjamu dan membahagiakan setiap tamunya atau setiap orang meskipun belum dikenal.



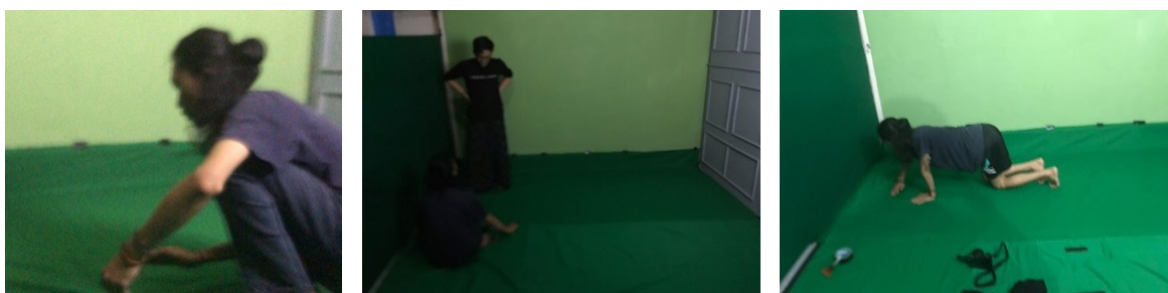
Masyarakat Sunda sangat menjunjung tinggi nilai kesopanan, itulah kenapa Suku Sunda dikenal sebagai pribadi yang murah hati dan baik terhadap sesama, apalagi terhadap orang yang lebih tua. Unsur yang terdapat pada perilaku komunikasi masyarakat sunda dibuat kedalam bentuk gerak lalu dibuat koreografi dengan menggunakan 2 talent penari.

2. Musik Pengiring

<https://drive.google.com/file/d/1PC-A26hrJ-FICZC3H167kfwJN7vtkznF/view?usp=sharing>

3. Studio Green Screen

Pembuatan *greenscreen* ini bertujuan sebagai pendukung dari pembuatan asset video yang nantinya akan lebih memudahkan dalam memisahkan objek utama dengan *background*.



Gambar 1.
Pembuatan Studio Green Screen
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

Tahap ini dikhususkan untuk pengambilan video dari gerak tari dengan menggunakan 1 perangkat kamera dan juga menggunakan 1 sudut pengambilan gambar.

4. Produksi Pengambilan Gambar Video

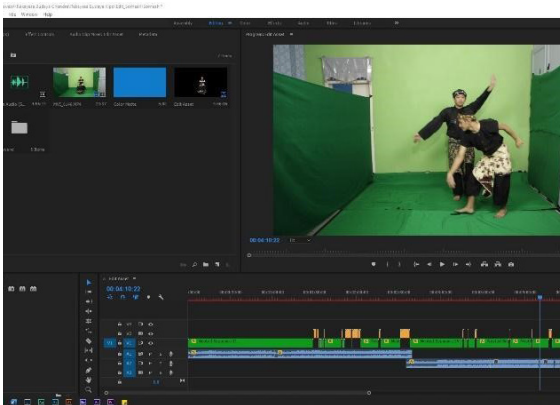


Gambar 2.
Produksi Pengambilan Gambar Video
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

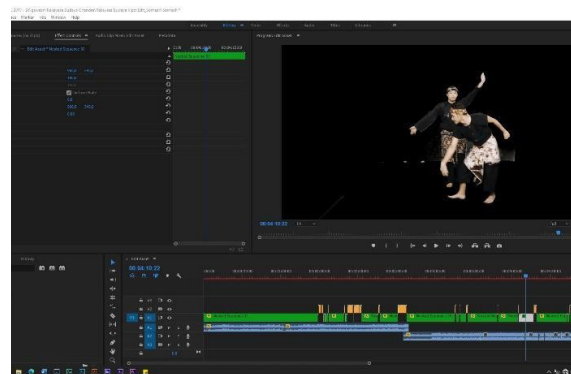


Gambar 3.
Produksi Pengambilan Gambar Video
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

5. Editing 1 (Aset Video)



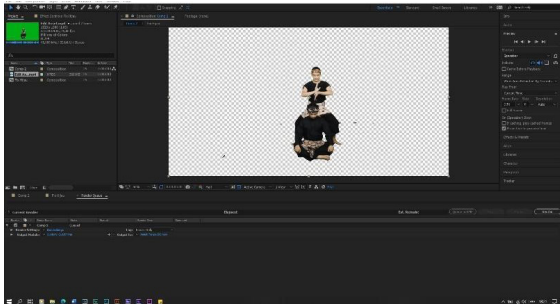
Gambar 4.
Editing Video + Audio
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)



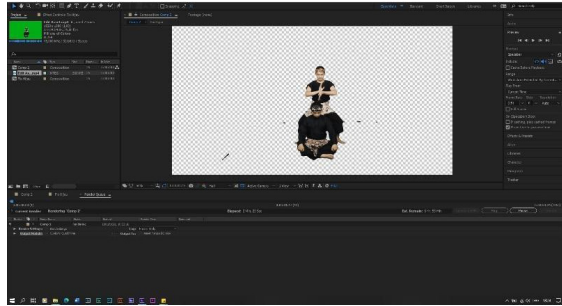
Gambar 5.
Editing Video_Pemisahan Background
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

Menggunakan *Software* Adobe Premier Pro. CC. Pada editing pertama ini bertujuan untuk menggabungkan antara video dengan audio.

Tujuan dari tahap editing ini adalah untuk memisahkan antara *background green screen* dengan objek utama penari, sehingga *output* akhirnya hanya berupa objek utamanya saja tanpa latar *background*.



Gambar 6.
Editing Video_Pengecekan
Background Transparan
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

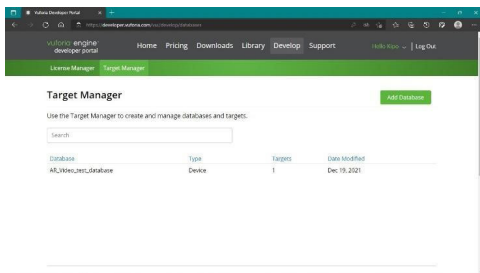


Gambar 7.
Editing Video + Rendering
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

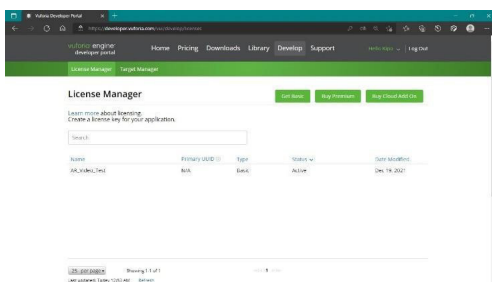
Tahap terakhir ini merupakan proses terakhir dalam tahap editing, setelah *background* dihilangkan seperti yang terlihat pada gambar diatas lalu aset video di render dengan menggunakan format output Quick Time dan RGB+Alpha.

Editing 2 Pembentukan *Augmented Reality*

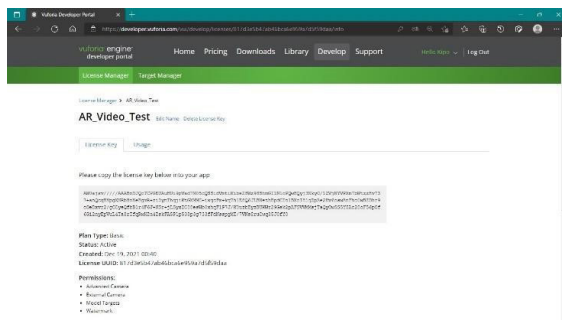
Pembuatan *Augmented Reality* ini menggunakan software Vuforia dan Unity, proses pada tahap ini adalah menggabungkan antara kedua realitas ke dalam bentuk nyata.



Gambar 8.
Pembuatan Database Objek Target
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

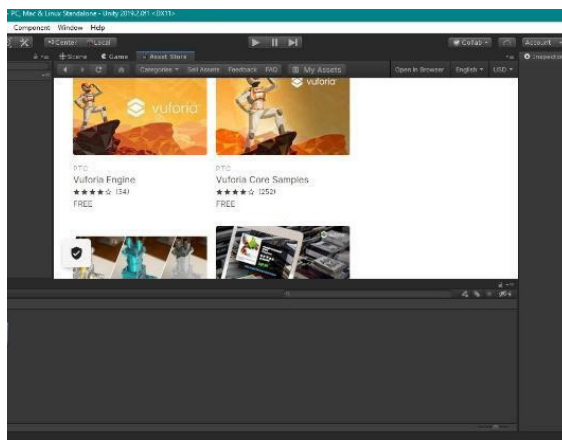


Gambar 9.
Pembuatan License
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

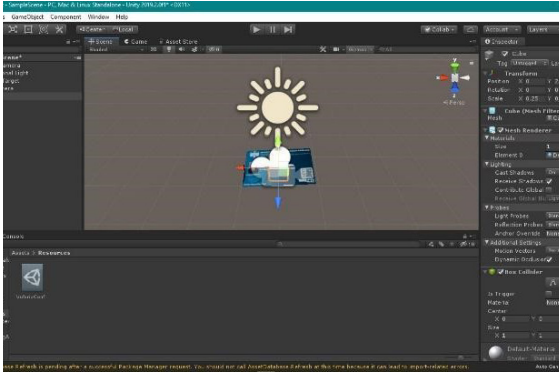


Gambar 10.
Pengecekan License Key
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

Penggunaan Vuforia pada gambar diatas merupakan langkah pembuatan database menggunakan develop yang dihasilkan dari Vuforia engine. Tahap ini sudah memasukkan objek yang nantinya akan dijadikan bahan utama sebagai tempat memindai *Augmented Reality*.

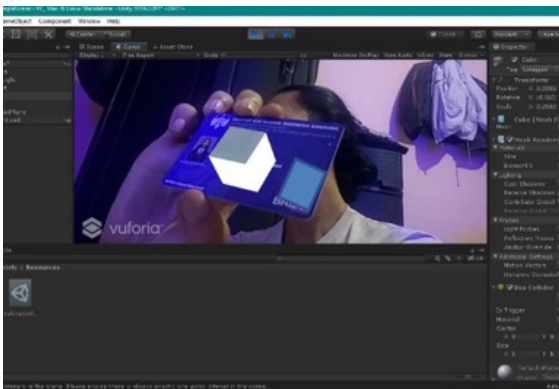


Gambar 11.
Import Asset_Vuforia Engine
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

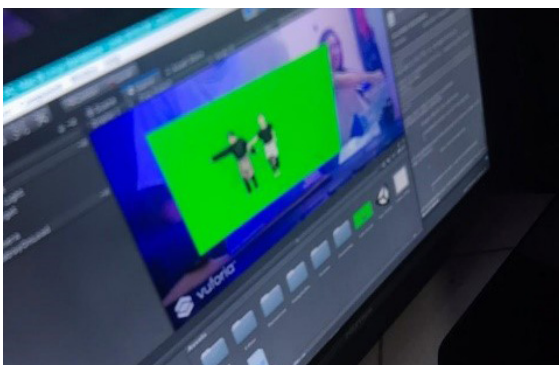


Gambar 12.
Image Target
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

Tahap selanjutnya menggunakan *software Unity*, penggunaan *software* tersebut adalah sebagai *software editor* dalam pembuatan *Augmented Reality*. Ketika telah dibuka lalu dilanjutkan dengan mengimport asset dari *vuforia*



Gambar 13.
Penargetan posisi target
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)



Gambar 14.
Tahap Uji coba
(Dokumentasi: Muhammad Taufiq, 2021)

engine, tahap selanjutnya setelah asset selesai dimasukkan lalu membuat scene AR Camera.

Tahap selanjutnya lalu menambahkan image target, tujuan dari pembuatan scene ini merupakan untuk menentukan target dari objek yang nantinya akan diletakkan asset video utama. Pada tahap berikutnya setelah selesai menambahkan image target lalu dilanjutkan dengan pembuatan scene cube, pada scene tersebut video asset utama akan dimuat kedalam bentuk *Augmented Reality*. Tahap terakhir dalam pembentukan *Augmented Reality* adalah dengan menambahkan scrip untuk kebutuhan tracking, setelah selesai menambahkan script lalu pada *software Unity* dilakukan tahap percobaan sebagai bentuk *rapid prototype*.

SIMPULAN

Inovasi sebagai pelestarian serta pengembangan terhadap nilai budaya lokal yang ditampilkan dalam bentuk tari “Someah” ini sebagai karya inovasi yang dilakukan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dalam sebuah media cetak kartu sebagai alternatif pembelajaran agar mempermudah pembaca memahami serta mempelajari nilai budaya yang terdapat pada sebuah tari kontemporer dengan penambahan teknologi *Augmented Reality*.

Berkaitan dengan perangkat gadget yang paling dekat dengan aktifitas individu yaitu handphone/tablet berbasis android tentunya akan lebih mempermudah keberadaan *Augmented Reality* yang memuat nilai kebudayaan untuk dinikmati khalayak. Karya inovasi ini diharapkan dapat mamacu generasi muda untuk menghasilkan produk kreativitas agar nilai kebudayaan dapat mengimbangi perkembangan teknologi.

Daftar Pustaka

- Atton, Chris. (2002). *Alternative Media*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Cropley, D. H. (2016). *Creativity and culture in engineering*. In V. P. Glaveanu (Ed.), *The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research*, Chapter 27 (pp. 486-506), Basingstoke, UK: Palgrave MacMillan Ltd.
- Feng, & Li (2021). *Innovative application research on the combination of art design and engineering practice education under the background of new media*. *International Journal of Electrical Engineering and Education*.
- Yunqiang Chen, dkk (2019). *An overview of augmented reality technology*. *Journal of Physics: Conf. Ser.* 1237.
- Haryani, & Triyono. (2017). "Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat". *Jurnal SIMETRIS*, Vol 8 No 2.
- Hidayat, & Hafiar. (2019). "Nilai-nilai budaya *Someah* pada perilaku komunikasi masyarakat Suku Sunda". *Jurnal Kajian Komunikasi*, Volume 7, No. 1, hlm. 84-96.
- Rabbaini, Wahida (2020) APLIKASI PENGENALAN TARI TRADISIONAL DAERAH LAMPUNG BERBASIS AR (AUGMENTED REALITY) Application Introduction Lampung Traditional Dance Based on AR (Augmented Reality). Thesis, Universitas Teknokrat Indonesia.
- Indrayuda (2006) Fenomena Kontemporer Dalam Karya Tari Mahasiswa Sendratasik FBSS UNP Dan STSI Padang Panjang: Studi Kasus Karya Koreografi Mahasiswa Ta. Project Report. FBSS UNP, Padang.
- Indrayuda. (2015). "TARI TRADISIONAL DALAM RANA HTARI POPULER: KONTRIBUSI, RELEVANSI, DAN KEBERLANJUTAN BUDAYA". *Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Humaniora*. Vol 14, No 2.
- Vivky. (2019). "Pengertian Tari Kontemporer". diakses pada 30 Oktober 2021 dari <https://id.scribd.com/>
- Inadha Rahma Nidya. (2019). "Upaya Disparbud Jabar Bangkitkan Kembali Budaya *Someah*". diakses pada 30 Oktober 2021 dari <https://regional.kompas.com/>
- Someah* Sebagai Kearifan Lokal Harus Senantiasa Dilestarikan. diakses pada 30 Oktober 2021 dari <https://penapublik.com/melirik/>