

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia Merdeka pada Tanggal 17 Agustus hari Jumat Tahun 1945. Berjuang melawan para penjajah tanpa ada belas kasihan dari pihak lain , merebut kemerdekaan Indonesia dengan tangan sendiri karena semangat membara dari para pemuda dari seluruh Nusantara yang telah membulatkan tekad untuk menjadi negara kesatuan yaitu Indonesia,

Termasuk para tokoh Indonesia yang kita sebut Bapak Pendiri Indonesia atau bisa juga disebut dengan *The Founding Fathers Of Indonesia* yaotu Soekarno Mohammad Hatta , Sutan Sjahrir dan Tan Malaka mereka memperjuangkan Indonesia dengan peran mereka masing-masing untuk melawan para penjajah.

Pendiri bangsa (*founding fathers*) memiliki keyakinan bahwa potensi yang dimiliki oleh para pemuda, di masa depan akan mengantarkan bangsa ini berdiri sejajar dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Bangsa ini memiliki segala prasyarat untuk menjadi besar dalam menata kehidupan dan peradaban manusia.

Saat ini publik sering memperdebatkan perilaku sebagian remaja kita yang dipandang kurang memiliki karakter patriotik. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku kesehariannya, seperti cara berpakaian, bangga dengan produk luar negeri, kurangnya daya juang, mudah putus asa, bergaya kebarat-baratan, tawuran, terlibat narkoba, geng motor, dan seks bebas. Ini menjadi keprihatinan berbagai

kalangan, mengingat di tangan merekalah masa depan bangsa dan negara ini akan dipimpin. Ada empat Tokoh Indonesia pendiri bangsa Indonesia ialah Soekarno, Hatta, Sutan Syahrir, dan Tan Malaka.

Soekarno lahir di lawing saketeng, Surabaya, Jawa Timur, pada 6 juni 1901. Ejaan nama Soekarno tak pernah diubah olehnya. Dia tetap menggunakan nama Soekarno dalam tanda tangannya yang tercantum dalam teks proklamasi kemerdekaan kemerdekaan Indonesia yang tidak boleh diubah.

Mohammad Hatta lahir di Bukittinggi, 12 Agustus 1902. Pria yang akrab disapa dengan sebutan Bung Hatta ini merupakan pejuang kemerdekaan RI yang kerap disandingkan dengan Soekarno. Tak hanya sebagai pejuang kemerdekaan, Bung Hatta juga dikenal sebagai seorang organisator, aktivis, partai politik, negarawan proklamator, pelopor koperasi dan seorang wakil presiden pertama di Indonesia.

Sutan Sjahrir lahir di Padang Panjang, Sumatera Barat dari pasangan Mohammad Rasad dengan gelar Maharaja Soetan bin Leman dan gelar Soetan Palindih dari Koto Gadang, Agam, Sumatera Barat dan Puti Siti Rabiah yang berasal dari negeri Natal, Mandailing Natal, Sumatera Utara.

Tan Malaka lahir di Suliki Pandan Gadang Sumatera Barat pada 2 Juni 1907. Tan Malaka terlahir dari keluarga Muslim. Latar belakang Pendidikan Tan Malaka bisa dibilang baik dibandingkan dengan teman-teman seusianya, Tan Malaka di sekolah rendah dan kemudian dia melanjutkan Pendidikan di sekolah guru pribumi (*Inlandshe Kweekschool Voor Onderwijzers*) di Bukit Tinggi tahun 1908-1913.

Seperti yang kita ketahui, generasi sekarang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Akibat perkembangan teknologi yang pesat dan budaya asing yang masuk, membuat generasi muda semakin kurang peduli dan kurang mengenal pahlawan nya sendiri.

Hal ini disebabkan karena kurangnya minat, kesadaran, kepedulian, ketertarikan serta kurangnya informasi mengenai Bapak pendiri Republik Indonesia. Oleh karena itu, penulis bertujuan membuat perancangan Buku Ilustrasi *The Founding Fathers Of* Indonesia didukung fitur teknologi *Augmented Reality* (AR) yang mudah diakses oleh generasi saat ini dengan bantuan teknologi moderen masa kini.

Augmented Reality (AR) adalah h teknologi yang membangun benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, tetapi sistem ini lebih dekat dengan lingkungan nyata.

Pada dasarnya *Augmented Reality* (AR) memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam bagi subjek pembelajaran. Karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi ini dapat dijadikan alat untuk media informasi budaya yang lebih menarik, hanya dengan menyrotkan kamera yang terhubung dengan handphone ke media informasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diutarakan diatas ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyak remaja yang belum mengetahui tentang Siapa saja sosok bapak pendiri Republik Indonesia atau bisa disebut *The Founding Fathers Of Indonesia*..
2. Kurangnya minat remaja untuk membaca buku yang bertemakan ilustrasi Pahlawan Nasional.
3. Kurangnya media informasi Dalam bentuk Buku Ilustrasi yang menggunakan teknologi *Aumented Reality*
4. Belum tersedianya Buku Ilustrasi tentang Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia yang berbasis teknologi *Augmented Reality*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat ditentukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya sebuah media yang dapat memperkenalkan siapa bapak pendiri bangsa Indonesia kepada masyarakat umum agar dapat dikenal. Maka rancangan dibatasi pada perancangan media informasi *The Founding Fathers Of Indonesia* didukung fitur teknologi *Augmented Reality (AR)*.
2. Disamping perancangan perangkat lunak, juga dilakukan perancangan *AR Book* yang berisi materi tentang 4 Serangkai Bapak Pendiri Bangsa yang mendukung aplikasi AR menggunakan metode *Marker Based Tracking*. Media AR ini dibatasi untuk memperkenalkan bentuk Flat dari Pahlawan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, didapatkan 2 point rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana strategi Buku Ilustrasi (AR) agar remaja menjadi minat untuk membacanya dan bisa mengenal siapa Bapak pendiri bangsa Indonesia Atau disebut *The Founding Fathers Of Indonesia*?
2. Bagaimana Visualisasi buku ilustrasi *The Founding Fathers Of Indonesia* dalam bentuk *Augmented Reality*?

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan empat serangkai bapak pendiri bangsa Indonesia kepada para remaja tentang perjuangan para Tokoh Indonesia sehingga para remaja bisa menerapkan sikap Nasionalis mereka dan tidak meninggalkan budaya Tanah Air.

2. Tujuan Khusus

Menghasilkan sebuah media informasi dalam bentuk *Augmented Reality* yang dapat memperkenalkan pahlawan khususnya Khusus Sumatera Barat, serta dapat digunakan sebagai media promosi dan edukasi untuk memperkenalkan Pahlawan dari Minangkabau kedepannya dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan lebih interaktif

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis / Perancang

- a. Mengembangkan kemampuan penulis yang telah didapatkan diperkuliah
 - b. Merancang media komunikasi yang kreatif dan komunikatif
 - c. Meningkatkan kemampuan pengembangan ide dalam lingkup desain komunikasi visual
2. Bagi Target Audience
- a. Memperkenalkan *The Founding Fathers Of Indonesia* melalui media *Augemented Reality* kepada masyarakat Minangkabau sendiri maupun luar Minangkabau, sehingga sikap kerja keras , perjuangan pahlawan di masa lampai bisa diterapkan oleh para anak remaja
 - b. Menambahkan ketertarikan Remaja dalam mencari dan mempelajari mengenai sejarah pahlawan Indonesia
3. Bagi Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
- a. Agar dapat bermnfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi lainnya.
 - b. Hasil karya rancangan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi civitas akademik.