

# Pendahuluan

## 1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan kekayaan sumber daya alam dan budaya yang melimpah, keberagaman budaya membuat selera dan ciri khas berbeda disetiap daerah. Salah satu produk dari budaya adalah makanan tradisional [1]. Teknologi informasi berkembang pesat seiring kemajuan ilmu pengetahuan. Informasi yang disajikan semakin beragam tidak hanya teks, audio, maupun video, kini informasi dapat ditampilkan melalui objek 3 dimensi(3D) [2]. Teknologi informasi yang dapat digunakan untuk media pengenalan makanan tradisional tiga dimensi adalah *Augmented Reality (AR)*, tujuannya supaya semua masyarakat terutama generasi muda lebih tertarik lagi dalam mengenal dan mempelajari banyak makanan tradisional dari berbagai daerah khususnya Provinsi Riau itu sendiri. Sehingga, budaya dan pengetahuan yang telah diwariskan oleh nenek moyang terutama mengenai makanan tradisional tidak akan hilang oleh pengaruh budaya asing yang datang ke daerah – daerah yang ada di Indonesia.

Pengaruh budaya tersebut juga membuat makanan tradisional yang terdapat di berbagai daerah yang ada di Indonesia khususnya Provinsi Riau mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Jika dibandingkan, makanan tradisional di zaman modern seperti sekarang ini telah mengalami perubahan daripada makanan tradisional yang ada pada zaman dahulu. Makanan tradisional tidak di ajarkan secara langsung di Lembaga Pendidikan formal sebagai bagian dari mata pelajaran kebudayaan, informasi tentang makanan tradisional hanya disampaikan melalui komunikasi dan kebiasaan hidup masyarakat. Perubahan tersebut tidak menutup kemungkinan makanan tradisional akan tergerus dengan makanan luar negeri bahkan dilupakan [3].

Seiring dengan perkembangan yang semakin modern, perubahan gaya hidup, gencarnya promosi makanan asing, kondisi makanan tradisional yang belum mampu menarik minat karena segi penyediaan dan pengolahan yang kurang praktis sehingga masyarakat khususnya remaja-remaja menjadi kurang wawasan atau pengetahuan akan makanan tradisional apalagi di daerah Riau. Hal ini yang menjadikan kurangnya minat mereka untuk mempelajari budaya Indonesia khususnya makanan tradisional dan lebih tertarik dengan budaya asing salah satu contohnya adalah menggemari *fast food* daripada makanan tradisional.

Hal ini terutama berlaku untuk empat makanan khas Riau, yaitu Kue Talam Durian, Bolu Kemojo, Asam Pedas Ikan Patin, dan Kue Pare. Meskipun keempat makanan ini dikenal luas oleh masyarakat, banyak di antara mereka yang hanya mengetahui nama-nama tersebut tanpa memiliki gambaran yang jelas mengenai bentuk, warna, dan detail visual lainnya. Padahal, visualisasi yang tepat dari makanan tradisional ini sangat penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap warisan kuliner daerah mereka. *Kue Talam Durian*, misalnya, dikenal sebagai makanan khas yang lezat, namun banyak orang hanya mengetahui bahwa kue ini berbahan dasar durian tanpa benar-benar memahami bentuk dan tekstur kue tersebut. Demikian juga dengan *Bolu Kemojo*, yang meskipun populer, namun masih banyak yang belum mengetahui variasi bentuk dan tampilan visual dari kue ini. *Asam Pedas Ikan Patin*, yang menjadi masakan kebanggaan masyarakat Riau, seringkali hanya dikenal namanya, tanpa visualisasi yang jelas mengenai warna kuah yang khas dan potongan ikan patin yang besar. Begitu pula dengan *Kue Pare*, yang memiliki bentuk unik dan makna filosofis, seringkali hanya diketahui namanya tanpa dipahami bentuk dan keistimewaannya. Kondisi ini menjadi salah satu alasan mengapa teknologi Augmented Reality (AR) dipandang sebagai solusi yang tepat untuk memperkenalkan kembali makanan-makanan tradisional ini kepada masyarakat. Dengan menggunakan teknologi AR, masyarakat dapat melihat dan berinteraksi dengan visualisasi tiga dimensi (3D) dari makanan-makanan tradisional tersebut, yang memberikan gambaran nyata mengenai bentuk, tekstur, dan detail visual lainnya. Hal ini diharapkan dapat membantu menghidupkan kembali minat dan apresiasi terhadap makanan tradisional, serta memastikan bahwa generasi muda tidak hanya mengenal nama, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih dalam mengenai warisan kuliner mereka.

Melalui aplikasi berbasis AR yang menampilkan keempat jenis makanan tradisional ini, diharapkan masyarakat Riau, terutama generasi muda, dapat mengenal lebih dekat dan memahami bentuk serta karakteristik dari makanan khas daerah mereka. Aplikasi ini tidak hanya menjadi alat edukasi, tetapi juga sebagai media untuk melestarikan dan memperkuat identitas budaya yang mulai pudar di tengah gempuran budaya asing. Dengan demikian, makanan-makanan tradisional ini tidak hanya dikenal namanya, tetapi juga dihargai dan dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya yang tak ternilai.

Berdasarkan hal di atas, penggunaan *Augmented Reality* untuk pengenalan makanan tradisional sangat tepat sasaran dan akan mampu menunjang pemerintah daerah Provinsi Riau dalam melestarikan makanan tradisional yang telah diwariskan secara turun menurun. Disamping dapat menampilkan visual 3D yang lebih menarik, pengenalan makanan tradisional Riau menggunakan *Augmented Reality* juga dapat mempermudah penyerapan makanan tradisional yang sudah sangat jarang diketahui seperti apa bentuknya oleh masyarakat, sehingga akan sangat membantu untuk

melestarikan makanan tradisional daerah Riau. Dari latar belakang tersebut, tugas akhir ini dibuat untuk “Media Pengenalan Makanan Khas Daerah Riau Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android “. Kegiatan perancangan tersebut menggunakan metode *Marker Based Tracking (MBT)*. MBT merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak maupun ilustrasi berwarna hitam putih yang berbentuk persegi dengan terdapat batas berwarna hitam tebal serta latar belakang berwarna putih. Selain itu, penulis juga menggunakan metode *prototyping* yakni perangkat lunak yang telah selesai dibuat lalu disampaikan dan dijelaskan kepada klien dan berkesempatan untuk mengajukan kritik atau saran, sehingga perangkat lunak yang dihasilkan tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Maka dari itu, penulis berharap aplikasi yang dibuat ini akan memberikan tampilan 3 dimensi yang menarik, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam mengenal makanan tradisional Provinsi Riau.

## **1.2. Batasan Masalah**

Pokok permasalahan yang hendak diselesaikan dalam penelitian ini supaya tidak menyimpang, maka di berikan batasan – batasan masalah sebagai berikut :

1. Merancang desain tampilan makanan tradisional Riau Kue Talam Durian, Bolu Kemojo, Asam Pedas Ikan Patin dan Kue Pare secara tiga dimensi.
2. Memvisualisasikan makanan tradisional Provinsi Riau dengan menggunakan metode *Marker Based Tracking (MBT)* dalam teknologi *Augmented Reality (AR)*.
3. Pada perancangan penelitian ini aplikasi yang digunakan adalah *Blender* dan *Unity*.

### **1.3. Rumusan Malah**

Berdasarkan batasan – batasan masalah tersebut, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi media pengenalan makanan tradisional yang menarik dikalangan masyarakat untuk mengetahui makanan tradisional Provinsi Riau, serta memperkenalkan makanan tradisional tersebut menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan tampilan 3D yang dapat di akses system android.
2. Bagaimana melakukan pengujian dan perangkat uji yang tepat untuk mengevaluasi kualitas multimedia dari aplikasi AR sehingga hasilnya dapat dinikmati oleh masyarakat secara optimal

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Jika dilihat dari rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh penulis yakni sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi media pengenalan makanan tradisional daerah Riau menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
2. Sebagai sarana memperkenalkan makanan tradisional kepada masyarakat dan generasi muda sebagai wujud pelestarian terhadap makanan tradisional.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian memiliki manfaat bagi banyak kalangan, maka dari itu manfaat yang terdapat dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi peneliti : Penelitian ini dapat memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan tentang media pengenalan makanan tradisional daerah Riau menggunakan *Augmented Reality*.
2. Bagi masyarakat : Untuk mengetahui secara umum apa saja makanan tradisional yang berasal dari Provinsi Riau.
3. Bagi pembaca : Penelitian ini dapat menjadi referensi tertulis mengenai media pengenalan makanan tradisional daerah Riau menggunakan *Augmented Reality*.