

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Jawa merupakan salah satu pulau besar yang berada di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Jumlah penduduk Pulau Jawa mendominasi jumlah penduduk di Indonesia. Maka dari itu Pulau Jawa dikenal dengan banyaknya sejarah yang masih melekat didalamnya. Masyarakat Jawa juga dikenal dengan kepribadian yang lemah lembut dan memegang erat tradisi dari leluhurnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tradisi ialah adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat.

Dari sekian banyaknya tradisi yang ada di Pulau Jawa khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta, *jemparingan* adalah salah satunya. *Jemparingan* adalah tradisi olahraga memanah tradisional yang berasal dari kerajaan Mataram. Saat ini *jemparingan* dikembangkan di 2 tempat yaitu Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat dengan menyebut *jemparingan* sebagai *Jemparingan Gagrak Mataram* dan Kadipaten Pakualaman yang menyebut *jemparingan* sebagai *Jemparingan Gaya Mataraman*. Perbedaan dari kedua *jemparingan* tersebut antara lain :

Jemparingan Gagrak Mataram

- Duduk bersila 45 derajat
- Posisi *gandewa* saat memanah adalah tidur / *horizontal*
- Tidak dibidik dengan mata
- Saat berlatih menggunakan pakaian olahraga / pakaian sehari – hari
- Saat berkompetisi menggunakan busana Pranakan dan Janggan

Jemparingan Gaya Mataraman

- Duduk bersila 90 derajat
- Posisi *gandewa* saat memanah adalah cenderung berdiri(*vertical*) atau sedikit miring kanan
- Saat berlatih menggunakan udeng
- Saat berkompetisi menggunakan pakaian adat sesuai daerah masing – masing

Jemparingan yang dikembangkan oleh Kadipaten Pakualaman adalah berasal dari Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang dimodifikasi oleh K.G.P.A.A Paku Alam VIII selaku pendiri PERPANI (Persatuan Panahan Seluruh Indonesia) agar olahraga memanah tradisional bisa memenuhi syarat untuk masuk ke dalam PON (Pekan Olahraga Nasional).

Jemparingan ini sudah ada sejak Sri Sultan Hamengkubuwana I khususnya *Jemparingan Gagrak Mataram*, dahulu hanya kalangan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat saja yang melakukan olahraga ini, tetapi seiring berjalannya waktu, olahraga ini juga dikenalkan untuk rakyat biasa. *Jemparingan* berasal dari kata “*jemparing*” yang artinya anak panah. *Jemparingan Gagrak Mataram* mempunyai filosofi “*Pamenthanging Gandewa Pamanthenging Cipta*” yang mengandung pesan agar manusia yang memiliki cita- cita hendaknya berkonsentrasi penuh pada tujuan tersebut agar cita – citanya dapat terwujud.

Tradisi *jemparingan* ini dikenalkan kepada rakyat bertujuan agar rakyat belajar memanah sebagai sarana membentuk watak ksatria. Watak ksatria terdiri dari 4 nilai yaitu *sawiji*, *greget*, *sungguh*, dan *ora mingkuh*. *Sawiji* berarti berkonsentrasi, *greget* berarti semangat, *sungguh* berarti rasa percaya diri dan *ora mingkuh* yang berarti bertanggung jawab.

Watak ksatria harus ditanamkan sejak dini dengan cara memperkenalkan Tradisi *Jemparingan Gagrak Mataram* kepada anak – anak agar bisa membentuk karakter yang lebih baik dan berkonsentrasi penuh dengan cita – cita yang diinginkan seperti filosofi *jemparingan* itu sendiri. Dengan begitu, maka akan terciptanya pribadi yang lebih berkarakter.

Teknologi digital dewasa ini sudah berkembang secara pesat serta mampu membantu memperkenalkan sebuah pengetahuan dengan lebih cepat dan lebih menarik. Salah satunya melalui media *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menyatukan antara dunia virtual dengan dunia nyata dan menampilkannya secara *realtime*. *Augmented Reality* ini juga bisa didukung dengan media lain seperti animasi, audio, video, teks, dan komponen – komponen multimedia lainnya, sehingga dengan teknologi *Augmented Reality* informasi akan lebih mudah dipahami oleh anak – anak.

Oleh sebab itu saya akan merancang sebuah *Augmented Reality* sebagai media memperkenalkan tradisi *Jemparingan Gagrak Mataram* kepada anak – anak, karena anak – anak zaman sekarang lebih dekat dengan teknologi serta untuk melestarikan tradisi dari leluhur.

1.2. Rumusan Perancangan

Berdasarkan penjelasan diatas dan fenomena yang terjadi, serta untuk melestarikan tradisi leluhur. Maka rumusan masalah perancangan ini adalah:

Bagaimana merancang buku dengan teknologi *Augmented Reality* sebagai media memperkenalkan tradisi *jemparingan gagrak mataram* dengan menarik dan komunikatif untuk anak – anak ?

1.3. Batasan Perancangan

Adapun batasan masalah dalam perancangan ini yaitu :

- 1) Hanya membahas *jemparingan gagrak mataram*. Karena *jemparingan* yang tidak dibidik dengan mata adalah asli dan belum dimodifikasi.

- 2) Aplikasi ini hanya memuat *modelling* karakter pemanah, alat – alat yang digunakan untuk memanah, pakaian adat yang digunakan dan cara bermain olahraga *jemparingan*.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah memperkenalkan tradisi *jemparingan* sejak dini dan memberikan edukasi terhadap anak – anak.

1.5. Manfaat Perancangan

- 1) Lembaga
Manfaat perancangan ini bagi lembaga STSRD VISI yaitu untuk menambah referensi mahasiswa mengenai media *augmented reality* yang belum masuk ke dalam mata kuliah.
- 2) Bidang Keilmuan
Manfaat perancangan ini bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual yaitu untuk menambah wawasan mengenai media *augmented reality* dan sebagai bahan penelitian.
- 3) Masyarakat
Manfaat perancangan ini bagi masyarakat yaitu untuk memperkenalkan tradisi *jemparingan gagrak mataram* melalui media baru yang menarik agar pengetahuan dan minat masyarakat terhadap tradisi *jemparingan* bisa meningkat.

1.6. Skema Perancangan

