

ABSTRAK

PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GERAKAN DASAR TARI BEDANA

*An Implementation of Android-based Augmented Reality as Learning Media of
Basic Moves of Bedana Dance*

Oleh

Rizki Oktavian

15311159

Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan tarian tradisional. Animo anak-anak muda di Lampung sendiri masih terbilang tinggi untuk mempelajari tarian tradisional melalui sanggar-sanggar tari yang ada. Salah satu tarian tradisional Lampung yang paling sering dibawakan dalam acara-acara tertentu ialah tari bedana. Namun untuk dapat mempelajari gerakan dasar tari bedana tersebut, satu-satunya media ialah melalui pelatih tari, baik secara privat, disekolah maupun melalui sanggar tari. Sehingga proses latihan sangat dibatasi oleh waktu dan tempat. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat umum di Provinsi Lampung khususnya penari pemula dalam mempelajari gerakan dasar tari bedana yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran ini berbasis android dan menerapkan teknologi *Augmented Reality*, sehingga gerakan yang dipergakan oleh karakter 3D dapat terlihat jelas dari segala sisi.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap media pembelajaran gerak dasar tari bedana menggunakan metode *technology acceptance model* (TAM) terhadap 25 responden, maka didapatkan hasil 88% untuk persepsi kemudahan penggunaan yang berarti berada pada kategori “sangat puas”, 86% untuk persepsi kegunaan dengan kategori “sangat puas”, 85% untuk persepsi intensi dengan kategori “sangat puas”, dan 82% untuk persepsi penggunaan sesungguhnya dengan kategori “sangat puas”.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Tari, Augmented Reality, Android, TAM..*