

ABSTRAK

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI SIGEH PENGUNTEN

*An Implementation of Android-based Augmented Reality as Learning Media of
Basic Motion of Sigeh Pengunten Dance*

Oleh
FATCHUR ROHMAN
15312610

Saat ini di Provinsi Lampung, untuk dapat mempelajari gerak dasar Tari Sigeh Pengunten masih kurang berkembang, karena media pembelajaran Tari Sigeh Pengunten yang dapat digunakan saat ini adalah melalui pelatihan tari secara langsung maupun secara tidak langsung (melalui media sosial youtube), dimana untuk proses latihan menari secara langsung sangat dibatasi oleh waktu dan tempat. Untuk proses latihan melalui media sosial terkadang gerakan yang dipelajari dapat berbeda dari gerakan asli Tari Sigeh Pengunten yang dibakukan. Sedangkan mempelajari gerak dasar Tari Sigeh Pengunten, penari harus mengetahui gerakan dasar terlebih dahulu, lalu mengingat gerakan tari satu persatu, dan untuk mengingat gerakan tersebut penari tidak bisa hanya mengulang satu atau dua kali saja, namun harus berulang kali sampai benar-benar memahami gerakan tari.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis *mobile* dengan menerapkan *Augmented Reality* yang berfokus pada latihan gerak dasar Tari Sigeh Pengunten dengan memanfaatkan *Smartphone*, dengan materi yang bersumber dari seseorang yang menguasai mengenai seni tari. Pembangunan aplikasi media pembelajaran ini menggunakan *software Blender* untuk mengembangkan model 3D, *software Unity* untuk menyatukan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi sehingga menciptakan suatu hasil akhir aplikasi *mobile* android. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan *Black Box* yang dimana terdapat 2 tahapan pengujian yaitu pengujian *Alpha* dan pengujian *Beta*. Untuk pengujian *Alpha* seluruh responden setuju aplikasi yang dibangun telah memenuhi kebutuhan pengguna dan pengujian *Beta* mendapatkan 91,68%. Maka dapat disimpulkan hasil perhitungan pengujian *Alpha* dan pengujian *Beta* bahwa aplikasi *Augmented Reality* Tari Sigeh Pengunten ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Tari Sigeh Pengunten, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI SIGEH PENGUNTEN

*An Implementation of Android-based Augmented Reality as Learning Media of
Basic Motion of Sigeh Pengunten Dance*

Oleh
FATCHUR ROHMAN
15312610

Currently in Lampung Province, to be able to learn the basic movements of the Sigeh Pengunten Dance is still underdeveloped, because the Sigeh Pengunten Dance learning media that can be used today is through dance training directly or indirectly (through social media youtube), where for the training process Live dancing is very limited by time and place. For the training process through social media, sometimes the movements learned can be different from the original Sigeh Pengunten dance movements which are standardized. While learning the basic movements of the Sigeh Pengunten Dance, the dancer must know the basic movements first, then remember the dance movements one by one, and to remember these movements the dancer cannot just repeat one or two times, but must repeatedly to really understand the dance movements.

Therefore, this study aims to produce a mobile-based learning media application by implementing Augmented Reality which focuses on the basic motion training of the Sigeh Pengunten Dance by utilizing a smartphone, with material sourced from someone who is good at dance. The development of this learning media application uses Blender software to develop 3D models, Unity software to unify the components needed in application development so as to create the final result of an android mobile application. Testing in this application uses a Black Box, which is where there are 2 stages of testing, namely Alpha testing and Beta testing. For Alpha testing, all respondents agreed that the application built had met user needs and Beta testing got 91.68%. So it can be concluded that the results of the calculation of Alpha testing and Beta testing are that the Augmented Reality application of Sigeh Pengunten Dance is declared very good to use.

Keywords : *Augmented Reality, Sigeh Pengunten Dance, Learning Media.*