

**CERITA RAKYAT BALI
ASAL USUL BULELENG DAN SINGARAJA
BERBASIS AUGMENTED REALITY**



**OLEH
I KETUT YUDI PREMANA GIRI
NIM 1915051052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

**CERITA RAKYAT BALI
ASAL USUL BULELENG DAN SINGARAJA
BERBASIS AUGMENTED REALITY**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
I Ketut Yudi Premana Giri
NIM 1915051052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT MENCAPAI GELAR
SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004

Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.
NIP. 198907132019031017

Skripsi oleh I Ketut Yudi Premana Giri
ini telah dipertahankan di depan dewan
penguji pada tanggal 26 Juli 2024

Dewan Penguji,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.

(Ketua)

NIP. 198502152008122007



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.

(Anggota)

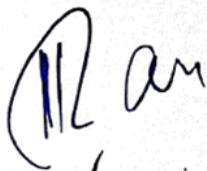
NIP. 198211112008121001



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.

(Anggota)

NIP. 198501042010121004



Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.

(Anggota)

NIP. 198907132019031017

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : KAMIS
Tanggal : 22 AUG 2024



Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Dr.phil., Dessy Seki Wahyuni S.Kom., M.Eng
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Radcl. Rihendra Dantes, S.T., M.T.

NIP. 197912012006041001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja Berbasis Augmented Reality**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



I Ketut Yudi Premana Giri

NIM 1915051052

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan berkat beliau, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng Dan Singaraja Berbasis Augmented Reality”** dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun dan dibuat untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang sudah membantu memberikan dukungan secara material maupun moral diantaranya:

1. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T.,M.Tselaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Egselaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika yang sudah memberikan dukungan dan nasehat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. I Gede Mahendra Darmawiguna, S, Kom., M.Sc selaku Pembimbing I yang tidak henti-hentinya selalu membimbing, memotivasi, dan memberikan nasehat selama penyusunan skripsi ini.
4. Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs selaku Pembimbing II yang tidak henti-hentinya selalu membimbing, memotivasi, dan memberikan nasehat serta petunjuk selama penyusunan skripsi ini.
5. Staf dosen di lingkungan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan nasehat dan ilmu untuk menunjang penyelesaian skripsi ini.
6. Keluarga tercinta yang tidak henti-hentinya selalu memberikan dukungan moral untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Staf Museum Buleleng yang telah memberikan waktu, tenaga, serta informasi yang mendukung tersusunnya skripsi ini
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang selalu memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang membangun dari

semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak khususnya dalam bidang Pendidikan.

Singaraja, 20 Agustus 2024

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Abstrak	v
Prakata	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Pengembangan	9
1.6 Manfaat Pengembangan	9
BAB II Kajian Pustaka Dan Landasan Teori	
2.1 Kajian Pustaka	12
2.2 Landasan Teori	20
2.3 Kerangka Berfikir	25
BAB III Metode Penelitian	
3.1 Model Pengembangan	28
3.2 Tahapan Model Pengembangan MDLC	29
3.3 Metode dan Teknik Analisis Data	42
BAB IV Hasil dan Pembahasan	
4.1 Hasil Penelitian	46
4.2 Pembahasan	69
BAB V Penutup	
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	76
Daftar Pustaka	
Lampiran - Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Material Collecting AR Asal Usul	
Buleleng dan Singaraja	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Uji Ahli Isi	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media	40
Tabel 3.4 Penilaian Formula Gregory	42
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi	43
Tabel 3.6 Angket Uji Respon	43
Tabel 3.7 Kategori Penggolongan Responden	44
Tabel 3.8 Presentase Kelayakan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	45
Tabel 4.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	47
Tabel 4.2 Hasil Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	49
Tabel 4.3 Script Audio Kontrol.....	61
Tabel 4.4 Script Deskripsi Objek.....	62
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Uji Gregory	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tingkat Pengetahuan Responden Terhadap Cerita Rakyat Asal Usul Buleleng dan Singaraja	4
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan MDLC	28
Gambar 3.2 Flowcart Rancangan Aplikasi Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja berbasis Augmented Reality	30
Gambar 3.3 Use Case Diagram	30
Gambar 3.4 Activity Diagram Memulai Aplikasi	31
Gambar 3.5 Activity Diagram Memulai AR Kamera	32
Gambar 3.6 Activity Diagram Menampilkan Panduan Aplikasi Pengguna	32
Gambar 3.7 Activity Diagram Keluar Aplikasi	33
Gambar 3.8 Menu Aplikasi Augmented Reality	34
Gambar 3.9 Marker Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singajara	35
Gambar 3.10 Contoh Pembuatan Karakter	36
Gambar 3.11 Desain Karakter 3D.....	37
Gambar 4.1 Modeling Karakter	58
Gambar 4.2 Texturing Karakter	58
Gambar 4.3 Rigging Karakter	59
Gambar 4.4 Scene Augmented Reality	59
Gambar 4.5 Desain Marker	60
Gambar 4.6 Audio Narasi Scene AR	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Observasi
- Lampiran 2. Hasil Survey Terhadap Masyarakat
- Lampiran 3. Sinopsis Cerita Asal Usul Buleleng dan Singaraja
- Lampiran 4. Storyboard Cerita Rakyat Bali Asal Usul Buleleng dan Singaraja
- Lampiran 5. Panduan penggunaan aplikasi
- Lampiran 6. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi
- Lampiran 7. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media
- Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pengguna
- Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Isi
- Lampiran 10. Instrumen Uji Ahli Media
- Lampiran 11. Instrumen Uji Respon Pengguna
- Lampiran 12. Dokumentasi

