

PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY GERAKAN DASAR TARI BALI

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



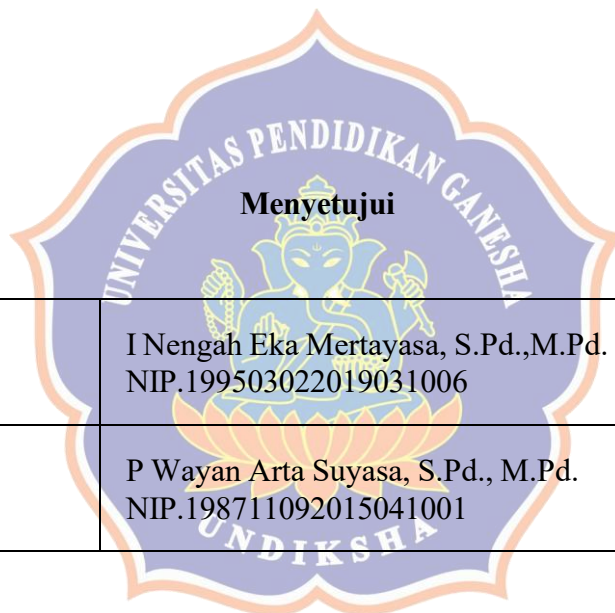
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

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



Pembimbing I	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. NIP.199503022019031006
Pembimbing II	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

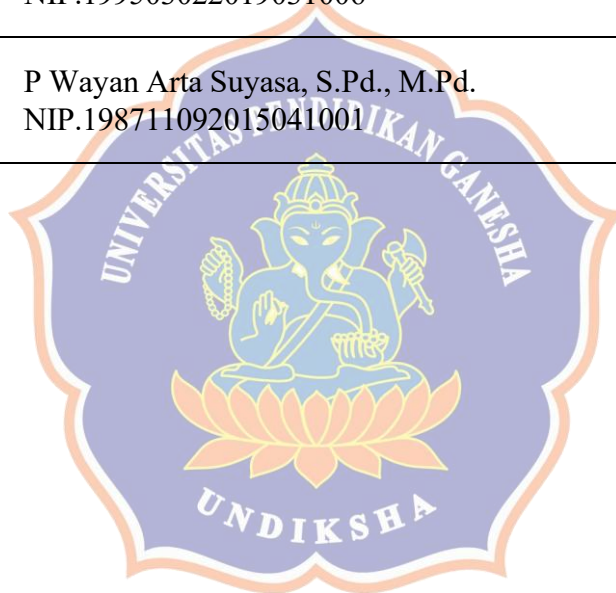


**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Skripsi oleh SAKA AJI RESTU PRAWIKA ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 16 September 2025

Dewan Penguji

Ketua	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011
Anggota	I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. NIP.199603142024061003
Anggota	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. NIP.199503022019031006
Anggota	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

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

Menyetujui

Ketua Ujian	Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Sekretaris Ujian	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UACAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan karunianya, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA DAN TERKASIH

(Ketut Gede Widiada & Putu Eka Susanti Dewi)

Yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah yang saya lakukan

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya Bapak I Nengah Eka Mertayasa dan Bapak P Wayan Arta Suyasa

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Teknik Informatika tahun 2020

MOTTO

**"Hidup Akan Selalu Berakhir Dengan Indah Kawan,
Jika Belum Indah Maka Hidup Ini Belum Berakhir"**

-Patrick Star-



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Augmented Reality Gerakan Dasar Tari Bali”** beserta seluruh isinya adalah benar - benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara - cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau 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, *22 January* 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Saka Aji Restu Prawika

NIM 2015051070

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY GERAKAN DASAR TARI BALI”**. Penyusunan peneliti skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program serjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusun Penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.
8. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

9. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
10. Beserta rekan seperjuangan mahasiswa angkatan 2020 Jurusan Teknik Informatika dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Penelitian Terkait.....	10
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	13
2.2.2 Seni Tari Bali.....	15
2.2.3 Gerak Dasar Tari Bali.....	16
2.2.4 Blender.....	19
2.2.5 Vuforia.....	20
2.2.6 <i>Unity</i>	21
2.2.7 <i>Flashcard</i>	22
2.2.8 Adobe Photoshop.....	23
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Metode Penelitian.....	27
3.2.1 <i>Concept</i> (Tahap Pengonsepan).....	28
3.2.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	29
3.2.3 <i>Material Collecting</i> (Tahap Pengumpulan Bahan).....	31
3.2.4 <i>Assembly</i> (Tahap Pembuatan).....	32
3.2.5 <i>Testing</i> (Tahap Pengujian).....	34
3.2.6 <i>Distribution</i> (Tahap Distribusi).....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 HASIL PENELITIAN.....	41

4.1.1	Hasil Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)	41
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	42
4.1.3	Hasil Tahap <i>Material Collecting</i> (Tahap Pengumpulan Bahan).....	44
4.1.4	Hasil Tahap <i>Assembly</i> (Tahap Pembuatan).....	44
4.1.5	Hasil Tahap <i>Testing</i> (Tahap Pengujian).....	53
4.1.6	Hasil Tahap <i>Distribution</i> (Tahap Distribusi)	64
4.2	Pembahasan Penelitian.....	65
BAB V PENUTUP		69
5.1	SIMPULAN	69
5.2	SARAN	70
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN.....		74

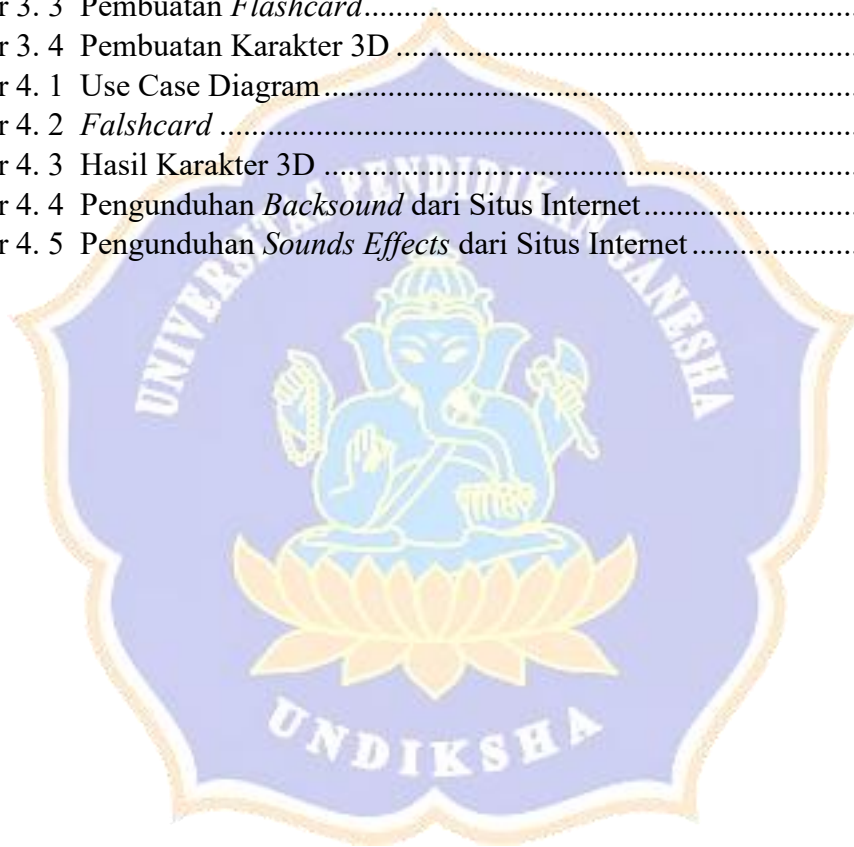


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Konsep Pengembangan Produk	29
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Material Collecting</i>	31
Tabel 3.3 Tahap Desain Produk	33
Tabel 3.4 Ahli Isi.....	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Ahli Isi.....	35
Tabel 3.6 Ahli media.....	36
Tabel 3.7 Kisi-kisi Ahli Media.....	36
Tabel 3.8 Matriks Uji Gregory.....	37
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validitas Isi	38
Tabel 3.10 Angket Uji Respon Pengguna	39
Tabel 3.11 Kriteria Penggolongan Responden	40
Tabel 4. 1 Hasil Pengkonsepan Produk AR.....	41
Tabel 4. 2 Hasil Pengembangan Produk AR.....	46
Tabel 4. 3 Hasil Design <i>Background</i> dan Tombol.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Pembuatan <i>Flashcard</i>	49
Tabel 4. 5 Hasil Desain Produk.....	50
Tabel 4. 6 Tabel Hasil Penilaian para Pakar Uji Ahli Isi	54
Tabel 4. 7 Matriks Uji Gregory.....	55
Tabel 4. 8 Kriteria Tingkat Validitas Isi	56
Tabel 4. 9 Hasil Pengelompokan Penilaian para Pakar Uji Ahli Isi	57
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Media Tahap I	58
Tabel 4. 11 Tabel Saran dan Hasil Revisi Uji Ahli Media Tahap I	59
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Penilaian para Pakar Uji Ahli Media Tahap II	60
Tabel 4. 13 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Media Tahap II	61
Tabel 4. 14 Kategori skor respon masyarakat.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Markerbased AR	14
Gambar 2.2 Seni Tari Bali	16
Gambar 2.3 Blender	20
Gambar 2.4 Vuforia	21
Gambar 2.5 Unity.....	22
Gambar 2.6 Adobe Photoshop	24
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle.....	28
Gambar 3. 2 Activity Diagram Rancangan Cara Kerja Produk	30
Gambar 3. 3 Pembuatan <i>Flashcard</i>	32
Gambar 3. 4 Pembuatan Karakter 3D	33
Gambar 4. 1 Use Case Diagram	43
Gambar 4. 2 <i>Falshcard</i>	45
Gambar 4. 3 Hasil Karakter 3D	45
Gambar 4. 4 Pengunduhan <i>Backsound</i> dari Situs Internet.....	52
Gambar 4. 5 Pengunduhan <i>Sounds Effects</i> dari Situs Internet.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Ketua LKP Egar Manah	74
Lampiran 2 Dokumentasi Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat	75
Lampiran 3 Angket Penelitian Pengetahuan Masyarakat	76
Lampiran 4 Hasil Penyebaran Angket Pengetahuan Masyarakat	78
Lampiran 5 Instrumen Uji Ahli Isi.....	81
Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Media.....	87
Lampiran 7 Instrumen Uji Respon Pengguna	97
Lampiran 8 Dokumentasi Lembaga Khursus Pelatihan (LPK) Egar Manah	103

