

**PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA SOSIALISASI BAHAYA ROKOK
BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Oleh

Oleh Putu Ade Surya Cahyadi, NIM 1515051014

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: adesuryac0@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media sosialisasi bahaya rokok berbasis *Augmented Reality*. Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat terkait bahaya rokok pada gambar kemasan kotak rokok agar informasi menjadi lebih menarik, interaktif, efektif dan praktis. Pengembangan media sosialisasi bahaya rokok berbasis *Augmented Reality* menggunakan model MDLC (*Multimedia Development LifeCycle*) dengan enam tahapan, yaitu tahap *concept* (pengonsepan), tahap *design* (perancangan), tahap *material Collecting* (pengumpulan bahan), tahap *assembly* (pembuatan), tahap *testing* (pengujian) dan tahap *distribution* (pendistribusian). Implementasi dari media sosialisasi bahaya rokok berbasis *Augmented Reality* ini dilakukan beberapa pengujian untuk mengetahui tingkat keefektifan media sosialisasi bahaya rokok, yang diantaranya Uji Ahli Isi dengan hasil 100% yang berarti sesuai, sedangkan pada Uji Ahli Media mendapatkan hasil representasi 79% yang berarti sesuai, dan yang terakhir uji respon pengguna dengan hasil 83,4% dengan masuk kategori sangat baik. Pada uji blacbox dan whitebox mendapatkan hasil 100%.

***Kata Kunci:* Media Sosialisasi, Augmented Reality, MDLC Metode**

**MEDIA MEDIA DEVELOPMENT BASED SOCIALIZATION OF
HAZARD CIGARETTE *AUGMENTED REALITY***

By

By Putu Ade Surya Cahyadi, NIM 1515051014

Education Program Information Engineering

Department of Informatics

Faculty of Technical and Vocational

Education University Ganesha

Email: adesuryac0@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop socialization media for the dangers of smoking based on *Augmented Reality*. The purpose of this development is to provide information to the public regarding the dangers of cigarettes in the image of cigarette box packaging so that the information becomes more attractive, interactive, effective and practical. Development of-based socialization media for the dangers of smoking *Augmented Reality*, using models MDLC (*MultimediaDevelopment Life Cycle*) with six stages, namely stage *concept* (pengonsepan), stage *design* (design), stage *material Collecting* (gathering material), stage *assembly* (manufacture), stage of *testing* (testing) and phase *distribution* (distribusi). The implementation of the-based socialization media for the socialization of the dangers of smoking *Augmented Reality* was carried out by several tests to determine the effectiveness of the socialization of the dangers of smoking, including the Content Expert Test with 100% results which meant that it was appropriate, while the Media Expert Test got 79% representation which means appropriate, and the last one was the user response test with a result of 83.4% in the very good category. In the Blacbox and Whitebox tests, the results were 100%.

Keywords: *Media Sosialisasi, Augmented Reality, MDLC Methods*