

## ABSTRAK

# IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK TENIS LAPANGAN BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus : PELTI Bandar Lampung)

Oleh :

Dewa Kaneya Putra

*Augmented Reality* merupakan teknologi yang sedang berkembang saat ini dan banyak dikembangkan khususnya dalam bidang informasi dan edukasi, yang dimana teknologi seperti *Augmented reality* ini sudah harus disebar luaskan tidak hanya di bidang olahraga saja melainkan di berbagai hal seperti sekolah dll. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknologi *Augmented Reality* yang dapat mempermudah pihak Pelatih dan pihak PELTI dalam proses pembelajaran teknik dasar tenis lapangan dan juga agar para atlet awam/baru bisa lebih kompleks dalam mempelajari teknik-teknik dasar tenis lapangan yang terdapat di PELTI bandar Lampung. Metode yang dilakukan dalam pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini yaitu metode Multimedia Development Life Cycle. Aplikasi ini berisikan Informasi berupa gambar dan video gerakan teknik dasar dalam bentuk Animasi 3D, dan penjelasan-penjelasan dari berbagai teknik dasar yang ada di dalam Video Animasi 3D, kemudian pembuatan aplikasi dilanjutkan menggunakan Unity3D dan pembuatan animasi menggunakan Blender. Hasil dari aplikasi ini dapat dimanfaatkan kepada PELTI, Pelatih, atlet pemula, dan masyarakat umum.

**Kata Kunci :** *Augmented reality, Teknik dasar tenis lapangan, MDLC*

## ABSTRACT

### IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY AS A MEDIA FOR LEARNING FIELD TENNIS TECHNIQUES BASED ON ANDROID

(Case Study: PELTI Bandar Lampung)

By :

Dewa Kaneya Putra

Augmented Reality is a technology that is currently developing and is being developed a lot, especially in the fields of information and education, where technology such as Augmented Reality must be disseminated widely, not only in the sports sector but in various things such as schools, etc. This research aims to apply Augmented Reality technology which can make it easier for coaches and PELTI in the process of learning basic field tennis techniques and also so that novice/new athletes can be more complex in learning the basic techniques of field tennis found at PELTI Bandar Lampung. The method used in software development in this research is the Multimedia Development Life Cycle method. This application contains information in the form of images and videos of basic technical movements in the form of 3D Animation, and explanations of various basic techniques in 3D Animation Videos, then the application creation continues using Unity3D and animation creation using Blender. The results of this application can be used by PELTI, coaches, novice athletes and the general public.

**Keywords:** Augmented reality, basic tennis techniques, MDLC