

BUKU KANCIL DAN BUAYA MENGGUNAKAN AR BERBASIS ANDROID

(THE BOOK OF FABLES KANCIL DAN BUAYA USING AR ANDROID BASED)

Reza Hendrawan

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

hendra.reza21@gmail.com

ABSTRACT

The books of fables are a learning tool for children to get to know folklore or legends that have learning value. However in this day's modern era, conventional books of fables have rarely been used by parents to introduce a story to their child. It makes children's interest in conventional books of fables reduced. whereas through books of fables, children get knowledge about ethics and norms in life. Adding AR (Augmented Reality) can increase children's interest to books of fables. Making the Kancil and Buaya AR application in this study uses a method of developing a prototype model system which consists of three stages. The first phase of listening to customers, building and improving the market, and testing by customers. While the way to build AR applications starts from making markers, building 3D objects, and then building an AR application to become an application of the Book of Fables Kancil dan Buaya. This Android application can increase children's interest in fables or folklore by adding virtual objects from the books of fables.

Keywords: Augmented Reality, Android, Kancil dan Buaya

ABSTRAK

Buku dongeng merupakan sarana pembelajaran untuk anak-anak dalam mengenal cerita rakyat atau sebuah legenda yang memiliki nilai-nilai pembelajaran. Namun di era modern seperti saat ini, buku-buku dongeng konvensional sudah mulai jarang digunakan oleh para orang tua untuk mengenalkan sebuah kisah untuk anak mereka. Hal itu menimbulkan kurangnya ketertarikan anak pada buku dongeng konvensional. Padahal melalui cerita dongeng, anak-anak mendapat pengetahuan tentang etika dan norma-norma dalam kehidupan. Menambahkan AR (*Augmented Reality*) dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap buku dongeng. Pembuatan aplikasi AR Kancil dan Buaya pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem model *prototype* yang terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama mendengarkan pelanggan, membangun dan memperbaiki market, dan uji pelanggan. Sedangkan cara untuk membangun aplikasi AR dimulai dari membuat *marker* (buku dongeng), membangun objek 3D, dan kemudian membangun aplikasi AR hingga menjadi sebuah aplikasi Buku Dongeng Kancil dan Buaya. Aplikasi Android ini dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap dongeng atau cerita rakyat dengan ditambahkan objek *virtual* dari buku dongeng tersebut.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Android, Kancil dan Buaya.