

ABSTRACT

The peacock dance art from West Java is a creation and creativity of artists. It shows in some events that is welcoming the guest of honour in the event. This dance culture needs to be maintained and preserved. The lack of interest and information media currently becomes one of the problems to present and learn the peacock dance art. By utilizing technology in multimedia field that is currently developing, Augmented Reality is able to combine the real and virtual worlds that can be used to present the basic movements of peacock dance art so that people can learn to recognize the basic movements of dance art more interactively. The research method used is the development to promote an Augmented Reality application on the introduction of basic motion of peacock dance art, by using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method of the luther-sutopo version which consists of concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution. This application uses the vuforia library which is able to display 3D objects and basic motion object information of peacock dance art into a real environment by using the book assistance and Android-based smartphones. The results of this study is augmented reality multimedia applications as part of the introduction of peacock dance art level.

Keyword : *Android, Augmented Reality, Multimedia, Introduction media, the peacock dance art.*

ABSTRAK

Seni Tari Merak asal Jawa Barat merupakan sebuah karya cipta dan kreatifitas pelaku seni. Tari Merak banyak ditampilkan dalam beberapa acara salah satunya untuk menyambut kedatangan tamu kehormatan dalam sebuah acara. Kebudayaan seni tari ini perlu dipertahankan dan dilestarikan. Kurangnya minat dan media informasi yang cukup minim saat ini menjadi salah satu masalah untuk mengenalkan dan mempelajari seni tari merak. Dengan memanfaatkan teknologi dibidang multimedia yang sedang berkembang saat ini yaitu *Augmented Reality* yang mampu menggabungkan antara dunia nyata dan maya yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan gerakan dasar seni tari merak sehingga masyarakat dapat belajar mengenal gerakan dasar dari seni tari ini dengan lebih interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan gerak dasar tari merak, dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi luther-sutopo yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Aplikasi ini menggunakan *library vuforia* yang mampu menampilkan objek 3D dan informasi objek gerak dasar tari merak ke dalam sebuah lingkungan nyata dengan menggunakan bantuan buku dan *smartphone* berbasis *android*. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi multimedia *augmented reality* sebagai pengenalan gerak dasar tari merak.

Kata kunci: *Android, Augmented Reality, Multimedia, Media Pengenalan, Seni Tari Merak.*