

INTISARI

Permasalahan ini didasari oleh pengguna konsumsi energi listrik yang berlebihan dan terus menerus bertambah pada masyarakat. Potensi penggunaan listrik yang berlebihan sebenarnya dapat diminimalisasi dengan adanya sosialisasi serta edukasi yang baik. Hemat energi listrik merupakan solusi utama saat ini. Untuk mendukung hal tersebut dibuat inovasi baru berupa media alat bantu dengan teknologi Augmented Reality yang mampu memvisualisasikan bentuk 3D secara lebih nyata. Sehingga nantinya masyarakat menjadi lebih efektif dalam menerima sosialisasi. Penelitian ini bertujuan sebagai inovasi baru dalam menciptakan edukasi pada masyarakat tentang penerapan hemat listrik menggunakan alat bantu berbasis Augmented Reality. Metode yang digunakan adalah MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap. Yaitu concept (pengonsepan), design (desain), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Hasil dari penelitian pada kuisisioner memiliki nilai rata-rata akhir sebesar 84,8%, hal tersebut menunjukkan bahwa media Augmented Reality dapat menjadi inovasi baru dan sangat baik digunakan sebagai media alat bantu dalam penerapan hemat energy listrik.

Kata kunci: Energi Listrik, Masyarakat, Augmented Reality, Media Edukasi, MDLC

ABSTRACT

This problem is based on users of excessive and continuously increasing consumption of electrical energy in the community. The potential for excessive use of electricity can actually be minimized with a good understanding of proper and wise use of electricity. Saving electrical energy is the main solution today. To support this, new innovations are needed in the form of media tools with Augmented Reality technology that are able to visualize 3D shapes more realistically. So that later the community becomes more effective in receiving education. This study aims as a new innovation in creating education for the public about the application of saving electricity using Augmented Reality-based tools. The method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages. Namely concept (conception), design (design), collecting material (material collection), assembly (manufacture), testing (testing), and distribution (distribution). The results of the research on the questionnaire have a final average value of 84.8%, this shows that Augmented Reality media can be a new innovation and is very well used as a media tool in the application of saving electrical energy.

Keywords: Electrical Energy, The Community, Augmented Reality technology, MDLC