

PENGEMBANGAN MEDIA PELATIHAN TEKNIK DAN KONSENTRASI PANAHAN BERBASIS VIRTUAL REALITY

Oleh: Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes, Dr. Krisnanda Dwi Apriyanto, S.Or., M.Kes

ABSTRAK

Media pelatihan adalah sebuah alat untuk proses pelatihan. Panahan adalah salah satu cabang olahraga prestasi yang masuk pada Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) di Indonesia. Untuk mendapatkan akurasi skor yang tinggi pada olahraga panahan, faktor teknik dan konsentrasi menjadi kebutuhan yang fundamental. *Virtual Reality* menjadi suatu terobosan baru terutama yang menyentuh pada aspek teknik dan konsentrasi olahraga panahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pengembangan media pelatihan terapi teknik dan konsentrasi panahan berbasis *Virtual Reality*. Dengan disain penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis: Design-Develop-Implement-Evaluate). Karena model ini tersusun secara terprogram dengan urutan sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari pengembangan model media pelatihan teknik dan konsentrasi panahan berbasis *Virtual Reality*. Target luaran: produk media pelatihan teknik dan konsentrasi panahan berbasis *Virtual Reality*, Publikasi artikel dengan status *accepted* pada jurnal nasional. Tersedianya teknologi membuat metode pelatihan olahraga panahan menjadi lebih terarah. *Virtual Reality* bekerja pada objek- objek nyata yang diubah menjadi bentuk animasi 3D yang lebih menarik. Keuntungan dari teknologi ini adalah pengguna dapat melihat langsung penggabungan antara dunia nyata dan dunia visual yang berada ditempat yang sama.

Kata Kunci: *Panahan, Virtual, Reality, Tehnik, Konsentrasi*