



BUKU PANDUAN

Assistant Dance Learning
Media Pembelajaran Gerak Dasar Tari



BUKU PANDUAN
ASSISTANT DANCE LEARNING – MEDIA PEMBELAJARAN
SENI TARI

Tim Pengembang

1. Ketua : Dr. Wida Rahayuningtyas, M.Pd.
2. Anggota 1 : Winda Istiandini, S.Pd., M.Pd.
3. Anggota 2 : Ika Wahyu Widyawati, S.Pd., M.Pd.
4. Peneliti Luar Negeri : Dr. Ahmad Hisham bin Zainal
Abidin
5. Mahasiswa 1 : Risma Ayu Susilowati
6. Mahasiswa 2 : Riza Andini
7. Mahasiswa 3 : Mentari Sas Putri
8. Mahasiswa 4 : Shalahudi Iskandar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga media pembelajaran *Assistant Dance Learning* dapat dirancang dengan baik. Media pembelajaran ini dirancang sebagai *scaffolding* dalam pembelajaran seni tari khususnya materi gerak dasar pada tari.

Materi yang tersaji dalam media pembelajaran disusun secara komprehensif, meliputi tiga gerak dasar utama pada tari yaitu gerak dasar kepala, gerak dasar tangan, dan gerak dasar kaki serta sikap tubuh. Pengembang berharap kehadiran media pembelajaran ini tidak hanya menjadi referensi tambahan, tetapi juga mampu menjadi panduan praktis yang efektif dalam proses pembelajaran seni tari, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara mendalam dan adaptif dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Penyusunan bahan ajar ini tentu tidak lepas dari arahan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberikan pendanaan untuk proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Assistant Dance Learning*.

Pengembang menyadari bahwa media pembelajaran ini masih memiliki ruang untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun dari pengguna dan praktisi pendidikan diharapkan demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga media pembelajaran ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi kemajuan pembelajaran seni di Indonesia.

Malang

Tim Pengembang

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Media Pembelajaran Assistant Dance Learning	1
Tujuan Pengembangan	4
Spesifikasi Media Pembelajaran	5
BAB II CARA PENGGUNAAN	7
Persiapan Sistem dan Lingkungan Belajar	7
Pengenalan Menu.....	9
Langkah-langkah Penggunaan	17

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.** Tampilan awal *Assistant Dance Learning*
- Gambar 2.** Menu di *Assistant Dance Learning*
- Gambar 3.** Tampilan menu modul
- Gambar 4.** Tampilan materi di dalam modul
- Gambar 5.** Tampilan menu fitur gerak
- Gambar 6.** Koleksi ragam gerak dasar kepala
- Gambar 7.** Koleksi ragam gerak dasar tangan
- Gambar 8.** Koleksi ragam gerak dasar kaki dan badan
- Gambar 9.** Tampilan menu latihan
- Gambar 10.** Tampilan sensor pada menu latihan
- Gambar 11.** Tampilan akurasi pada menu latihan
- Gambar 12.** Tampilan nilai dan umpan balik pada menu latihan
- Gambar 12.** Tampilan papan skor nilai
- Gambar 12.** Tampilan informasi tentang *Assistant Dance Learning*
- Gambar 13.** Tampilan pengantar
- Gambar 14.** Isi dari menu pengantar
- Gambar 15.** menu fitur gerak
- Gambar 16.** koleksi ragam gerak sesuai yang dipilih
- Gambar 17.** Pop up menonton video tutorial
- Gambar 18.** Video tutorial
- Gambar 19.** Penganturan kecepatan video
- Gambar 20.** Pengaturan kamera dan deteksi skeleton
- Gambar 21.** Indikator ketepatan posisi tubuh warna biru
- Gambar 22.** Tombol mulai

Gambar 23. Pengisian nama

Gambar 24. Waktu untuk memulai

Gambar 25. Contoh indikator warna hijau

Gambar 26. Contoh indikator warna kuning

Gambar 27. Contoh indikator warna merah

Gambar 28. Akurasi dan skor sementara

Gambar 29. Skor akhir dan umpan balik hasil praktek

Gambar 30. Papan skor keseluruhan masing-masing gerak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Media Pembelajaran *Assistant Dance Learning*

Era kecerdasan buatan telah membentuk pola kehidupan yang baru khususnya pada dunia pendidikan. keterlibatan dengan teknologi tidak dapat dihindari sebagai salah satu alternatif untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Kecerdasan buatan atau yang lebih dikenal dengan *Artificial Intelligence* (AI) menjadi salah satu teknologi yang berpotensi dan berpengaruh dalam pendidikan. AI dapat menjadi potensi yang baik apabila dimanfaatkan dengan baik dalam membantu menyampaikan muatan materi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alat pendukung guru dalam membuat materi, bahan ajar dan media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan di dukung oleh pemerintah melalui bantuan alat berupa *Interactive Flat Pannel* (IFP) atau juga dikenal dengan papan interaktif digital ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. IFP merupakan perangkat layar sentuh yang multifungsi, dapat menjadi papan tulis digital, proyektor, komputer dan berbagai fitur pendukung lainnya. IFP dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran. Melalui menu yang disediakan di dalam perangkat IFP guru dapat mengeksplorasi banyak model pembelajaran yang interaktif berbasis dengan teknologi. Penerapan media digital yang

interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Pemanfaatan IFP dalam pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran menjadi bagian terpenting di dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat terintegrasi dengan teknologi menjadi bagian terpenting saat ini untuk mendukung pembelajaran pada abad ke-21. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran seni tari dengan IFP akan mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran tari. Seni tari memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan pada aspek motorik dengan media gerak tubuh tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep saja, namun juga menuntut peserta didik untuk memanfaatkan tubuhnya dalam bergerak. Peserta didik harus memahami bentuk gerak yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, agar gerak menjadi terarah sesuai dengan aspek gerak dalam pembelajaran seni tari. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya berupa video gerak atau tutorial saja namun juga media yang dapat memberikan umpan balik untuk membantu peserta didik dalam merefleksikan kualitas gerak yang telah dilakukan.

AI menjadi salah satu alternatif media yang dapat menjadi jembatan antara pembelajaran seni tari dengan penerapan teknologi. Pengembangan media pembelajaran berbasis

teknologi AI akan menjadi bagian inovasi yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif . Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi berbasis AI. Inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran digital.

Salah satu bentuk inovasi pengembangan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Assistant Dance Learning*. *Assistant Dance Learning* merupakan media pembelajaran berupa media yang dapat diakses melalui *website* yang memberikan tutorial gerak sekaligus mendeteksi gerak peserta didik berbasis AI yang dapat diintegrasikan dengan IFP hingga perangkat digital lainnya seperti laptop. Media pembelajaran *Assistant Dance Learning* dapat membantu peserta didik dalam proses belajar gerak dasar tari agar pembelajaran seni tari menjadi lebih maksimal. *Assistant Dance Learning* membantu peserta didik untuk memahami bentuk gerak yang dilakukan, memahami kualitas gerak dan dapat memberikan umpan balik sebagai refleksi dan evaluasi dalam pembelajaran seni tari khususnya materi gerak dasar pada unsur utama pada tari.

B. Tujuan Pengembangan

Secara umum pengembangan media pembelajaran *Assistant Dance Learning* berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang terintegrasi dengan *Interactive Flat Pannel* (IFP) bertujuan sebagai inovasi pembelajaran yang memadukan materi pembelajaran seni tari dengan teknologi kecerdasan buatan. Inovasi ini diharapkan dapat sebagai bentuk adaptasi digital yang interaktif, presisi, dan mampu mendorong pembelajaran yang transformatif di era digital dan kecerdasan buatan. Media pembelajaran ini mengatasi keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran tari khususnya materi gerak dasar tari pada mata pelajaran seni budaya. Media pembelajaran ini dapat menjadi langkah awal dalam upaya mendorong pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan yang dapat menjadi inspirasi untuk pembelajaran yang lainnya.

Tujuan utama pengembangan media pembelajaran *Assistant Dance Learning* untuk mewujudkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan AI dalam mengoptimalkan penggunaan IFP di sekolah untuk meningkatkan pemahaman gerak dasar tari peserta didik. Melalui teknologi sensor yang ada pada media pembelajaran dapat memberikan evaluasi gerak dasar peserta didik dalam proses pembelajaran gerak dasar tari. Media ini juga dapat memberikan umpan balik secara langsung sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif yang memudahkan refleksi dan evaluasi bagi peserta didik. Media ini

juga dapat menjadi alat bantu guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dalam proses evaluasi dan penilaian.

C. Spesifikasi Media Pembelajaran

Adapun spesifikasi media pembelajaran *Assistant Dance Learning* sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Assistant Dance Learning* dikembangkan dengan menggunakan sistem lidar untuk mendeteksi gerak melalui skeleton gerak tubuh manusia.
2. Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran gerak dasar tari yang terdiri dari gerak dasar kepala, gerak dasar tangan, dan gerak dasar serta sikap tubuh dan kaki.
3. Media pembelajaran *Assistanta Dance Learning* dapat digunakan oleh peserta didik yang mempelajari materi gerak dasar tari sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditentukan.
4. Terdapat beberapa tampilan pada media pembelajaran ini yaitu tampilan awal yang berisikan pengantar materi, tampilan kedua yang berisikan materi inti, tampilan uji coba gerak, dan tampilan umpan balik serta evaluasi.
5. Media pembelajaran dapat diakses secara online menggunakan perangkat digital seperti *Interactive Flat Pannel* (IFP), laptop, hingga gawai. Namun, lebih disarankan menggunakan

perangkat digital yang memiliki ukuran layar yang lebar agar mudah untuk digunakan.

BAB II

CARA PENGGUNAAN

A. Persiapan Sistem dan Lingkungan Belajar

Sebelum mengakses *website* media pembelajaran *Assistant Dance Learning* pengguna atau peserta didik wajib memastikan beberapa hal yang mendukung penggunaan media pembelajaran agar hasil belajar dengan media *Assistant Dance Learning* maksimal. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan:

Tabel 1. Persiapan sistem dan lingkungan belajar

No.	Komponen	Kriteria
1.	Koneksi internet	Media pembelajaran <i>Assistant Dance Learning</i> dapat diakses menggunakan jaringan internet yang stabil dengan minimal kecepatan 10-15 Mbps.
2.	Perangkat keras	Dapat digunakan menggunakan <i>Interactive Flat Pannel (IFP)</i> , Laptop, Handphone, Tablet, atau sejenisnya yang memiliki ukuran layar minimal 10 inchi. Semakin besar layarnya akan semakin optimal penggunaanya.
3.	Kamera/ <i>webcam</i>	Pastikan perangkat keras terhubung dengan akses kamera atau <i>webcam</i>

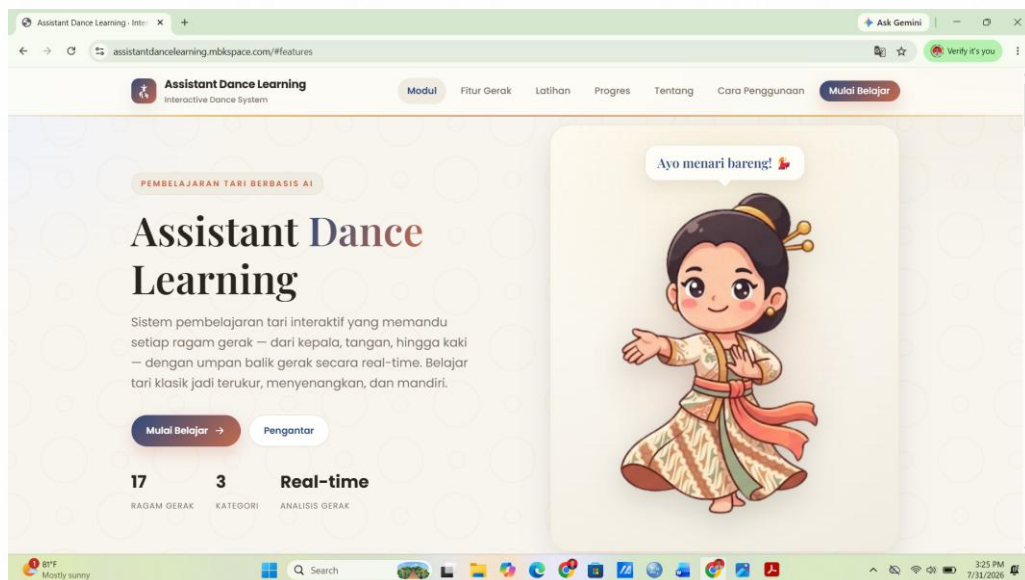
		yang dapat merekam ketika media pembelajaran digunakan.
4.	Perangkat audio	Usahakan perangkat keras yang digunakan terhubung dengan perangkat audio baik internal maupun eksternal untuk mendengarkan suara dari video yang ada di dalam media pembelajaran.
5.	<i>Browser</i>	Media pembelajaran dapat digunakan melalui <i>browser</i> seperti Google Chrome, Edge atau Safari versi terbaru.
6.	Ruang latihan	Ruang latihan untuk gerak diperlukan dalam belajar menggunakan media pembelajaran <i>Assistant Dance Learning</i> . Area kosong sekitar 2x2 meter setiap pengguna atau peserta didik yang bebas dari benda-benda yang dapat menghalangi gerak.
7.	Pencahayaan	Direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran pada ruangan yang terang sehingga

		sensor pada media pembelajaran dapat membaca jelas gerak tubuh yang dilakukan.
--	--	--

B. Pengenalan Menu

1. Tampilan Awal

Website media pembelajaran diakses secara online dan disarankan menggunakan Google untuk mempermudah akses.

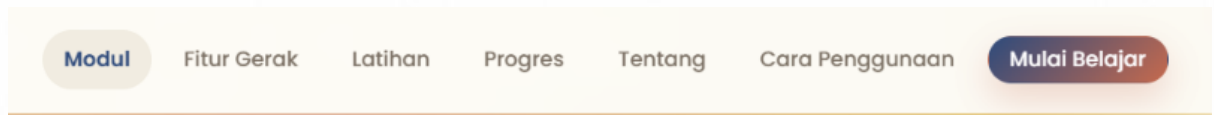


Gambar 1. Tampilan awal *Assistant Dance Learning*

Gambar 1 merupakan tampilan awal media pembelajaran Assistant Dance Learning. Tampilan awal menunjukkan judul media pembelajaran beserta deskripsi singkat terkait dengan media pembelajaran Assistant Dance Learning dan beberapa menu yang ada di media pembelajaran.

2. Menu dalam Media Pembelajaran Assistant Dance Learning

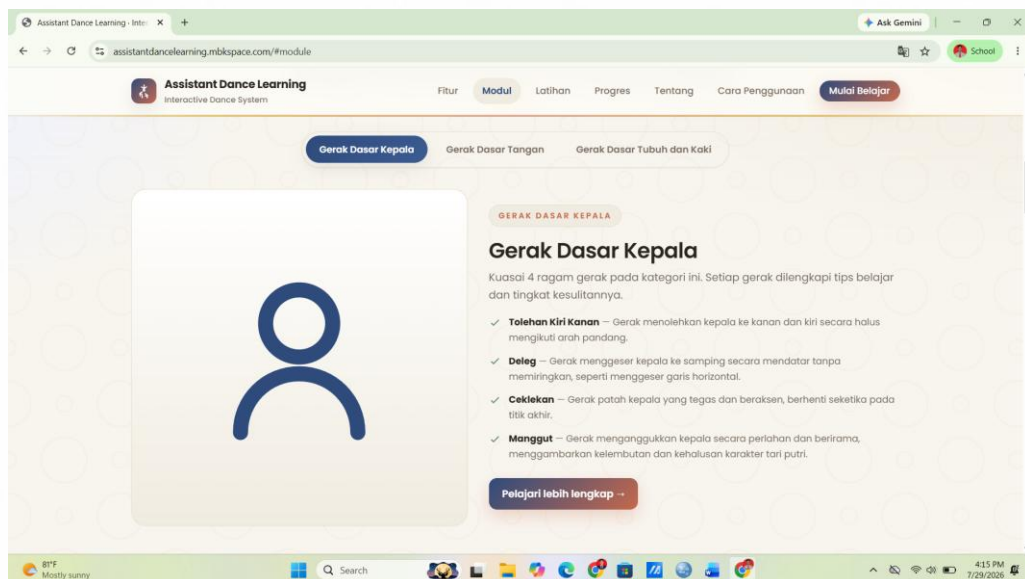
Menu-menu utama terdiri dari modul, fitur gerak, latihan, progres, tentang, cara penggunaan dan mulai belajar.



Gambar 2. Menu di *Assistant Dance Learning*

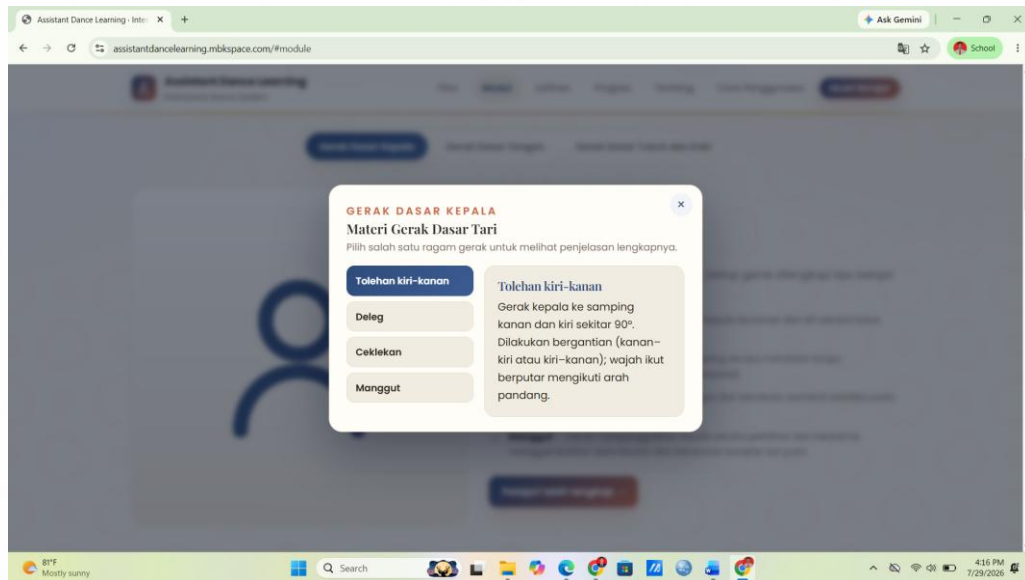
1) Modul

Modul berisikan penjelasan materi utama yang akan dilakukan oleh pengguna atau peserta didik. Modul ini berisikan penjelasan singkat setiap ragam gerak yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu gerak kepala, gerak tangan, dan gerak badan serta kaki.



Gambar 3. Tampilan menu modul

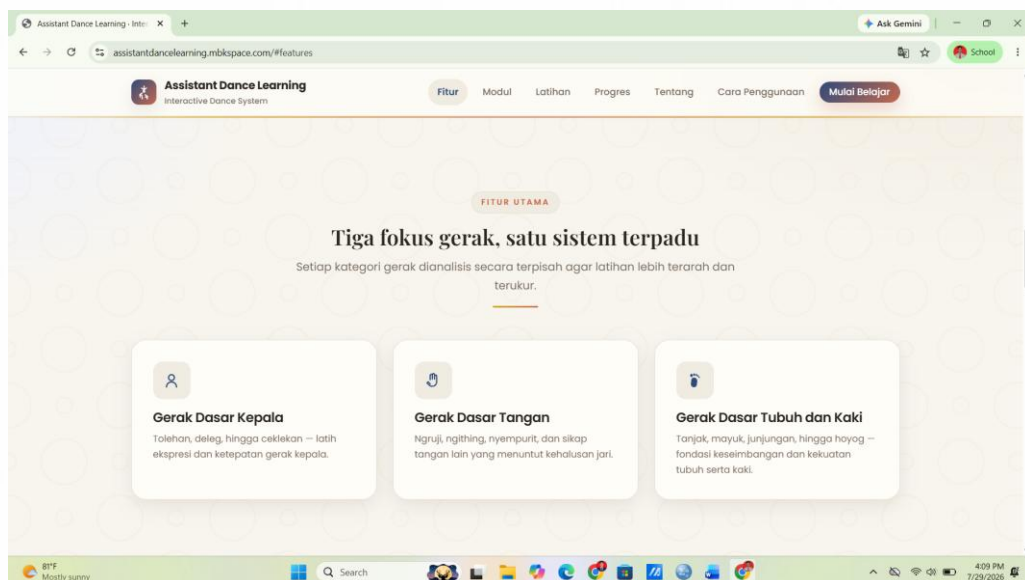
Setiap modul dilengkapi dengan penjelasan yang detail terkait masing-masing gerak dasar yang ada pada menu pelajari selengkapnya.



Gambar 4. Tampilan materi di dalam modul

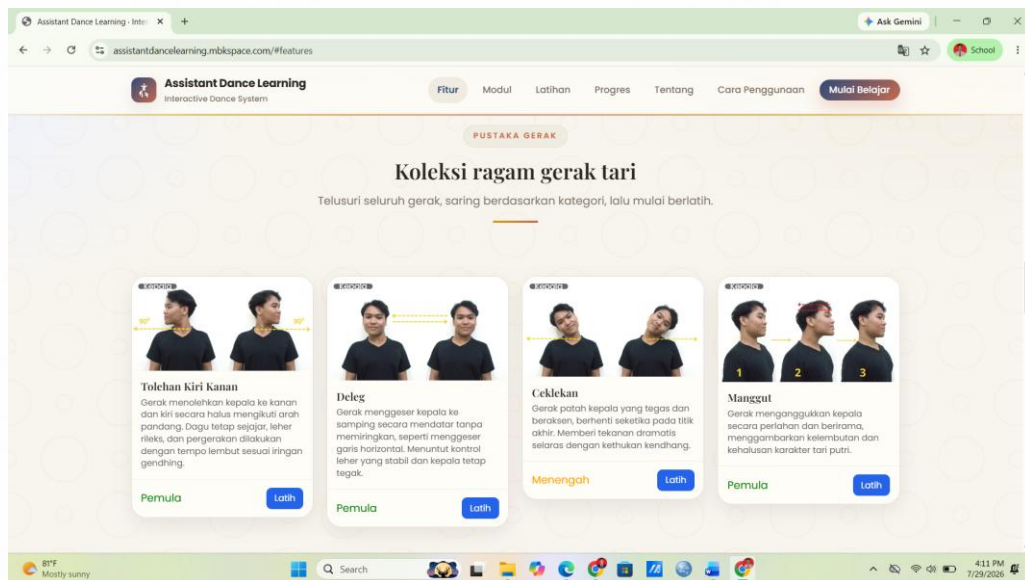
2) Fitur Gerak

Fitur berisikan tiga materi utama dalam media pembelajaran *Assistant Dance Learning* yaitu gerak dasar kepala, gerak dasar tangan, dan gerak dasar tubuh dan kaki.

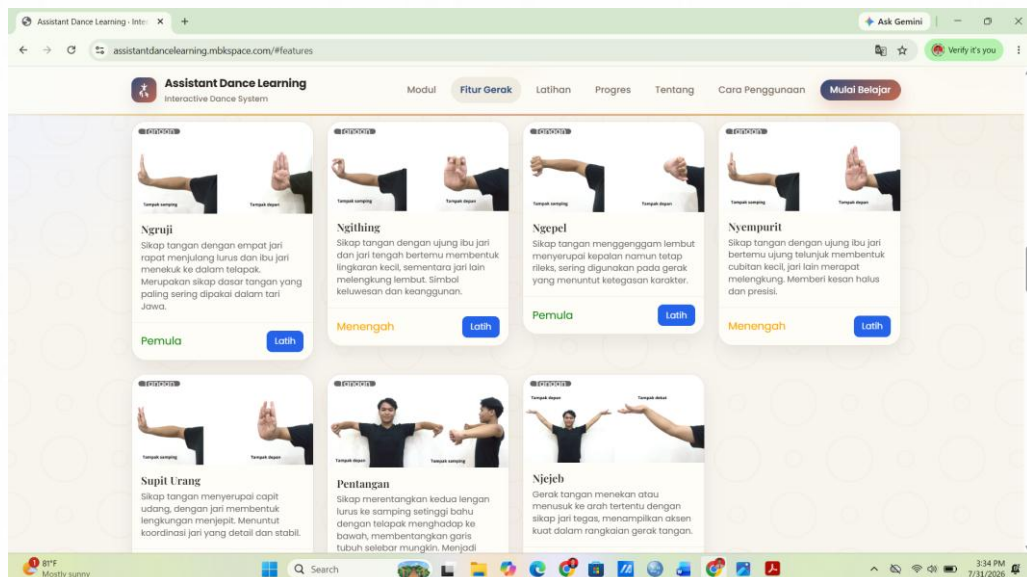


Gambar 5. Tampilan menu fitur gerak

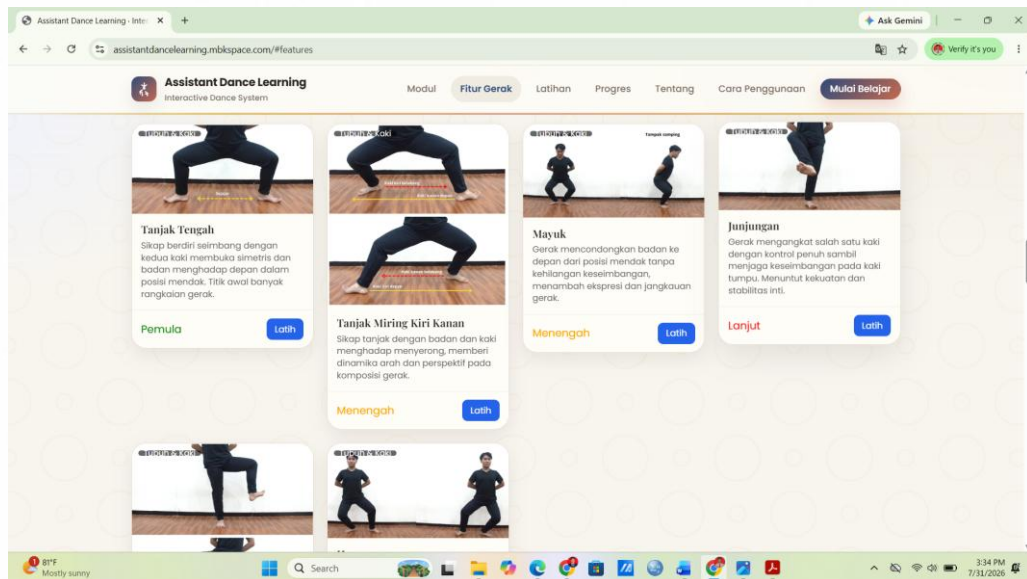
Ketika menu fitur gerak diklik akan muncul koleksi ragam gerak gerak sesuai gerak dasar yang dipilih seperti pada gambar 6 7 dan 8.



Gambar 6. Koleksi ragam gerak dasar kepala



Gambar 7. Koleksi ragam gerak dasar tangan

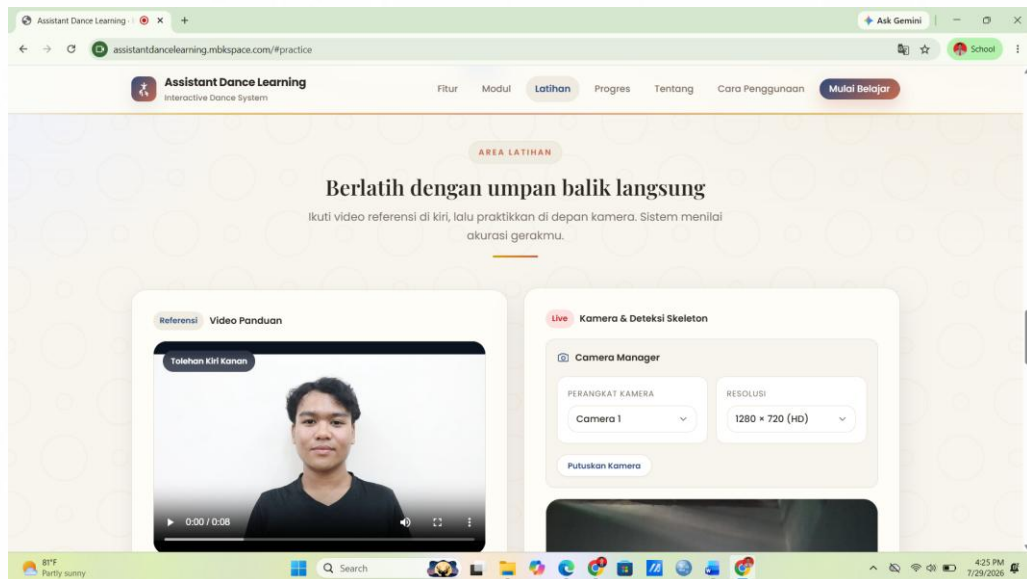


Gambar 8. Koleksi ragam gerak dasar kaki dan badan

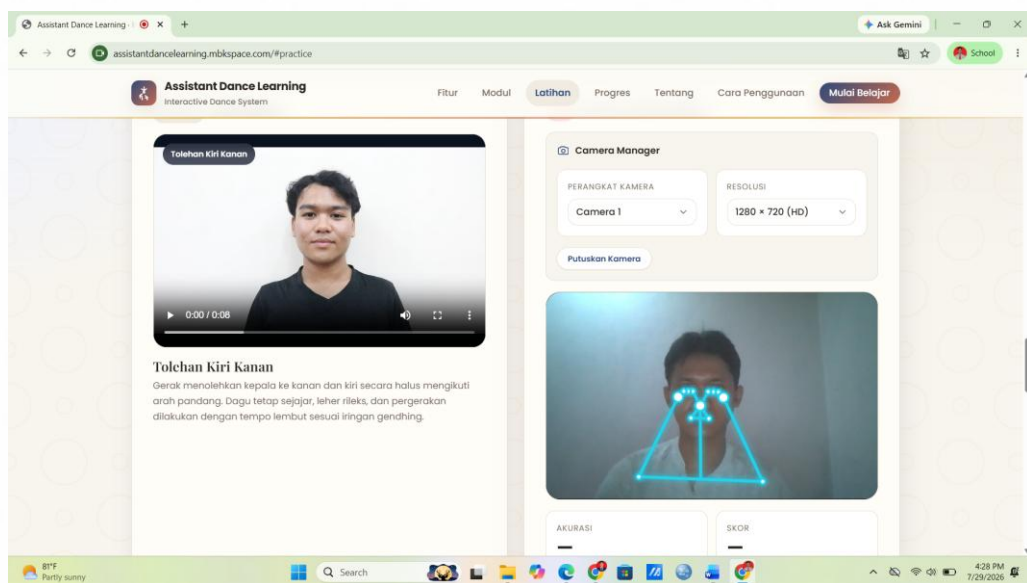
Masing-masing memiliki koleksi ragam gerak dasar tari yang nantinya akan terhubung ke menu mulai belajar.

3) Latihan

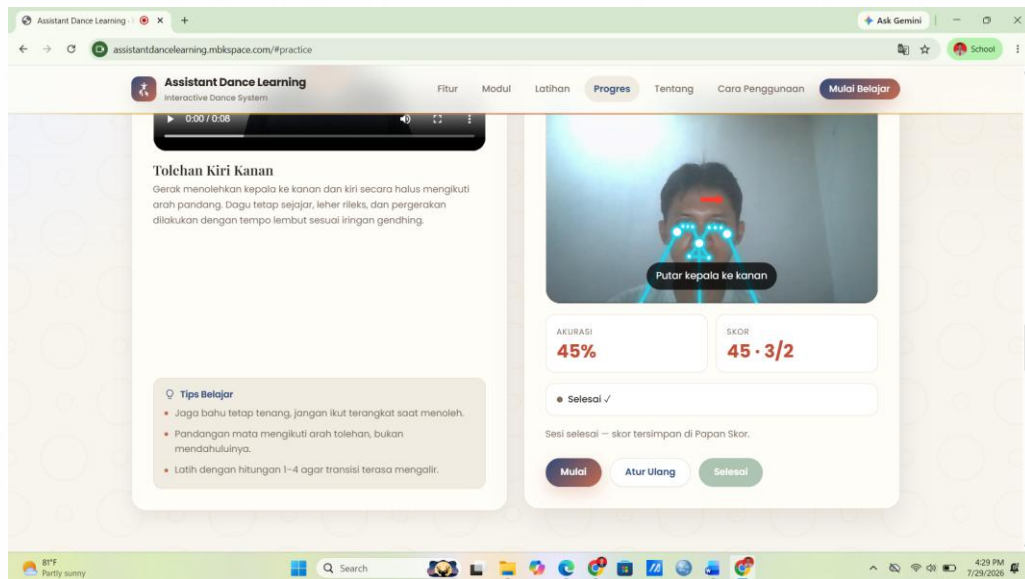
Menu ini sebagai menu utama yang memuat video ideal yang dapat digunakan sebagai contoh dalam mempraktikkan gerak dasar tari, kamera yang dapat mendeteksi gerak, layar yang menampilkan gerak dengan sensor skeleton tubuh, dan akurasi dari gerak dasar yang dipraktikkan. Menu ini akan muncul apabila sebelumnya menekan menu fitur gerak.



Gambar 9. Tampilan menu latihan



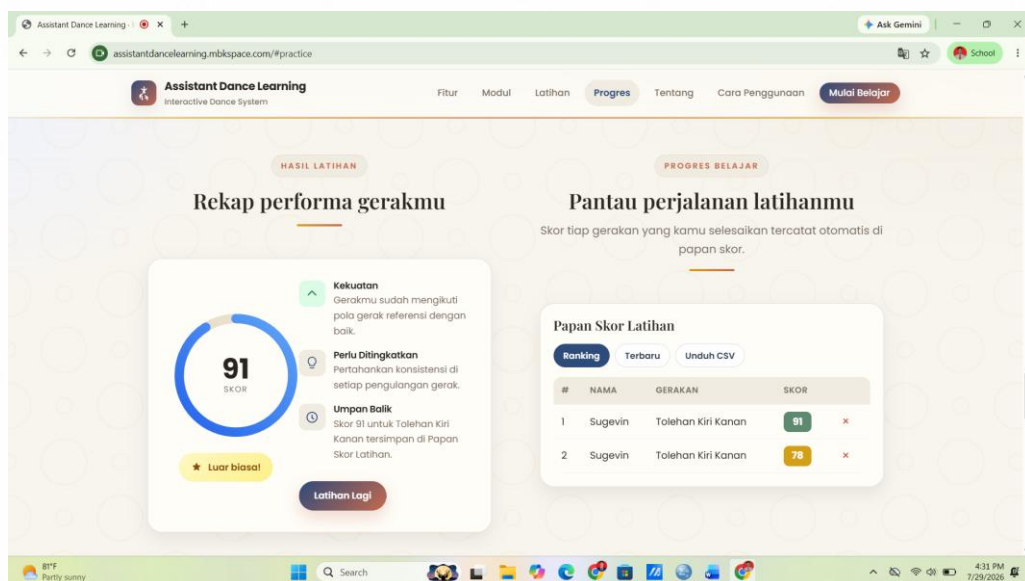
Gambar 10. Tampilan sensor pada menu latihan



Gambar 11. Tampilan akurasi pada menu latihan

4) Progres

Menu ini terhubung dengan menu latihan. Hasil dari latihan pengguna akan keluar pada menu ini. Pada menu ini akan muncul nilai hasil praktek, umpan balik, hingga progress latihan dari pengguna atau peserta didik.



Gambar 12. Tampilan nilai dan umpan balik pada menu latihan

Pada menu papan skor latihan terdapat unduh CSV yang dapat digunakan untuk mengumpulkan nilai secara kolektif dari pengguna atau peserta didik. Menu ini dapat mempermudah guru untuk mengumpulkan nilai hasil belajar secara kolektif sebagai bahan evaluasi.

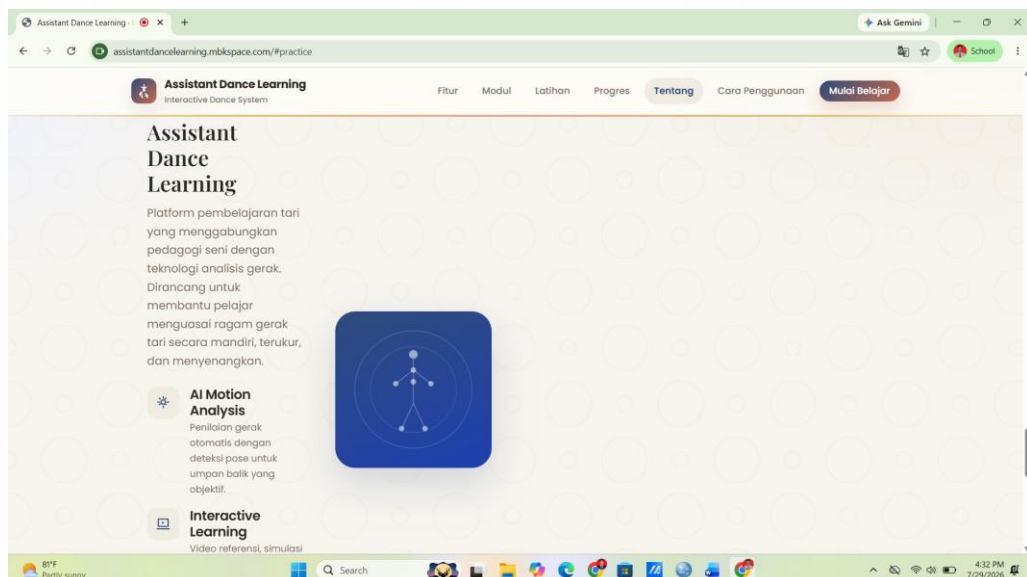


#	NAMA	GERAKAN	SKOR
1	Sugevin	Tolehan Kiri Kanan	91
2	Sugevin	Tolehan Kiri Kanan	78

Gambar 12. Tampilan papan skor nilai

5) Tentang

Menu ini berisikan informasi pengembangan media pembelajaran Assistant Dance Learning.



Gambar 12. Tampilan informasi tentang *Assistant Dance Learning*

6) Cara Penggunaan

Menu ini berisikan buku panduan yang dapat diunduh dalam bentuk PDF.

C. Langkah-langkah Penggunaan

Setelah mengenal berbagai menu yang ada di media pembelajaran *Assiatnt Dance Learning* selanjutnya adalah cara menggunakan media pembelajaran. Berikut cara menggunakan Media pembelajaran *Assistant Dance Learning*:

1. Masuk melalui *browser*

Ketik nama *website*

<https://assistantdancelearning.mbkspace.com/>

melalui *browser* yang tersedia pada perangkat yang digunakan.

Disarankan menggunakan Google Chrome versi terbaru.

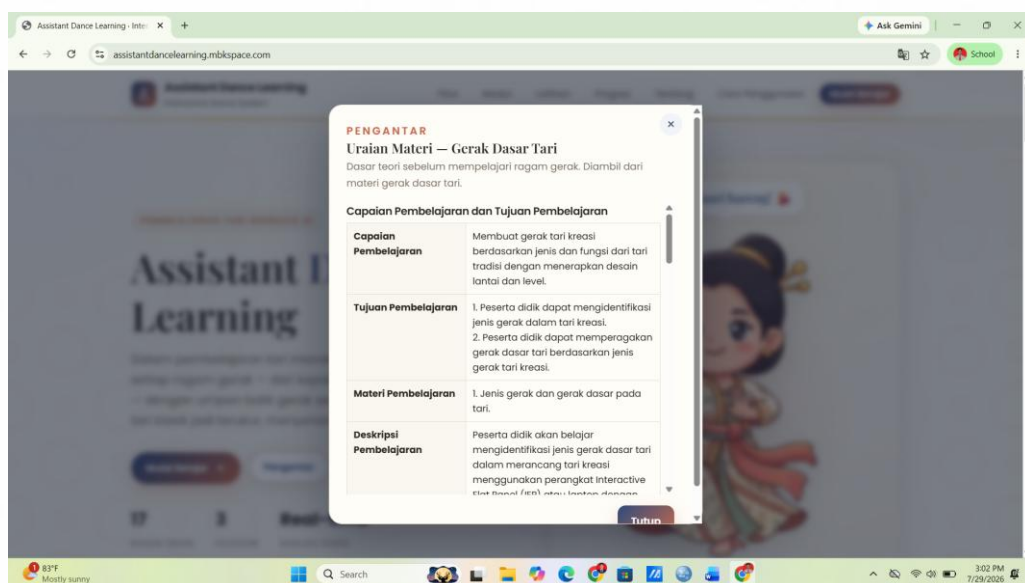
2. Pilih menu pengantar

Pilih menu pengantar untuk mengetahui materi pengantar untuk awal pembelajaran.



Gambar 13. Tampilan pengantar

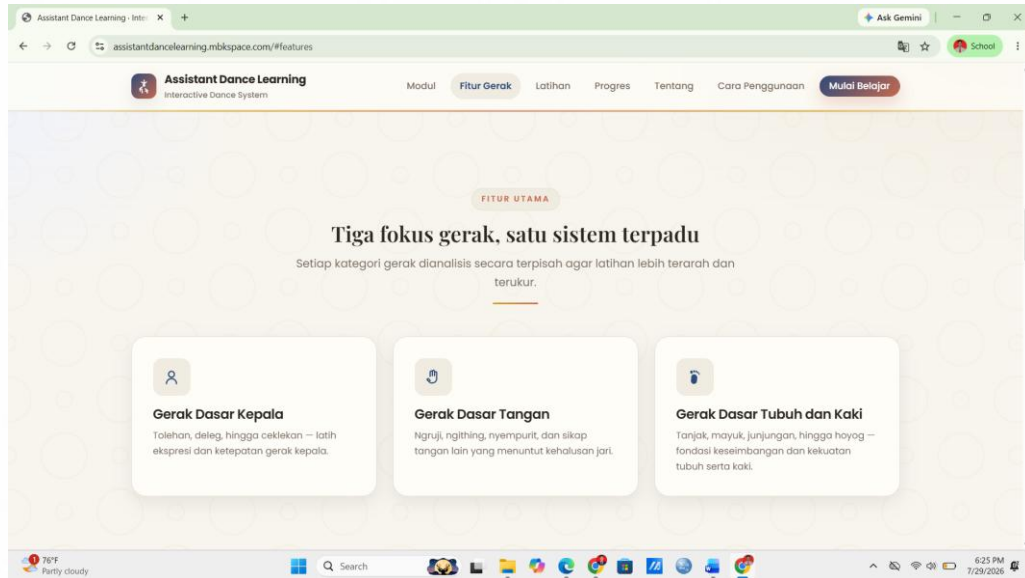
Jika sudah memahami materi pengantar silahkan pilih menu modul untuk mengetahui materi gerak dasar dengan detail. Pengantar memuat tujuan pembelajaran hingga materi pengantar sebelum belajar materi inti pada media pembelajaran.



Gambar 14. Isi dari menu pengantar

3. Pilih menu fitur gerak

Pilih menu fitur gerak untuk memulai latihan.



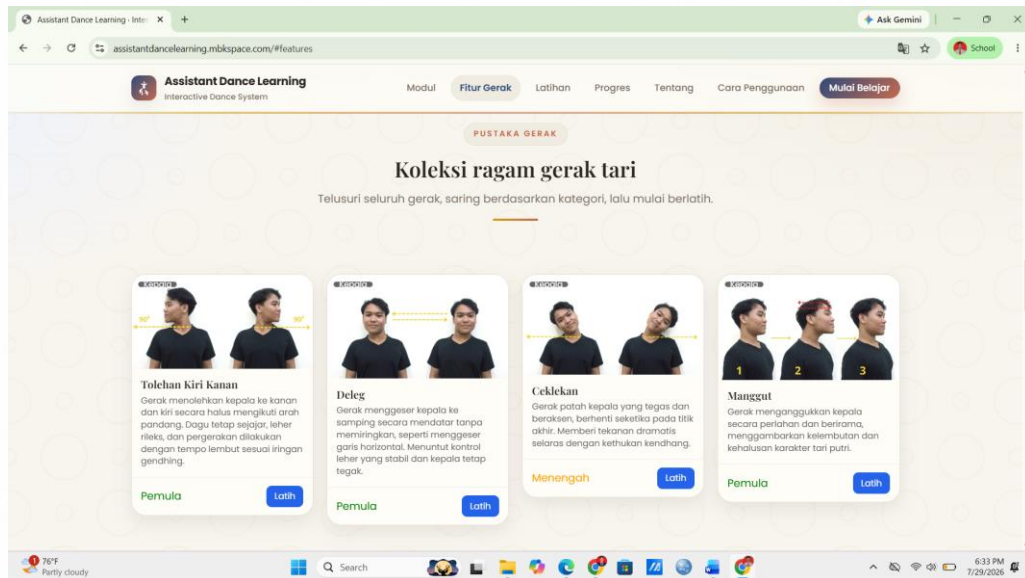
Gambar 15. menu fitur gerak

Fitur gerak terdiri dari 3 menu utama. Setiap menu akan terhubung ke setiap gerak dasar sesuai dengan pengelompokannya. Pilih salah satu dari fitur gerak dasar untuk menuju menu pustaka gerak.

Jika ingin berlatih gerak dasar kepala silahkan memilih gerak dasar kepala yang nantinya akan terhubung ke pustaka gerak dasar kepala. Jika ingin berlatih gerak dasar tangan silahkan memilih gerak dasar tangan yang nantinya akan terhubung ke pustaka gerak dasar tangan. Jika ingin berlatih gerak dasar tubuh dan kaki silahkan memilih gerak dasar tubuh dan kaki yang nantinya akan terhubung ke pustaka gerak dasar tubuh dan kaki.

4. Pilih gerak dasar dari pustaka gerak

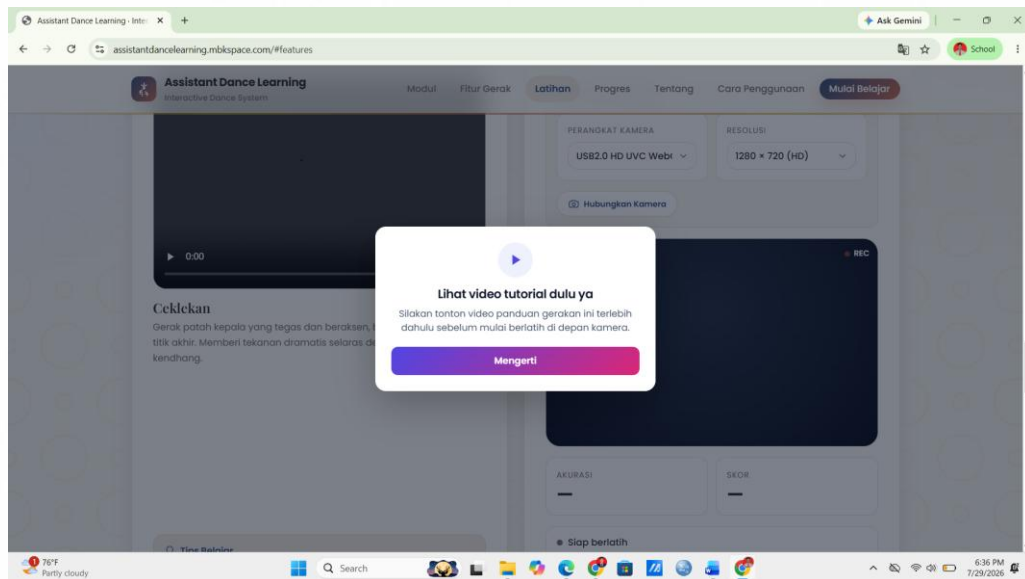
Pilih salah satu gerak dasar dari pustaka gerak dengan mengklik tombol “**Latih**” yang berwarna biru.



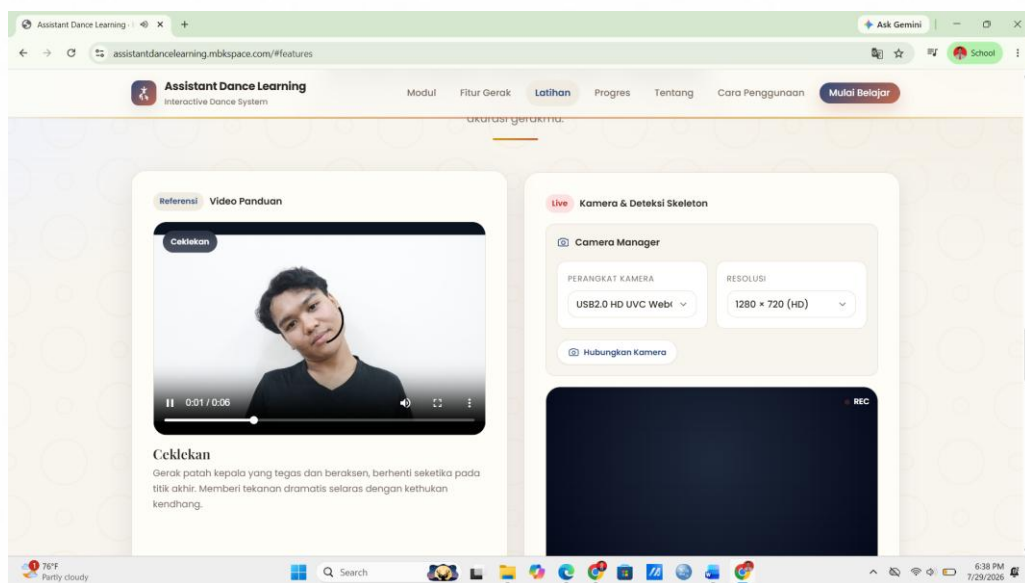
Gambar 16. koleksi ragam gerak sesuai yang dipilih

5. Tonton video tutorial

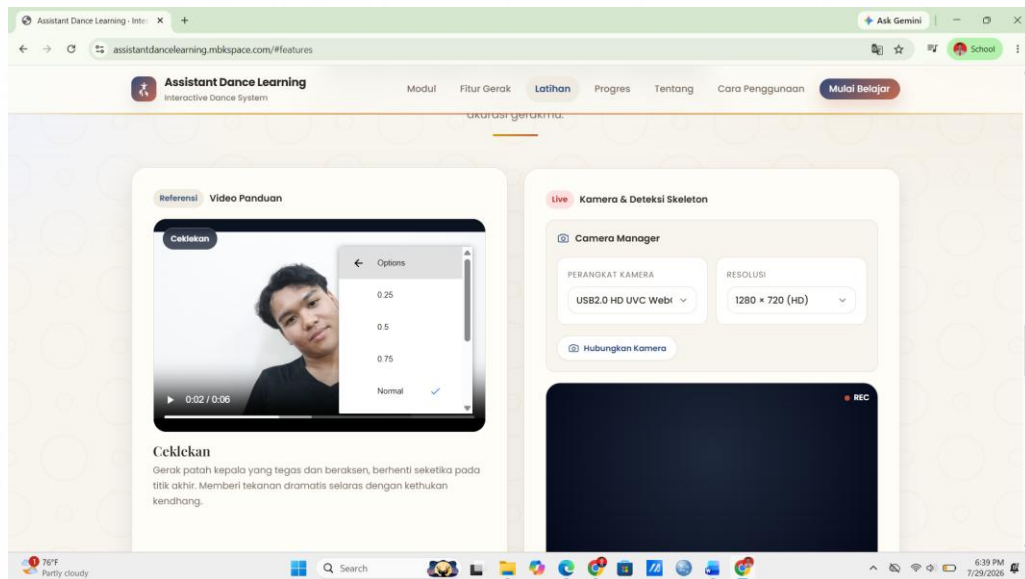
Sebelum melakukan praktik tonton video tutorial terlebih dahulu untuk mengetahui gerak yang harus dilakukan. Klik mengerti jika muncul *pop up* seperti pada gambar



Gambar 17. Pop up menonton video tutorial
Lalu klik video untuk melihat tutorial gerakan.



Gambar 18. Video tutorial
Video dapat diulangi sesuai kebutuhan hingga paham.



Gambar 19. Penganturan kecepatan video

Video juga dapat diatur kecepataannya sesuai kebutuhan.

6. Hubungkan ke kamera

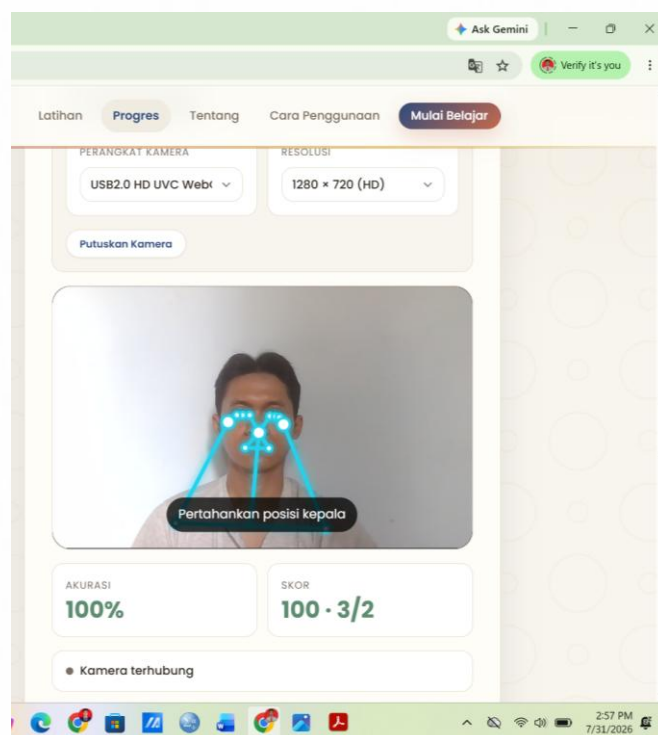
Sebelum mencoba gerak pastikan perangkat terhubung ke kamera. Klik **“hubungkan kamera”** untuk memulai. Kamera dapat diatur sesuai perangkat dan resolusi.

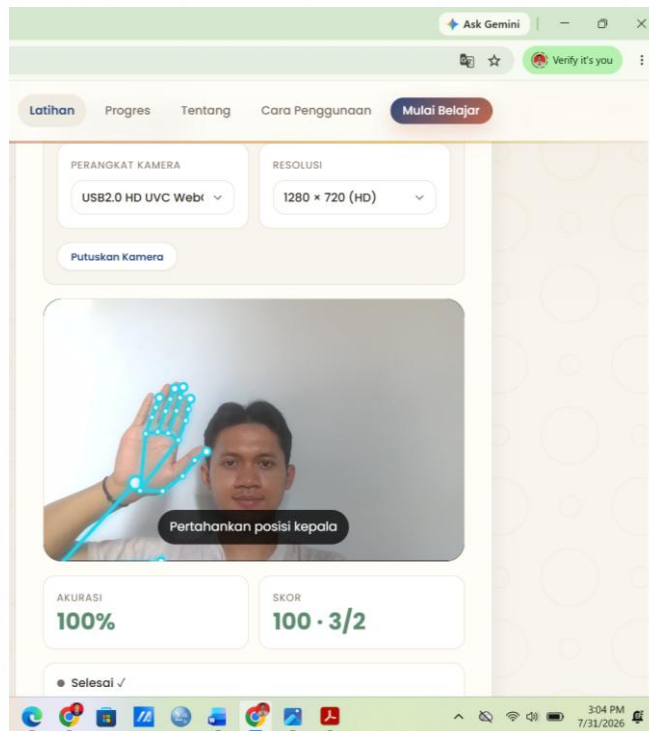


Gambar 20. Pengaturan kamera dan deteksi skeleton

7. Mulai latihan

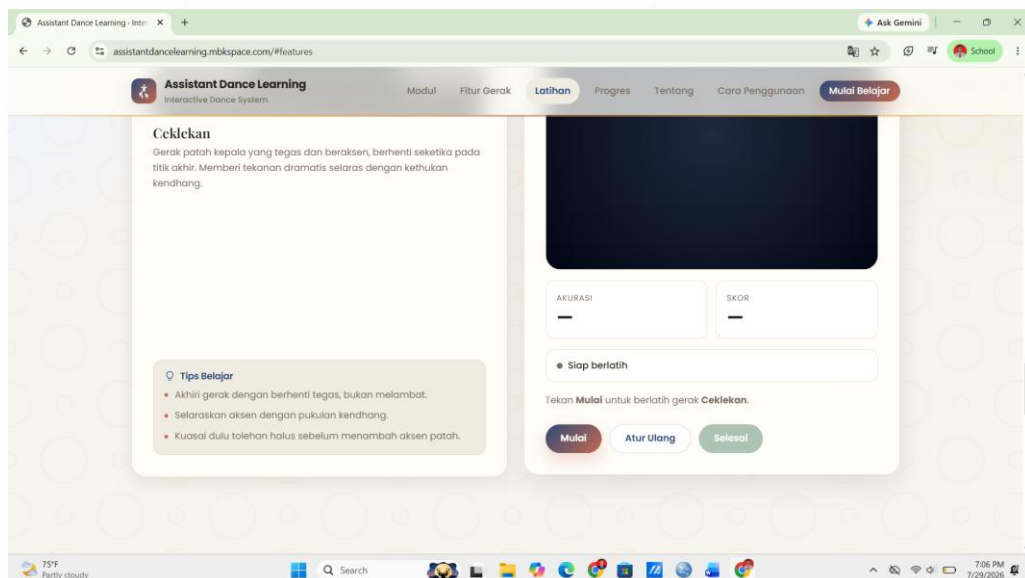
Sebelum melakukan latihan gerak dasar pastikan sejajar dengan kamera yang terlihat pada layar. Jangan terlalu jauh dan terlalu dekat agar sensor skeleton dapat mendeteksi dengan tepat. Perhatikan warna pada layar kamera, warna biru menunjukkan posisi tubuh yang bergerak, silahkan tepatkan bagian yang digerakan pada tanda tersebut.





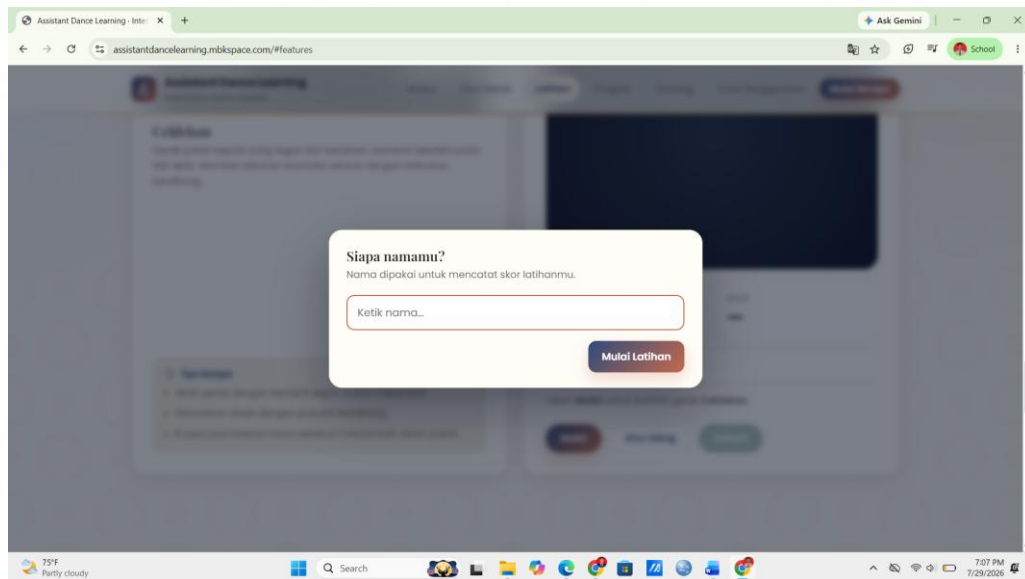
Gambar 21. Indikator ketepatan posisi tubuh warna biru

Geser ke bawah klik **“Mulai”** untuk memulai latihan.



Gambar 22. Tombol mulai

Setelah klik mulai akan muncul pengisin nama seperti gambar 23.

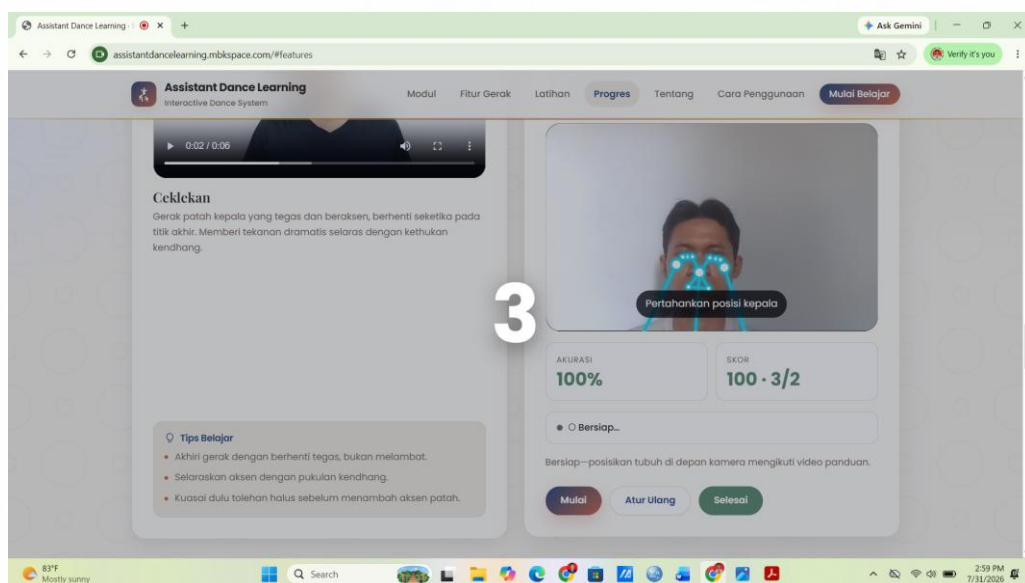


Gambar 23. Pengisian nama

Isikan nama lengkap dan klik **“Mulai Latihan”**.

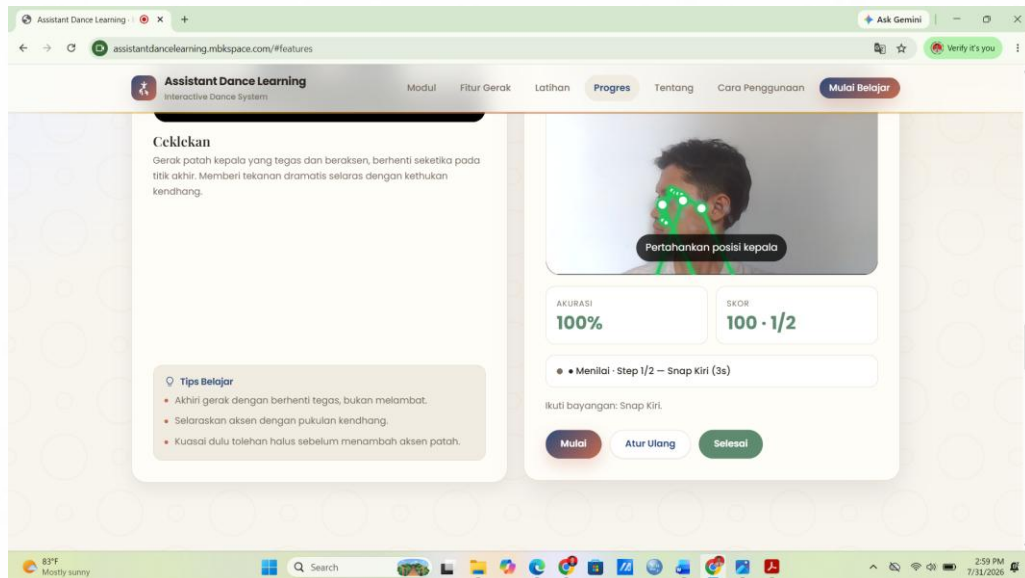
8. Lakukan gerak sesuai gerak dasar yang dipilih

Perhatikan layar, akan ada hitungan waktu mundur **“ Bersedia ... 3 2 1 MULAI”** bersiap untuk memulai. Silahkan mulai ketika layar sudah ada kata **“MULAI!”**

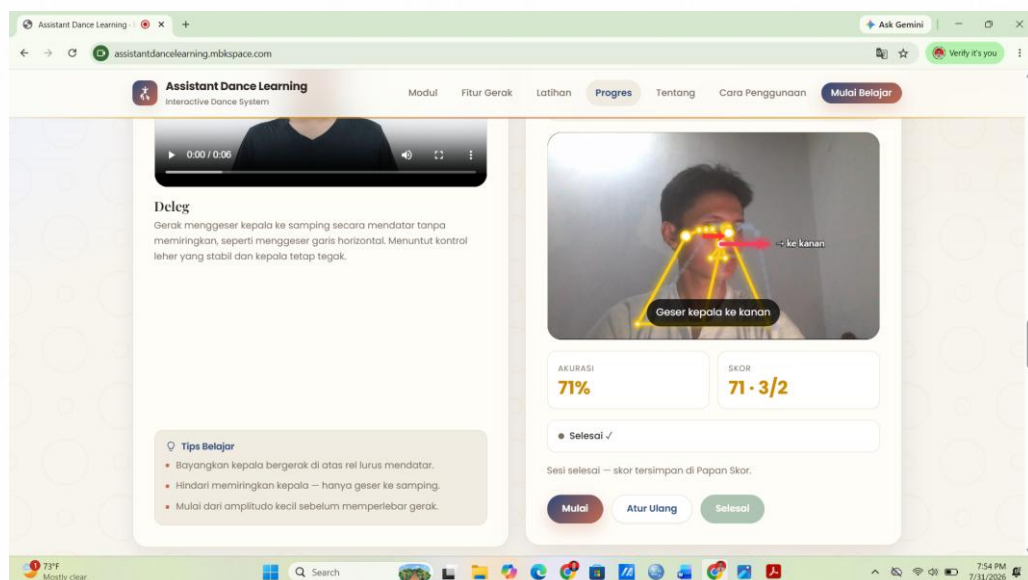


Gambar 24. Waktu untuk memulai

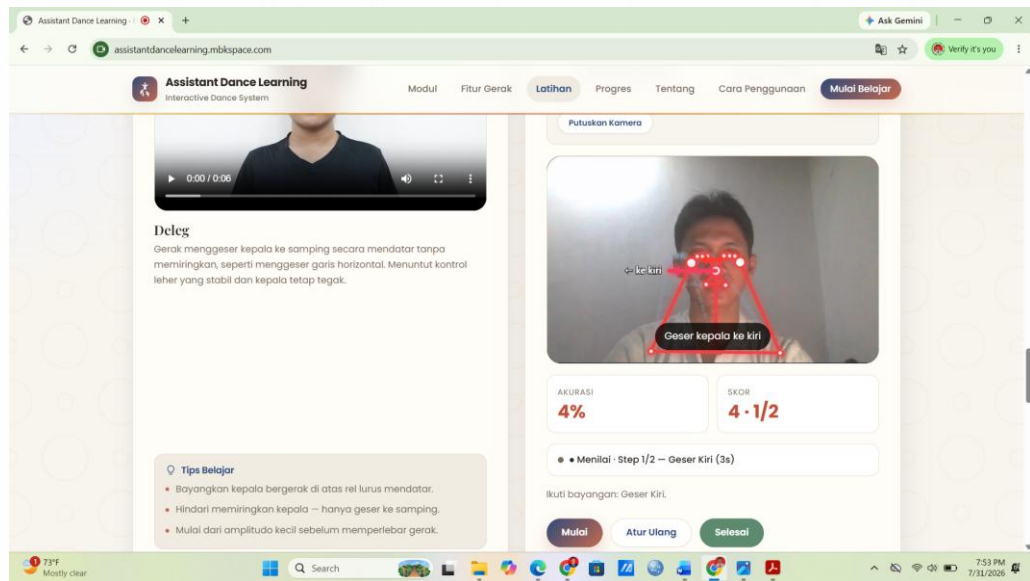
Perhatikan juga warna indikator pada layar. Warna hijau menandakan gerakan sudah tepat, warna kuning menandakan gerakan sudah cukup tepat, dan warna merah menandakan gerakan belum tepat.



Gambar 25. Contoh indikator warna hijau



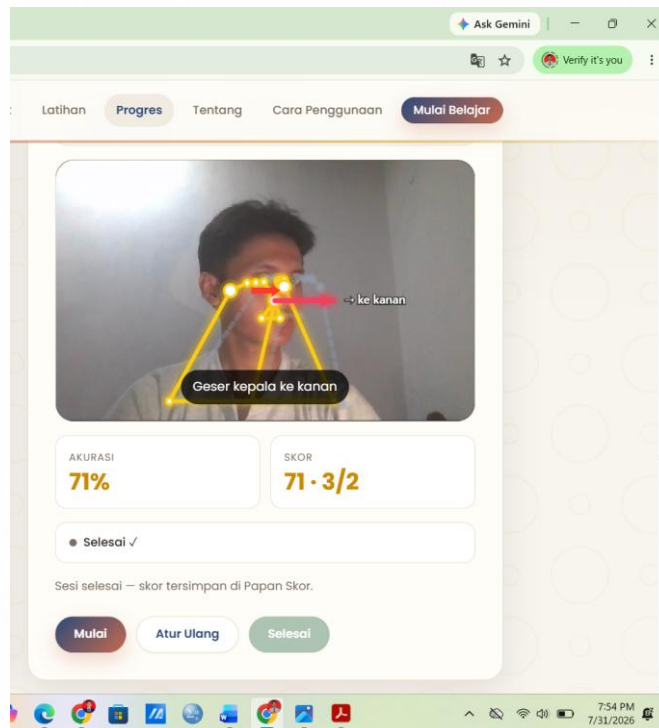
Gambar 26. Contoh indikator warna kuning



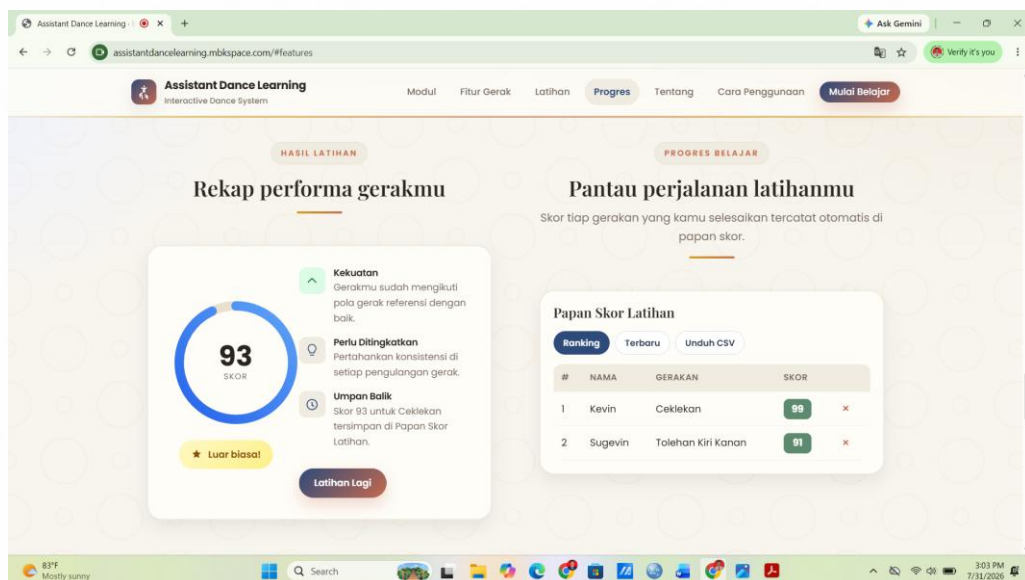
Gambar 27. Contoh indikator warna merah

Pada layar akan ada perintah untuk memulai gerak misal bergerak ke kiri dan ke kanan. Perhatikan juga waktu dalam bergerak. Setiap gerak dilakukan selama kurang lebih 4 detik.

Setelah melakukan gerak akan langsung muncul skor dan umpan balik koreksi dari gerak yang telah dilakukan. Terdapat 2 nilai yaitu nilai sementara saat praktek gerak dasar berlangsung dan nilai akhir hasil praktek gerak dasar. skor sementara berarti nilai saat proses praktek yang belum terakumulasi keseluruhan seperti pada gambar 28. Skor akhir adalah nilai akumulasi dari keseluruhan gerak yang dilakukan seperti pada gambar 29.



Gambar 28. Akurasi dan skor sementara saat praktek



Gambar 29. Skor akhir dan umpan balik hasil praktek

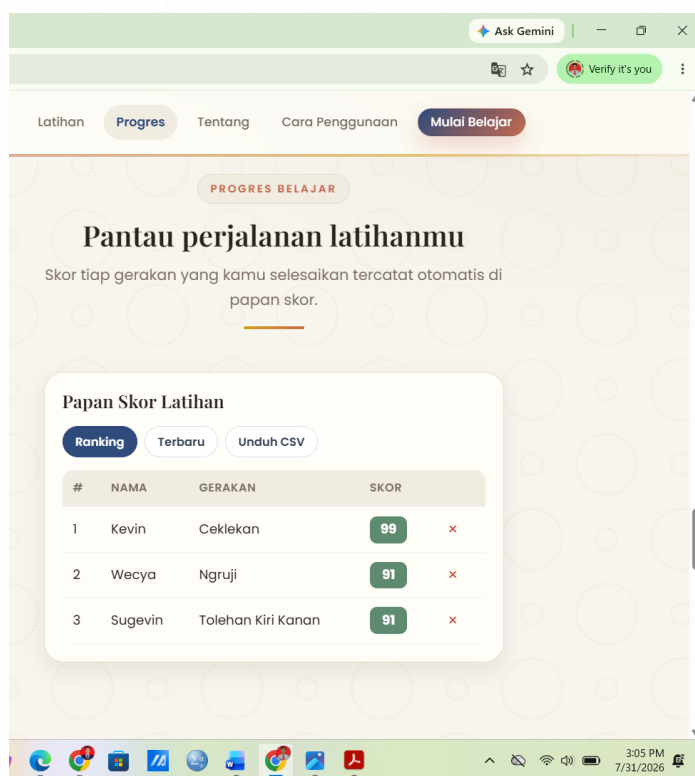
Jika ada kesalahan pengisian nama atau jika ingin mengulagi silahkan klik “**Atur Ulang**” yang ada didekat tombol mulai pada langkah ke 8.

Perlu diperhatikan !

Jika ingin melakukan praktek gerak lainnya silahkan ulangi kembali dari **langkah ketiga** hingga seterusnya secara runtut.

9. Cek hasil keseluruhan pada papan skor latihan

Jika sudah melakukan praktek keseluruhan gerak dasar nantinya nilai akan muncul pada papan skor latihan seperti pada gambar 27. Guru juga dapat mengunduh hasil nilai secara kolektif melalui menu “**UNDUH CSV**” yang nantinya data akan disajikan dalam bentuk *Microsoft Excel*.



#	NAMA	GERAKAN	SKOR
1	Kevin	Ceklekan	99
2	Wecya	Ngruji	91
3	Sugevin	Tolehan Kiri Kanan	91

Gambar 30. Papan skor keseluruhan masing-masing gerak

