

## RINGKASAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang sangat besar dengan keragamannya dengan latar belakang etnis, budaya, bahasa dan agama. Dalam keberagaman tersebut Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan keunikan yang ada di dalamnya. Keberagaman yang begitu banyak maka terciptalah berbagai kebudayaan disetiap daerah yang disertai dengan keunikan dan ciri khas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi belakangan ini semakin melaju dengan pesat dan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat.

Pada saat ini, pengenalan rumah tradisional yang masih menggunakan buku atau masih menggunakan pengenalan rumah tradisional dengan objek dua dimensi dianggap kurang efektif. Hal ini dikarenakan pengenalan objek rumah tradisional menggunakan dua dimensi hanya bisa dilihat di satu sisi.

Fenomena ini memberikan konsekuensi terhadap tradisi masyarakat yang semakin terjebak dalam kebudayaan barat. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan meningkatkan antusiasme masyarakat untuk mengenal keberagaman rumah adat Indonesia adalah *Augmented Reality* yang berbasis android smartphone. Menurut penjelasan Haller, Billinghurst, dan Thomas (2007). *Augmented Reality* adalah teknologi yang digunakan untuk memberikan informasi tertentu kedalam dunia maya dan menampilkannya kedalam dunia nyata dengan menggunakan sebuah kamera baik di smartphone, laptop maupun komputer.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dengan ini penulis mengajukan judul tugas akhir : **“PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA BERBASIS ANDORID”** . Dengan menggunakan metode *Augmented Reality (AR)* diharapkan akan mampu mengatasi permasalahan dalam pengenalan rumah tradisional dengan objek dua dimensi dianggap kurang efektif. Pendekatan yang di lakukan

terhadap kaum milenial yang sudah mengenal teknologi begitu pesat sangat tepat menggunakan metode ini.

Metode dari penerapan *Augmented Reality* sebagai media pengenalan rumah adat adalah dengan menggunakan buku sebagai bentuk dari penerapan *Augmented Reality* dan media kamera yang digunakan untuk membaca *marker*. Ketika *marker* diarahkan ke kamera maka akan muncul objek 3 dimensi rumah adat beserta informasi yang secara virtual ditampilkan diatas *marker* dengan memanfaatkan layar *smartphone android* sebagai media yang digunakan untuk melihat objek virtual tersebut.