

RINGKASAN

PENERAPAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI PENGENALAN GEDUNG MA MA'ARIF NU KENCONG – JEMBER. M. ROBIT FAJRUL KIROM
NIM E31171608, Tahun 2019, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember,
Hermawan Arief P.ST.,.MT

Grafika komputer pada dasarnya salah satu bidang komputer yang mempelajari cara-cara untuk meningkatkan dan memudahkan komunikasi antara manusia dengan mesin (komputer) dengan jalan membangkitkan, menyimpan dan memanipulasi gambar model suatu objek menggunakan komputer. Istilah grafis komputer mencakup hampir semua yang ada di komputer yang bukan hanya teks atau suara.

Pemanfaatan teknologi komputer dalam grafika komputer diantaranya menggunakan teknologi yang berkembang seperti tampilan 3D yaitu seperti bentuk nyata. Teknologi VR benar-benar membuat pengguna tenggelam dalam sebuah lingkungan sintetik. Ketika pengguna tenggelam dalam lingkungan tersebut, pengguna tidak bisa melihat dunia nyata. Sebaliknya, teknologi AR pengguna dapat melihat dunia nyata, dengan objek-objek virtual yang ditambahkan ke dunia nyata. Jadi, pengguna melihat objek-objek virtual dan objek-objek nyata berada pada suatu tempat yang sama. Dengan adanya kemajuan tersebut memudahkan kita dalam membuat animasi dan permainan tiga dimensi. *Virtual reality* adalah teknologi yang memungkinkan seseorang melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi (3D) sehingga membuat pemakai seolah-olah terlibat secara fisik. Teknologi ini akan memvisualisasikan konsep abstrak lebih intuitif untuk meningkatkan pemahaman dalam menggambarkan suatu objek.

Pendidikan merupakan hal yang diwajibkan untuk warga Indonesia yang terdapat banyak sekolah, mulai dari PAUD sampai Sekolah Menengah Atas seperti SMA, SMK, MA, dari teknologi diatas dapat diimplementasikan ke sebuah pendidikan.). Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut akan dibuat sebuah aplikasi yang dapat membantu para siswa baru untuk mendapatkan informasi yang

akurat tentang tata letak ruangan gedung yang ada di MA MAARIF NU Kencong menggunakan teknologi virtual reality. Dengan adanya *Virtual Reality* Bangunan, pengenalan objek adalah kunci utama, agar dapat mensosialisaikan menjadi tempat dimana sekolah dimanfaatkan untuk menciptakan pandangan baru bagi calon siswa.