

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN FOSIL PURBA PADA MUSEUM TRINIL

Oleh :

Indy Aulia Okta Rossana

NIM. 203307052

ABSTRAK

Museum Trinil merupakan salah satu tempat untuk menyimpan bukti-bukti sejarah yaitu berupa temuan fosil purba yang terletak di Desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Informasi terkait fosil-fosil purba ditampilkan pada papan informasi yang terdapat di depan objek. Salah satu cara untuk membantu memudahkan pengunjung dalam memperoleh informasi tentang fosil purbakala pada museum secara interaktif dan menarik yaitu dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan teknologi gabungan dunia nyata dengan objek rekayasa yang berupa citra 3D yang tampil dalam layar. Aplikasi ini mengimplementasikan metode *marker based* yang memiliki fitur menampilkan visual 3D, informasi berupa teks, audio, dan gambar agar pengunjung dapat mengenali fosil purba yang ada pada ruangan museum secara nyata dan ruangan museum yang ditangkap oleh visual pengunjung secara virtual, walaupun berada pada ruangan yang sama. Pemanfaatan penerapan teknologi digital sebagai metode pengenalan fosil purba beserta informasi pada museum dapat meningkatkan nilai edukasi, dan juga menarik minat pengunjung untuk mempelajari sejarah dengan cara yang menyenangkan. Pembuatan aplikasi pengenalan fosil purba teknologi *Augmented Reality* berbasis android ini menggunakan aplikasi Vuforia, Unity 3D, Blender dan Bahasa pemrograman C-Sharp atau C#.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Fosil, Museum Trinil, Teknologi

***AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IMPLEMENTATION
AS A MEDIA INTRODUCTION OF ANCIENT FOSSIL
AT TRINIL MUSEUM***

By :

Indy Aulia Okta Rossana

NIM. 203307052

ABSTRACT

The Trinil Museum is a place to store historical evidence in the form of ancient fossil findings located in Kawu Village, Kedunggalar District, Ngawi Regency, East Java. Information regarding ancient fossils is displayed on an information board in front of the object. One way to help make it easier for visitors to obtain information about ancient fossils at museums in an interactive and interesting way is by applying Augmented Reality technology. Augmented Reality is a technology that combines the real world with engineered objects in the form of 3D images that appear on the screen. This application implements a marker based method which has a feature of displaying 3D visuals, information in the form of text, audio, and images so that visitors can recognize ancient fossils in real museum rooms and museum rooms that are visually captured by visitors virtually, even though they are in a different room. The same. Utilization of the application of digital technology as a method of identifying ancient fossils along with information in museums can increase educational value, and also attract visitors to learn history in a fun way. Making an Android-based Augmented Reality technology ancient fossil introduction application using the Vuforia application, Unity 3D, Blender and the C-Sharp or C# programming language.

Keywords: Augmented Reality, Fossil, Museum, Technology