

ABSTRACT

APPLICATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN THE ELECTRONIC MAP APPLICATION OF TRADITION DIVERSITY ON THE ISLAND OF SUMATERA

By

PUTRA KURNIAWAN

Indonesia is a rich country in tradition and cultural diversity, but the sensitivity of society to cultural values tend to decrease. Electronic maps of indigenous biodiversity on the island of Sumatra is a media that serves as a teaching aid to introduce these cultural elements. With the utilization of computer technology is expected to media delivery will be more interesting for the society. The technology used in electronic map applications are augmented reality technology, technology that combines the virtual world into the real world. Augmented reality technology is developed by using a library-based programming ARToolkit C. to develop augmented reality applications required 3D model or object which is designed by using software blender-2.49b-windows. Hopefully with this application, cultures in Indonesia continues to better known by the public and raise the image of Indonesia as a country rich in culture.

Key Word : *Augmented Reality, Electronic Map, Tradition, Culture*

ABSTRAK

PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PETA ELEKTRONIK KEANEKARAGAMAN ADAT DI PULAU SUMATERA

Oleh

PUTRA KURNIAWAN

Negara Indonesia merupakan suatu negara yang kaya akan keanekaragaman adat dan budaya, namun kepekaan masyarakat terhadap nilai-nilai kebudayaan itu cenderung semakin menurun. Peta elektronik keanekaragaman adat di Pulau Sumatera merupakan suatu media yang berfungsi sebagai alat peraga untuk mengenalkan unsur-unsur kebudayaan kepada masyarakat tanpa malihat langsung obyek asli dari unsur-unsur kebudayaan tersebut. Dengan pemanfaatan teknologi komputer diharapkan media penyampaian akan lebih menarik minat masyarakat. Teknologi yang digunakan dalam aplikasi peta elektronik ini adalah teknologi *Augmented Reality*, yakni teknologi yang menggabungkan dunia virtual kedalam dunia nyata. Teknologi *Augmented Reality* dikembangkan dengan menggunakan *library* ARToolkit yang berbasis bahasa pemrograman C. Untuk membangun aplikasi *Augmented Reality* dibutuhkan model atau obyek 3D yang dirancang dengan menggunakan software blender-2.49b-windows. Dengan adanya aplikasi ini nantinya diharapkan kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia senantiasa dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas dan dapat menaikan citra bangsa Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Peta Elektronik, Adat, Budaya