

LAPORAN TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PATUNG DI ANJUNGAN PANTAI LOSARI BERBASIS *MOBILE*

Diajukan sebagai salah satu pernyataan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

MUH. FAJRI ARIF

NIM: 20622022

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
MAKASSAAR**

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Patung Di Anjungan Pantai Losari Berbasis *Mobile*
Penulis : Muh. Fajri Arif
NIM : 20622022
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

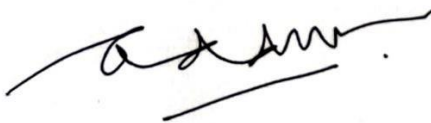
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar pada hari Senin, tanggal 25 Juli 2023.

Disahkan oleh;
Ketua Penguji,



Ahmad Irfan A., S.Kom., M.Cs.
NIP. 198404072019031007

Penguji 1



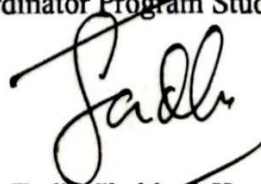
Moh. Djazman Addin S., S.Si., M.Si.
NIP. 197209082005011002

Penguji 2



A. Adfin, S.E., M.M.
NIP. 196311151991121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir, S.Kom., MT.
NIP. 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Patung Di
Anjungan Pantai Losari Berbasis Mobile
Penulis : Muh. Fajri Arif
NIM : 20622022
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini sudah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, 10 Juli 2023

Pembimbing I



Ahmad Irfan A., S.Kom., M.Cs
NIP : 198404072019031007

Pembimbing II



Fadly Shabir S.Kom, MT.
NIP : 198803252022031005

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



Fadly Shabir S.Kom, MT.
NIP : 198803252022031005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Fajri Arif

NIM 20622022

Program Studi : Multimedia

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Patung Di Anjungan Pantai Losari Berbasis *Mobile* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Makassar, 18 Juli 2023



Muh. Fajri Arif

NIM. 20622022

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Fajri Arif
NIM : 20622022
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Patung Di Anjungan Pantai Losari Berbasis Mobile*.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Makassar, 18 Juli 2023.



Muh. Fajri Arif
NIM. 20622022

ABSTRACT

Losari Beach Pavilion is a popular tourist spot in Makassar, there are tourist attractions in the form of cultural statues and figures, but do not have complete information such as history etc. So many people who visit do not know the information on the statue. Therefore, an interesting information media such as Augmented Reality statues is needed, so that it can facilitate and attract the attention of tourists in getting to know information about the Losari Beach Pavilion statue. The author uses a method of data collection techniques by direct observation to Losari Beach, then a survey was conducted with a questionnaire to find out the opinions of Losari Beach visitors, after that a Literature Study was carried out by taking several references to the design of the final project from several journal articles and books related to the design of this final project. After that, the author created an information media to convey interesting and interactive information by making Augmented Reality statues and providing information on statues and losari beaches. Questionnaire results from 53 people who tested the application and answered the questionnaire. So the results were obtained, 50 participants or 94.3% stated that this information media had helped them in obtaining information about statues and information about Losari Beach.

Keywords: *Information Media, Augmented Reality, Losari Beach*

ABSTRAK

Anjungan Pantai Losari merupakan tempat wisata populer di Makassar, terdapat objek wisata berupa patung budaya dan tokoh, tetapi tidak mempunyai informasi yang lengkap seperti sejarah dll. Sehingga banyak orang yang berkunjung tidak mengetahui informasi pada patung. Oleh karena itu diperlukan suatu media informasi yang menarik seperti Augmented Reality patung-patung, sehingga dapat mempermudah dan menarik perhatian wisatawan dalam mengenal informasi patung Anjungan Pantai Losari. Penulis menggunakan metode teknik pengumpulan data dengan cara observasi secara langsung ke Pantai Losari, kemudian dilakukan survei dengan kuesioner untuk mengetahui pendapat pengunjung pantai losari, setelah itu dilakukan Studi Pustaka dengan mengambil beberapa referensi perancangan tugas akhir dari beberapa artikel jurnal dan buku yang terkait dengan pengaryaan perancangan tugas akhir ini. Setelah itu penulis membuat media informasi untuk menyampaikan informasi yang menarik dan interaktif dengan membuat *Augmented Reality* patung dan menyediakan informasi-informasi patung dan pantai losari. Hasil kuesioner dari 53 orang yang melakukan *testing* pada aplikasi dan menjawab kuesioner. Maka diperoleh hasil, 50 orang partisipan atau sebesar 94.3% menyatakan bahwa media informasi ini sudah membantu mereka dalam mendapatkan informasi mengenai patung-patung dan informasi pantai losari.

Kata Kunci : *Media Informasi, Augmented Reality, Pantai Losari*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Multimedia, Jurusan Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya perancangan desain aplikasi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PATUNG DI ANJUNGAN PANTAI LOSARI BERBASIS *MOBILE*”.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di ssekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. DR. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Asiyah, M.Ds., Sekertaris Jurusan Desain Grafis.
5. Bapak H. Suardi, S.Sos., M.Si Kepala unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
6. Bapak Fadly Shabir S.Kom, MT. selaku Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
7. Bapak Ahmad Irfan A., S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing I.
8. Bapak Fadly Shabir S.Kom, MT. selaku Dosen Pembimbing II.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.

10. Kepada orang tua saya yang telah memberikan doa dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Kepada semua teman-teman Multimedia yang selalu membantu, memberikan dukungan serta semangat dalam mengerjakan tugas ini, hingga tugas ini bisa selesai.
12. Terima kasih teman-teman *UKM Creative Art* yang saling membantu dalam mengerjakan setiap proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 18 Juli 2023



Muh. Fajri Arif

Nim: 20622022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Implementasi.....	5
B. Media Informasi	5
C. Patung	7
D. Augmented Reality.....	9
E. <i>Unity</i>	10
F. Multimedia.....	11
G. Aplikasi <i>Mobile</i>	13
BAB III METODE PELAKSANAAN	15
A. Data/Objek Penelitian.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data	16
C. Ruang Lingkup.....	17

D. Langkah Kerja.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
A. Pra Produksi.....	20
B. Produksi.....	27
C. Pasca Produksi/Evaluasi.....	55
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Referensi AR	20
Gambar 2 Referensi Aplikasi AR	21
Gambar 3 <i>Brainstorming</i>	26
Gambar 4 Referensi Foto Patung.....	28
Gambar 5 Tahap <i>Modelling</i>	29
Gambar 6 <i>Texture</i>	30
Gambar 7 Proses <i>Texturing</i>	31
Gambar 8 Proses <i>Texturing</i> Menggunakan <i>Shader</i>	31
Gambar 9 Proses pembuatan <i>Lighting</i>	32
Gambar 10 Proses Mengexport 3D.....	33
Gambar 11 Pembuatan <i>Scene</i> Beranda	34
Gambar 12 <i>Folder Aset</i> Beranda	34
Gambar 13 Pembuatan <i>Layer Canvas</i> dan <i>Image</i>	35
Gambar 14 <i>Scene</i> Beranda	35
Gambar 15 Pembuatan <i>Scene</i> Patung dan <i>Folder Aset</i> Patung	36
Gambar 16 <i>Scene</i> Patung.....	37
Gambar 17 Pembuatan <i>Database Image Tracking</i>	38
Gambar 18 Proses <i>Add Target</i> Referensi Gambar Patung	38
Gambar 19 Proses <i>Download Database</i>	39
Gambar 20 Memasukkan <i>Image Target</i>	40
Gambar 21 Memasukkan 3D Patung	40
Gambar 22 Memasukkan <i>Texture</i>	41
Gambar 23 <i>Scene Scan</i> Patung	41
Gambar 24 Hasil <i>Scene Scan</i> 3 Patung	42
Gambar 25 <i>Scene</i> Informasi Patung.....	44
Gambar 26 <i>Scene</i> Informasi Pantai Losari	44
Gambar 27 <i>Scene</i> Kuliner	45
Gambar 28 <i>Scene</i> Fasilitas Pantai Losari	46
Gambar 29 <i>Scene</i> Denah	46
Gambar 30 <i>Scene</i> Fitur.....	48
Gambar 31 Membuat <i>Script</i> dan <i>Coding</i>	49
Gambar 32 Menggunakan <i>Script</i>	49
Gambar 33 Penggunaan <i>Script LevelManager</i>	50
Gambar 34 <i>Script</i> Menampilkan Menu	51
Gambar 35 Menampilkan Menu	52
Gambar 36 <i>Script</i> Tombol <i>Exit</i>	52
Gambar 37 <i>On Click Exit</i> Aplikasi	53
Gambar 38 Perbaikan Tombol Menu	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata	61
Lampiran 2 Lembar Bimbingan I	62
Lampiran 3 Lembar Bimbingan II	63
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir	64
Lampiran 5 Lampiran Hasil Kuesioner Pengunjung	65
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Testing	72
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan/Pembuatan Produk TA.....	76

