

ABSTRAK

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID (BATAVIA) DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DI LAPANGAN KOTA TUA JAKARTA

Oleh :

Syifa Puspita

20161002002

Desain Komunikasi Visual

Universitas Esa Unggul

Kota Tua Jakarta dikenal sebagai tempat wisata yang murah dan mudah di akses dengan berbagai moda transportasi. Objek yang menjadi ciri khas dari Kota Tua Jakarta adalah meriam jagurnya yang berlokasi di area Lapangan Museum Kota Tua. Hal ini yang mendasari penulis dalam pembuatan karya aplikasi yang bertemakan Batavia. Dalam penciptaan karya atau dikenal dengan tahap produksi, dilakukan setelah pemetaan pikiran atau pra produksi diiringi dengan revisi yang penulis dapatkan dari dosen pembimbing tugas akhir. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi berbasis android dengan teknologi *augmented reality*, menggunakan objek meriam jagur sebagai objek utama pengambilan gambar. Aplikasi ini disertai dengan *photo filter* dan artikel – artikel yang didapatkan dari website resmi DKI Jakarta dan juga dari blog referensi. Gaya desain sudah ditentukan oleh penulis dengan bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing. Dan tahap akhir pasca produksi yakni karya yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk mendukung dan memenuhi program mata kuliah Skripsi / Tugas Akhir.

Kata kunci : aplikasi android, *photo filter*, meriam, Batavia, Kota Tua Jakarta

ABSTRACT

INTERACTIVE MEDIA DESIGN ANDROID APPLICATIONS (BATAVIA) WITH AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN THE LAPANGAN KOTA TUA JAKARTA

By :

Syifa Puspita

20161002002

Visual Communication Design

Esa Unggul University

The Old City of Jakarta is known as a tourist attraction that is cheap and easy to access with various modes of transportation. The object that is the hallmark of Jakarta's Old Town is its cannon, which is located in the Old City Museum Field. This is what underlies the author in making application works with the theme of Batavia. In the creation of works or known as the production stage, it is done after mind mapping or pre-production accompanied by revisions that the author gets from the final assignment supervisor. This application is an android-based application with augmented reality technology, using the cannon weapon as the main object for shooting. This application is accompanied by a photo filter and articles obtained from the official website of DKI Jakarta and also from reference blogs. The design style has been determined by the author with guidance and direction from the supervisor. And the final post-production stage is the work that has been approved by the supervisor. The writing of this paper aims to support and fulfill the Thesis / Final Project course.

Keywords: android application, photo filter, cannon, Batavia, Kota Tua Jakarta