

# Abstraksi

Taufik Hidayatullah. 57411042

ANIMASI PERANG BADAR BERBASIS AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN ANDROID.

Penulisan Ilmiah, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Gunadarma, 2014.

Kata Kunci : Augmented Reality, Android, Simulasi Perang Badar

(12+ 43+ lampiran)

Pada penulisan ini membahas tentang pembuatan simulasi mengenai jalannya perang badar yang terjadi pada tahun 624 Masehi yang diaplikasikan menggunakan augmented reality. Tujuan penulisan ini untuk pembelajaran bagi anak-anak sehingga diharapkan akan menarik minat mereka untuk belajar mengenai sejarah. Dengan metode augmented reality ini diharapkan agar anak-anak mendapat informasi mengenai sejarah terjadinya perang badar. Modelling objek 3 dimensi menggunakan blender 2.69 dan selanjutnya diolah menggunakan Unity 4.3. Dengan unity maka dapat dibuat animasi serta semua scene yang ada dalam aplikasi tersebut. Dalam menganimasikan model karakter perlu lebih teliti lagi untuk menempatkan keyframennya agar gerakan terlihat lebih halus dan hasil akhir objek pada unity tidak sempurna ketika objek masih berada di blender.

Daftar Pustaka (2000-2013)