

ABSTRAKSI

Ageung Saputra, 58411402.

AUGMENTED REALITY PENGENALAN BENTUK PATAHAN DAN LIPATAN TANAH MENGGUNAKAN Blender & ARToolkit

PI. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma.
2014

Kata kunci: *Augmented Reality*, ARToolkit & Blender.
(xiv + 59 + Lampiran)

Patahan dan lipatan merupakan bentuk utama dari bentuk bumi. Kita mengenal adanya pegunungan, dataran tinggi, plato, shelf, dan masih banyak lagi. Itu semua adalah bentuk muka bumi yang terbentuk dari patahan dan lipatan tanah. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan untuk mengenal bentuk patahan dan lipatan tanah hanyalah dengan menampilkan gambar dua dimensi pada buku. Untuk lebih menarik minat siswa, dibutuhkan terobosan baru dalam mengenalkan bentuk patahan dan lipatan tanah. Adanya perkembangan teknologi *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baru untuk lebih mengenal bentuk patahan dan lipatan tanah. *Augmented Reality* dibuat dengan menggunakan software *ArToolkit* untuk objek 3Dimensi yang akan dimunculkan pada *desktop* dibuat dengan *blender*. Dalam penulisan ini dijelaskan mengenai cara membuat objek 3Dimensi yang dibuat dengan *blender* dan juga tentang cara pembuatan *augmented reality* menggunakan *ARToolkit*.

Daftar Pustaka: (2001- 2014)