

## **ABSTRAKSI**

Agid Kusprasetyo Jati Wibowo, 50410278

### **PENGENALAN BAGIAN-BAGIAN GITAR ELEKTRIK MELALUI VISUALISASI AUGMENTED REALITY**

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri.

Universitas Gunadarma, 2013

*Kata Kunci : Augmented Reality, Komponen, Gitar Elektrik*

(xii + 32 + Lampiran)

Cara memperkenalkan bagian-bagian gitar elektrik dalam bentuk buku atau katalog biasanya hanya menampilkan suatu gambar gitar secara 2D(Dua Dimensi), untuk membuat menarik media pengenalan ini dibutuhkan inovasi baru dalam menvisualisasikan pengenalan bagian-bagian gitar elektrik. Dengan adanya perkembangan *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media visualisasi baru dalam memperkenalkan bagian-bagian gitar elektrik dengan membuat inovasi baru secara 3D(Tiga Dimensi) dan menerapkannya pada aplikasi *Augmented Reality*.

Pada penulisan ini dibahas tentang pembuatan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan bagian-bagian gitar elektrik yang diterapkan pada katalog. Tujuan penulisan ini adalah membuat aplikasi bagian-bagian gitar elektrik melalui visualisasi *augmented reality* yang bermanfaat dalam memperkenalkan bagian-bagian gitar bagi pemain gitar pemula agar lebih peduli terhadap alat musik yang dia mainkan,

Modeling objek tiga dimensi menggunakan *blender 2.60*, pembuatan animasi menggunakan 3D Studio Max dan pembuatan *Augmented Reality* menggunakan *ArMedia*. Dengan *ArMedia* maka dapat menampilkan objek *Augmented Reality* yang diterapkan pada brosur atau katalog. Untuk dapat menggunakan *ARMedia* dibutuhkan spesifikasi minimum diantaranya hardware processor 2.0 GHz, RAM 512 Mb, Web Camera dan Marker.

Dengan penerapan *Augmented Reality* pada pengenalan bagian-bagian gitar elektrik ini, diharapkan dapat membantu pemain gitar pemula agar lebih peduli dan mengenal dengan baik terhadap alat musik yang dia mainkan.

Daftar Pustaka (2006 - 2013)