



## RINGKASAN

ALIF MUHAMMAD HIKMAT. Pembuatan *Augmented Reality* untuk *Memento Ourchetype Exhibition* di PT Tuju Semesta Indonesia (*Development of Augmented Reality for the Memento Ourchetype Exhibition at PT Tuju Semesta Indonesia*). Dibimbing oleh AMATA FAMI.

*Augmented reality* merupakan tampilan informasi virtual secara *real-time* yang dihasilkan oleh prosesor komputer, basis data, dan disertai dengan input sensorik berupa gambar, audio, video, atau data lokasi yang lalu ditambahkan ke dunia nyata. *Augmented reality* dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal di berbagai industri, salah satunya adalah pemanfaatan dalam bidang seni dan industri museum pada pelbagai pamerannya. Banyak pameran yang kini menggabungkan teknologi digital dan interaksi fisik dengan cara baru guna menghadirkan pengalaman yang lebih menarik untuk pengunjungnya. Kedepannya para penyelenggara pameran dapat mempertimbangkan kehadiran teknologi *augmented reality* pada pameran yang akan penyelenggara laksanakan, seperti yang akan PT Tuju Semesta Indonesia lakukan. PT Tuju Semesta Indonesia atau lebih dikenal dengan Tuju Semesta *Creative Space* merupakan *creative consultant* dan juga *creative lab* untuk bereksperimen serta berkolaborasi dengan berbagai bidang keilmuan di luar dunia desain. Salah satu mediusnya untuk bereksperimen dan berkolaborasi adalah *Ourchetype Exhibition*. *Ourchetype Exhibition* merupakan pameran interaktif yang mengangkat tiga bentuk teori psikologi *archetype* milik Carl Jung, yaitu: *Persona*, *Shadow*, dan *The Self* ke dalam bentuk ruang instalasi. Pada akhir pameran pengunjung akan mendapatkan *memento* (cenderamata) berupa *sticker* karakter sesuai *archetype* mereka sebagai pengingat identitas dirinya. *Ourchetype Exhibition* akan kembali diselenggarakan untuk kedua kalinya, pada penyelenggaraan keduanya perlu dilakukan pembaharuan atau inovasi sebagai bentuk peningkatan kualitas agar tetap relevan dan dapat lebih menarik pengunjung untuk datang ke pameran. Salah satu pembaharuan yang akan dilakukan adalah penambahan teknologi *augmented reality* pada *memento* pameran.

Pembuatan *augmented reality* untuk *memento Ourchetype Exhibition* menggunakan metode berdasarkan prosedur kerja yang secara langsung dilakukan pada saat praktik kerja lapangan. Langkah kerja juga dikembangkan lewat berbagai referensi dan sumber pustaka. Tahapan dari metode antara lain *ideation*, memilih *software*, membuat *prototype*, meminta *approval*, proses produksi, penyampaian produk dan *feedback* dari perusahaan, sampai akhirnya menjadi produk final.

Konten aplikasi *augmented reality* untuk *memento Ourchetype Exhibition* berhasil dirancang dan diimplementasikan. Aplikasi android *augmented reality* untuk *memento Ourchetype Exhibition* berhasil dibuat dan diuji. Aplikasi dapat dijalankan melalui *smartphones* android dengan minimum API level 25 yaitu android 7.1 "Nougat" dan mendukung *library* Vuforia Fusion.

Kata kunci: *archetype*, *augmented reality*, *memento*, pameran, Vuforia