

**PEMANFAATAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI ALAT
BANTU PROMOSI OBYEK WISATA MENGGUNAKAN METODE
MARKERLESS AUGMENTED REALITY
(Studi Kasus : Kampung Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul)**

**Oleh:
M. Pandu Rizky Akbar
17030010**

INTISARI

Pariwisata mempunyai manfaat sebagai hiburan yang dapat dinikmati oleh wisatawan sekaligus menjadi sumber pendapatan bagi pengelola obyek wisata dan masyarakat sekitarnya. Kampung Baran, Desa Salam, Kapenewon Patuk Gunungkidul merupakan salah satu desa yang dijadikan sebagai Rintisan Kampung Wisata yang memiliki wisata alam yaitu Susur Sungai & Goa, Hamparan Sawah Gayam Baran, dan Air Terjun Kedung Anyep. Adanya informasi destinasi wisata Kampung Baran sangat membantu pengelola dalam mengenalkan obyek wisata, khususnya di kondisi pandemi saat ini yang masih terbatas interaksi langsung dengan masyarakat. Aplikasi *Markerless Augmented Reality* (AR) membantu untuk memperkenalkan Kampung Wisata Baran yang dapat memberikan informasi wisata dengan menggabungkan dunia maya kepada dunia nyata. Aplikasi ini dibuat menggunakan beberapa *software* yaitu Unity, Blender 3D untuk membuat media komunikasi visual 3D, Adobe Illustrator untuk membuat media komunikasi visual 2D dan EasyAR SDK untuk implementasi AR. Berdasarkan hasil uji fungsionalitas dari skenario yang telah ditentukan aplikasi dapat berjalan dengan baik dengan beberapa kendala dan pada uji perangkat menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada Android versi 7.0–11.0 serta untuk uji pengguna dengan kuesioner memperoleh nilai rata-rata prosentase 81,613% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aplikasi ini dapat dijalankan setidaknya pada *smarthphone* Android dengan minimal versi 5.1 ‘Lollipop’.

Kata Kunci: Augmented Reality, Kampung Baran, Gunungkidul, Media Komunikasi Visual.

**THE UTILIZATION OF VISUAL COMMUNICATION MEDIA AS A
TOURISM OBJECT PROMOTION TOOL USING METHOD
MARKERLESS AUGMENTED REALITY
(Case Study: Baran Village, Salam, Patuk, Gunungkidul)**

by:
M.Pandu Rizky Akbar
17030010

ABSTRACT

Tourism has benefits as entertainment that can be enjoyed by tourists as well as a source of income for tourism managers and the surrounding community. Baran Village, Salam, Patuk, Gunungkidul is one of the villages that is used as a pioneering tourism village that has natural attractions, namely River & Caves, Gayam Baran Rice Fields, and Kedung Anyep Waterfall. The existence of information on tourist destinations in Kampung Baran is very helpful for managers in introducing tourism objects, especially in the current pandemic conditions where direct interaction with the community is still limited. The Markerless Augmented Reality (AR) application helps to introduce the Baran Tourism Village which can provide tourist information by combining the virtual world with the real world. This application is made using several software, namely Unity, Blender 3D to create 3D visual communication media, Adobe Illustrator to create 2D visual communication media and EasyAR SDK for AR implementation. Based on the results of the functionality test from the scenario that has been determined the application can run well with some constraints and the device test shows that the application can run well on Android versions 7.0–11.0 as well as for the user test with a questionnaire, the average percentage value is 81.613% and includes in the “Very Good” category. This application can be run on at least an Android smartphone with a minimum version 5.1 'Lollipop'.

Keywords: *Augmented Reality, Baran Village, Gunungkidul, Visual Communication Media.*