

Rancang Bangun *Augmented Reality* Menggunakan *Frame Markers* pada Permainan Susun Kata Berbasis *Android*

Andhika Septiono
(090411100118)

Pembimbing 1 : Arik Kurniawati, S.Kom. ,M.T.
Pembimbing 2 : Cucun Very Angkoso, S.T., M.T.

ABSTRAK

Di Indonesia banyak sekali mengenal bermacam-macam permainan kata, salah satu permainan kata yang sering dimainkan melalui jejaring sosial saat ini adalah jenis *alfagram*. *Alfagram* adalah permainan menyusun ulang huruf dari sebuah kata agar sesuai alfabetis, misal *alfagram* “cinta” adalah “tinca”. Sementara ini permainan kata *alfagram* hanya dimainkan secara tradisional seperti menyusun kata dengan mengetik, permainan ini akan dikembangkan dengan teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan konsep penggabungan antara obyek virtual 2D atau 3D pada dunia maya dengan dunia nyata, *Augmented Reality* digunakan untuk menampilkan obyek 3D perhuruf.

Pada tugas akhir ini dibangun rancangan tentang teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan *Frame Markers*, *Frame markers* digunakan untuk penanda suatu obyek huruf yang berbeda-beda, ciri tersebut digunakan untuk permainan susun kata. Setiap obyek yang telah terdeteksi oleh kamera mendapatkan sebuah id, dan disimpan ke sistem digunakan untuk proses inti permainan kata. Teknologi *Augmented Reality* ini telah diimplementasikan kedalam permainan susun kata dan dapat disimpulkan dari hasil uji kuantitatif yang didapatkan dari pengguna aplikasi bahwa 50% puas, 41% lumayan puas, dan 9% tidak puas.

Kata kunci : *Android, Augmented Reality, Frame Markers, Susun Kata..*