

ABSTRAK

Rizki Fazri (11145318), PERANCANGAN ANIMASI BROSUR INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA SMK GHAMA CARAKA DEPOK.

Pada era digital yang sudah sangat berkembang pesat saat ini, serta maraknya persaingan di industri terutama media Televisi (TV) berimbas juga pada ketatnya persaingan sekolah yang mempunyai kompetensi keahlian dibidang *broadcasting*. SMK GHAMA Caraka merupakan salah satu sekolah di Kota Depok yang memiliki jurusan atau kompetensi keahlian *broadcasting* kini mendapatkan tantangan besar untuk meraih lebih banyak calon pendaftar. Brosur konvensional yang sampai saat ini masih menjadi primadona sebagai alat *marketing* tiap-tiap sekolah perlu adanya sentuhan baru dengan teknologi *augmented reality*, dimana brosur menjadi lebih interaktif dan menyampaikan lebih banyak informasi yang diperlukan calon pendaftar. Maka hal ini perlu dilakukan agar berbeda dari sekolah lain, yaitu membuat brosur di SMK GHAMA Caraka secara interaktif menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya (*augmented reality*), sehingga brosur yang tadinya hanya sekedar teks dan gambar kini dapat secara nyata mengeluarkan info grafis dengan bentuk gedung tiga dimensi serta informasi lainnya dengan cara memindai (*scan*) brosur tersebut dan informasi itu pun akan keluar secara maya pada situasi yang nyata kapanpun dan dimanapun, sehingga hal tersebut menjadi menarik dan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi para calon pendaftar.

Kata Kunci: *Augmented Reality (AR)*, Animasi Interaktif, Brosur Sekolah SMK Broadcast GHAMA Caraka

ABSTRACT

Rizki Fazri (11145318), ANIMATION DESIGN OF INTERACTIVE BROCHURES BASED ON ANDROID USING AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN GHAMA CARAKA DEPOK VOCATIONAL SCHOOL.

In the digital era which has been very rapidly developing at this time, and the rise of competition in the industry, especially television (TV) media, it also has an impact on the intense competition of schools that have competency expertise in the field of broadcasting. GHAMA Caraka Vocational School is one of the schools in Depok City that has a major or broadcasting skills competency now has a big challenge to reach more prospective applicants. Conventional brochures which until now are still the excellent marketing tools for each school need a new touch with augmented reality technology, where brochures become more interactive and convey more information needed by prospective applicants. So this needs to be done so that it is different from other schools, namely making brochures at the GHAMA Caraka Vocational School interactively combines the real world with cyberspace (augmented reality), so that brochures that were only text and images can now actually reveal graphic info with building shapes three dimensions and other information by scanning the brochure and the information will come out virtually in a real situation anytime and anywhere, so that it becomes interesting and will become the main attraction for prospective applicants.

Keywords: *Augmented Reality (AR), Interactive Animation, GHAMA Caraka School Brochure Broadcast*