

ABSTRAK

Museum Sri Baduga merupakan salah satu Museum Sejarah Kebudayaan yang berada di Bandung Provinsi Jawa Barat. Seperti pada umumnya museum menyajikan informasi artefak-artefak atau objek bersejarah yang banyak memiliki nilai keilmuan filologi dengan hanya berupa teks statis yang kurang dapat mewakili nilai keilmuan yang terkandung dalam sebuah objek bersejarah. Jumlah SDM (Sumber Daya Manusia) yang terbatas pada museum pun menjadi kendala ketika museum mendapat banyak pengunjung diwaktu bersamaan. Hal ini mengakibatkan banyak pengunjung yang merasa tidak dapat optimal dalam mempelajari benda-benda dalam museum dan lebih memilih untuk sekedar mencari informasi melalui jejaring media yang menyediakan informasi lebih lengkap dan praktis.

Pada penelitian kali ini dibahas bagaimana mengimplementasikan teknologi *Markerless Augmented Reality* sebagai media penyampaian informasi objek pada museum sribaduga berbasis sistem operasi android. *Markerless Augmented Reality* merupakan teknologi yang menyatukan objek maya baik dua dimensi (2D) ataupun tiga dimensi (3D) dalam lingkungan nyata secara *realtime* tanpa menggunakan *Frame marker* (penanda) yang akan membutuhkan ruang lebih. Pengunjung hanya perlu meng-*install* sebuah aplikasi pada *smartphone* android untuk menampilkan informasi yang disajikan secara interaktif dengan memanfaatkan animasi 3D. Sehingga penyampaian informasi artefak pada museum dapat disampaikan secara jelas dan interaktif yang membuat pengunjung merasa lebih tertarik karena mendapatkan pengalaman yang berbeda pada saat mengunjungi Museum Sri Baduga.

Kata kunci : *markerless augmented reality*, animasi, museum