

ABSTRAK

Landmark merupakan salah satu elemen pembentuk ruang kota yang menonjol, yang menjadikan suatu daerah memiliki identitas sebagai pembeda dengan daerah lainnya. *Landmark* yang dibangun erat kaitannya dengan nilai sejarah yang terjadi di dalamnya. Namun, materi *landmark* dan sejarah lebih banyak disajikan dalam bentuk teks, sedangkan menurut penelitian, dengan membaca manusia hanya dapat menyerap informasi sebanyak 10%, 70% dengan melakukan, dan 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual).

Dengan perkembangan teknologi, banyak media yang digunakan untuk memvisualisasikan sejarah, salah satunya menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam penyampaian informasi tentang *landmark* dan sejarahnya diharapkan dapat tersalurkan dengan baik, karena pengguna diharuskan melakukan "*scanning marker*" untuk melihat dan mendengar informasi tentang *landmark*.

Lindar merupakan aplikasi pengenalan *landmark* provinsi Indonesia berbasis *Augmented Reality* yang membutuhkan *marker* sebagai perantara untuk menampilkan objek 3D pada aplikasi. Terdapat dua jenis *marker*, yaitu *marker landmark* dan *marker sejarah*. *Marker landmark* akan menampilkan objek *landmark* dalam bentuk 3D, sedangkan *marker sejarah* hanya akan berfungsi jika dipindai bersamaan dengan *marker landmark*, karena *marker sejarah* merupakan *trigger* yang dapat mempengaruhi *marker landmark*. Dengan pemindaian kombinasi *marker* secara bersamaan akan menampilkan objek 3D sejarah serta audio yang menjelaskan sejarah singkat *landmark*.

Kata kunci : *landmark, Augmented Reality, marker*.