

## ABSTRAK

Merlingga Addy Bijaksana. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* pada artefak zaman batu untuk museum wayang & artefak Purbalingga. 2021. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Indonesia sebagai salah satu negara besar dengan kebudayaan yang beragam melahirkan budaya-budaya dengan ciri khas di setiap daerahnya membentuk sejarah-sejarah begitu berarti bagi kebudayaan yang akan mendatang yang memiliki nilai yang tinggi untuk bisa dipelajari dari masa lalu, salah satunya dengan mendatangi museum sebagai tempat benda-benda peninggalan dari masa lalu diletakan untuk tujuan pelestarian dan pembelajaran bagi masyarakat dalam mengenal identitas diri melalui sejarah. salah satunya Museum Wayang dan Artefak Purbalingga adalah salah satu museum yang berada di Kabupaten Purbalingga dengan berbagai koleksi peninggalan yang ditemukan di daerah Purbalingga. Peninggalan zaman batu tersebar diberbagai tempat yang membuat pengunjung harus dating ke tempat tersebut begitu jauh antara satu tempat dengan tempat yang lain sehingga memakan waktu yang lama untuk perjalanan membuat tidak bisa memaksimalkan waktunya. Dengan adanya perancangan aplikasi museum *augmented reality* pada media Interaktif artefak zaman batu untuk museum wayang & artefak Purbalingga dapat memudahkan masyarakat dalam melihat artefak zaman batu dalam satu aplikasi melalui media *Augmented Reality* dan juga sebagai salah satu media baru dalam menarik pengunjung ke museum terutama anak muda. Metode yang digunakan Mix method dengan pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, wawancara sebagai data berkaitan dengan Perancangan aplikasi Museum Wayang dan Artefak Purbalingga dengan media Interaktif berbasis *Augmented Reality*.

Kata kunci : Museum, Augmented Reality, Perancangan Aplikasi, Animation, Media Interaktif.