

Analisis Marker Warna Augmented Reality pada Rancangan Furniture Ruang

Sri Desy Siswanti¹⁾, Titoyan²⁾

¹⁾Jurusan Sistem Komputer, Universitas Sriwijaya, Palembang
email: desyiswanti@ikom.unsri.ac.id

²⁾Jurusan Sistem Komputer, Universitas Sriwijaya, Palembang
email: tyo71@yahoo.com

Abstrak— AR bermanfaat bagi aplikasi industri untuk meningkatkan persepsi visual pengguna, contohnya sistem AR ini mampu memvisualisasikan proyek gedung baru di sebuah lokasi konstruksi yang nyata, yang memberikan pemahaman yang lebih baik sesuai dengan lingkungan yang ada. Metode yang digunakan oleh AR adalah deteksi dan tracking marker, dalam mendeteksi marker kadangkala objek tidak dapat muncul karena pengaruh dari beberapa faktor yaitu ukuran cetak marker, warna, kondisi cetak marker dan lingkungan ketika pengambilan marker oleh kamera (cahaya), oleh sebab itu pada penelitian ini menganalisis marker warna AR untuk rancangan furniture ruangan. Marker warna yang digunakan adalah marker brosur warna 8 bit RGB dengan ukuran gambar 496 x 702 pixel dengan ukuran cetak marker 210 x 148,5 mm dan 297 x 420 mm. Pada pengujian mengambil 6 kondisi cetak marker, dimana cetak marker diletakkan di sebuah ruangan kemudian kamera akan mendeteksi secara real-time kepada cetak marker. Pada pengolahan data menggunakan histogram dan star-rating sebagai indikator kemungkinan marker dapat terdeteksi. Berdasarkan pengujian dan pengolahan data, maka bahwa ukuran cetak marker, kondisi cetak marker dan lingkungan ketika deteksi marker mempengaruhi visualisasi objek.

Kata Kunci : AR, marker warna