

TEKNOLOGI AR PADA GALERI INDONESIA KAYA

- Nayasha Clarisa Dwisutrisna (56883)
 - Salwa Putri Riswana (57092)
 - Abelia Vidya Putri (57264)

IF680 Multimedia Concept - A



LATAR BELAKANG



Galeri seni digital interaktif yang menarik perhatian anak muda masa kini



Kemajuan teknologi terutama dalam bidang Augmented Reality yang dapat semakin dipahami



Menyadarkan bahwa penerapan dunia teknologi semakin variatif dan impresif

KEUANGAN: UANG ELEKTRONIK

- Zaman sekarang, aktivitas pembayaran mayoritas dilakukan menggunakan uang elektronik/E-Money
- Uang elektronik disimpan dalam bentuk saldo di dalam kartu maupun aplikasi di smartphone
- Teknologi untuk transaksi saldo pada kartu uang elektronik tersebut disebut Near Field Communication (NFC)



TRANSPORTASI: KERETA REL LISTRIK

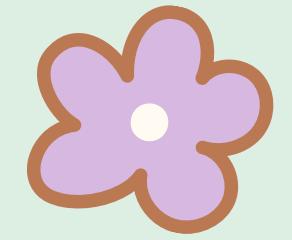


- Transportasi umum yang banyak digunakan oleh masyarakat umum yaitu KRL
- Berbagai pertimbangan untuk menggunakan jasa KRL karena ekonomis, efisien, dan cepat.
- KRL merupakan sebuah kemajuan teknologi rekayasa listrik dan mekanik
- Hasil kemajuan teknologi tersebut adalah evolusi perkembangan transportasi pada zaman dahulu yaitu kereta api uap

HIBURAN: GALERI INTERAKTIF DIGITAL

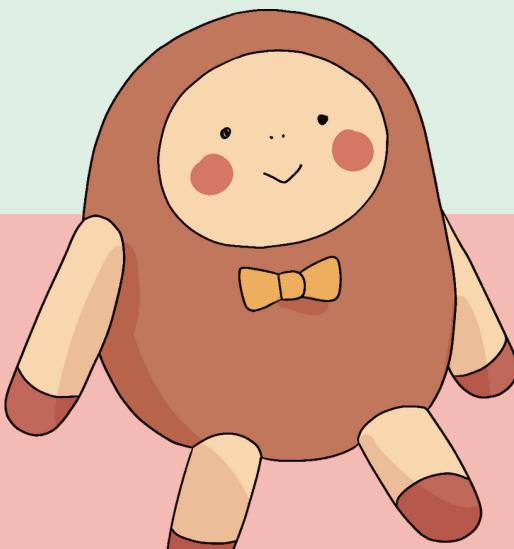
- Galeri seni digital kini kian marak bagi para seniman untuk memamerkan karyanya sehingga dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun
- Namun, pada project ini, galeri seni digitalnya interaktif, yaitu pengunjung dapat berinteraksi pada setiap instalasi seni yang ada
- Setiap interaksi yang dilakukan oleh pengunjung, akan kembali dibalas oleh instalasi yang sedang dituju
- Teknologi yang digunakan pada galeri seni digital interaktif ini adalah Augmented Reality (AR)





Notes

Dari ketiga Screenshot Scene di atas merupakan scene yang paling utama dari seluruh scene yang ada. Hal ini karena ketiga scene tersebut merupakan topik yang kelompok kami angkat yaitu topik utama teknologi AR pada galeri seni digital interaktif yang diikuti dengan teknologi NFC pada uang elektronik dan transportasi rekayasa listrik mekanik pada KRL sebagai topik pendukung. Topik pendukung bertujuan untuk memberikan informasi lebih dari topik utama yang ketika dikerjakan secara tidak sengaja tetap masuk di dalam scene.



STORYBOARD

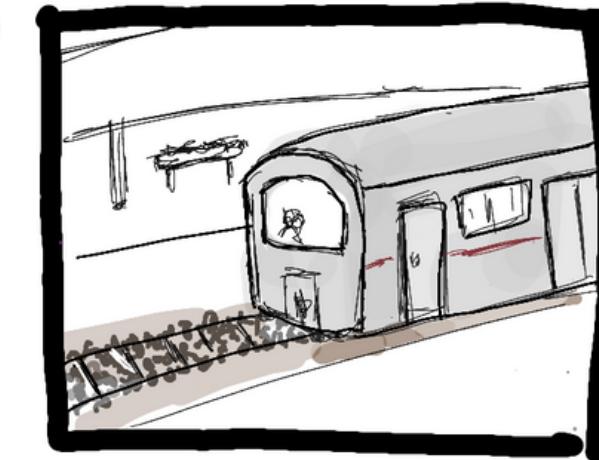
UTS



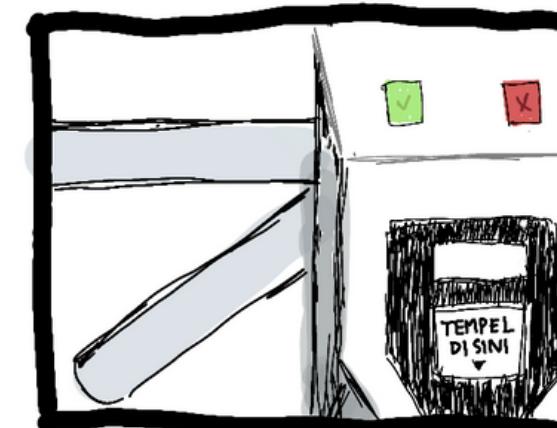
Konsep video Diary Book



Motion animasi untuk
nama anggota perkerjaan



Scene Commuter line
sebagai bentuk perkembangan
teknologi transportasi



Scene tap-in dan tap-out
sebagai teknologi NFC



Scene Galeri Indonesia
Kaya sebagai teknologi AR

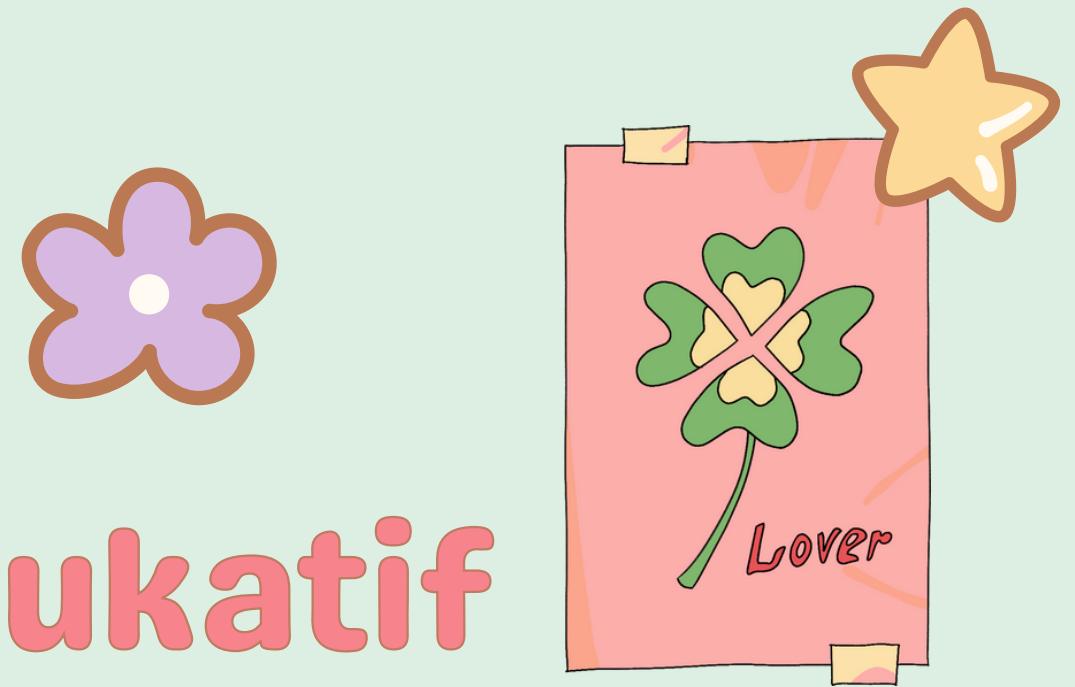
TUJUAN

Informatif

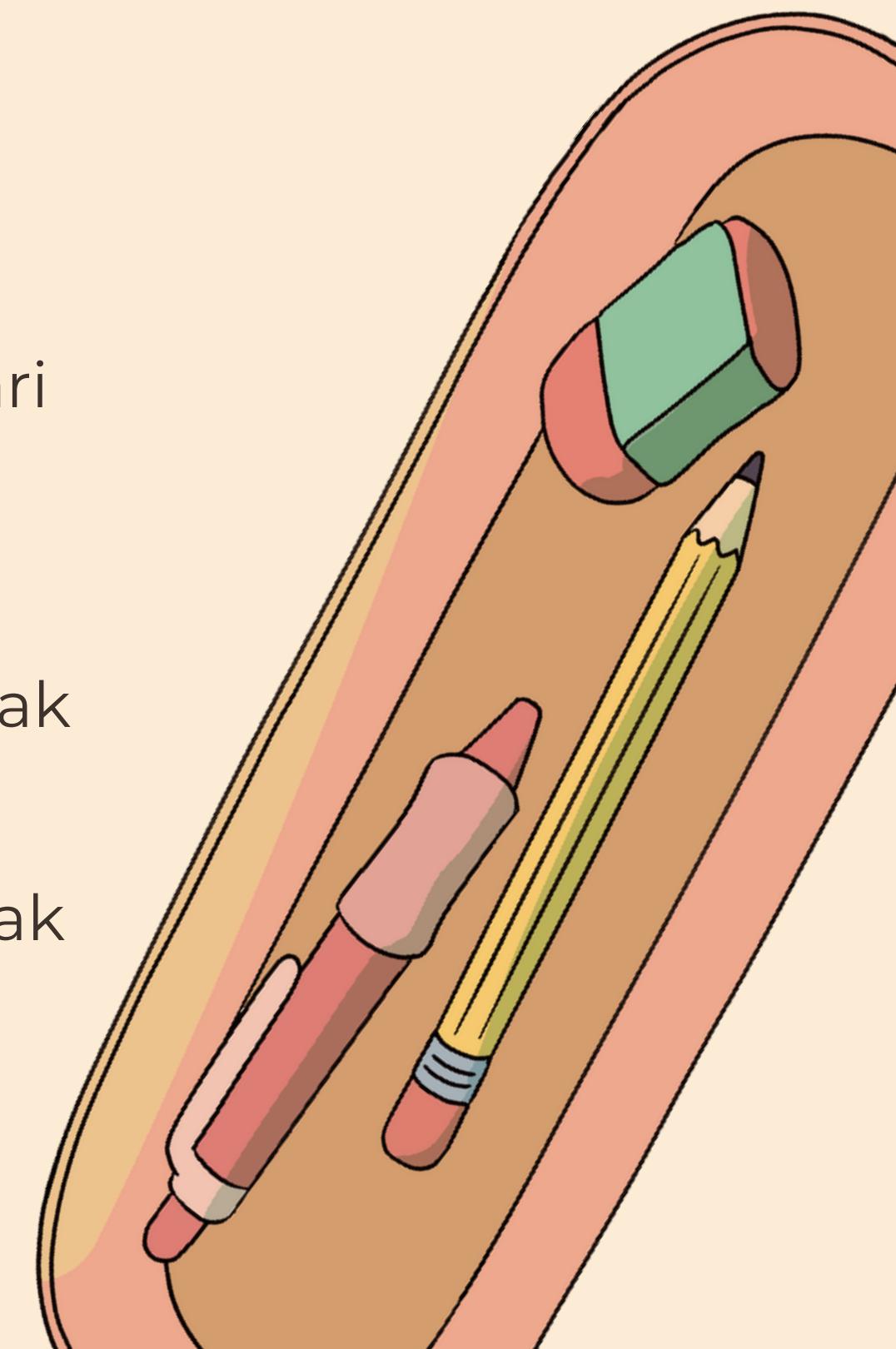
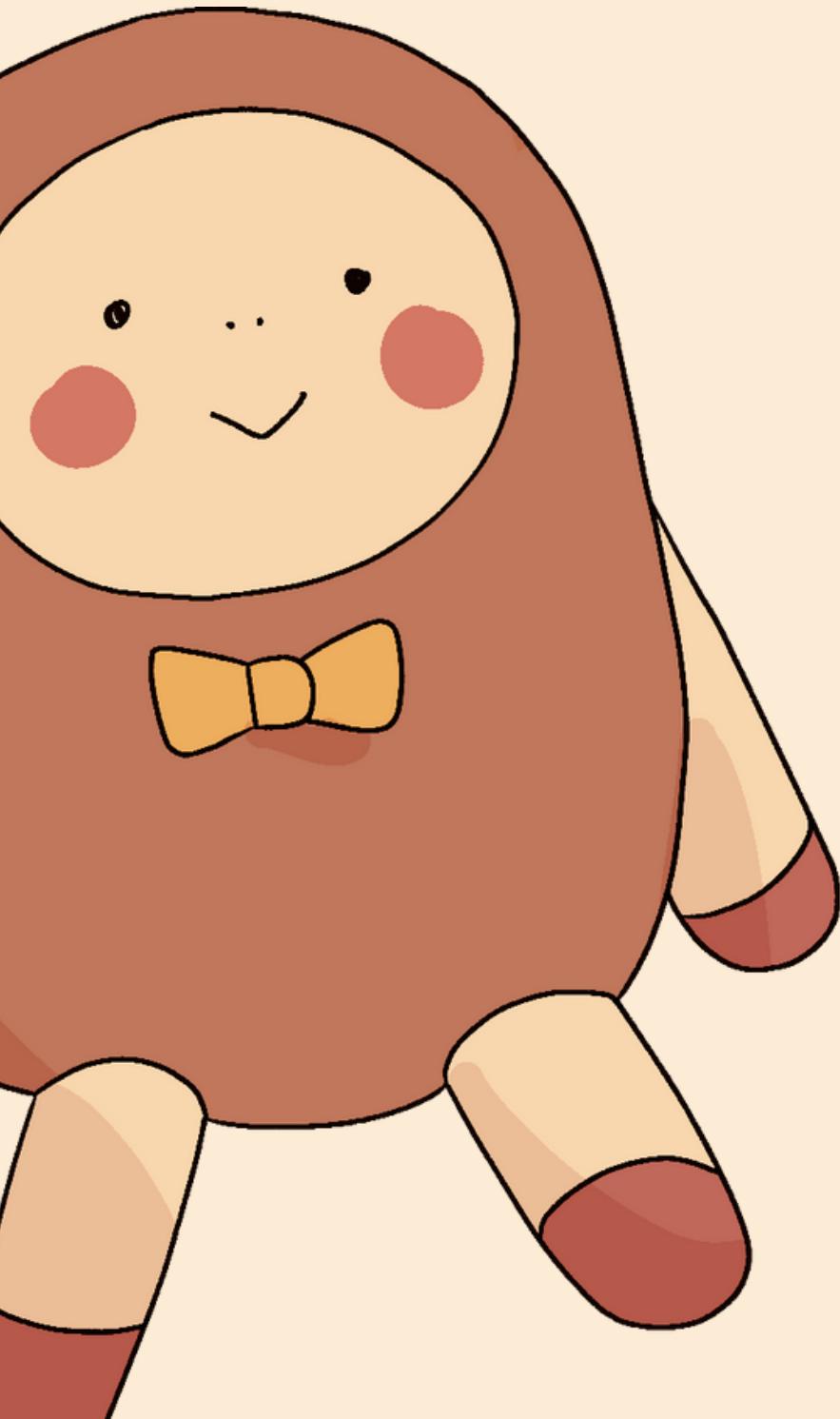
Memberi informasi tentang keberadaan Galeri Indonesia Kaya yang menarik untuk dikunjungi

Edukatif

Memberi contoh penerapan dari teknologi AR dan NFC dalam kehidupan sehari-hari



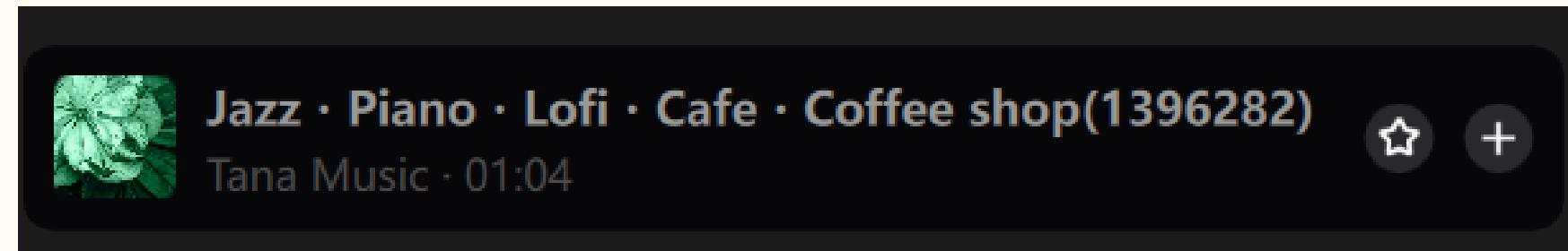
MANFAAT



Dengan adanya video ini, kami dapat memberikan pengalaman visual yang unik dari galeri interaktif yang dikunjungi kepada audience. Selain itu, video ini juga dapat memperkenalkan teknologi AR kepada khalayak luas yang belum mengetahui tentang AR. Dengan demikian, video blog semacam ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkaya informasi audience yang menontonnya.

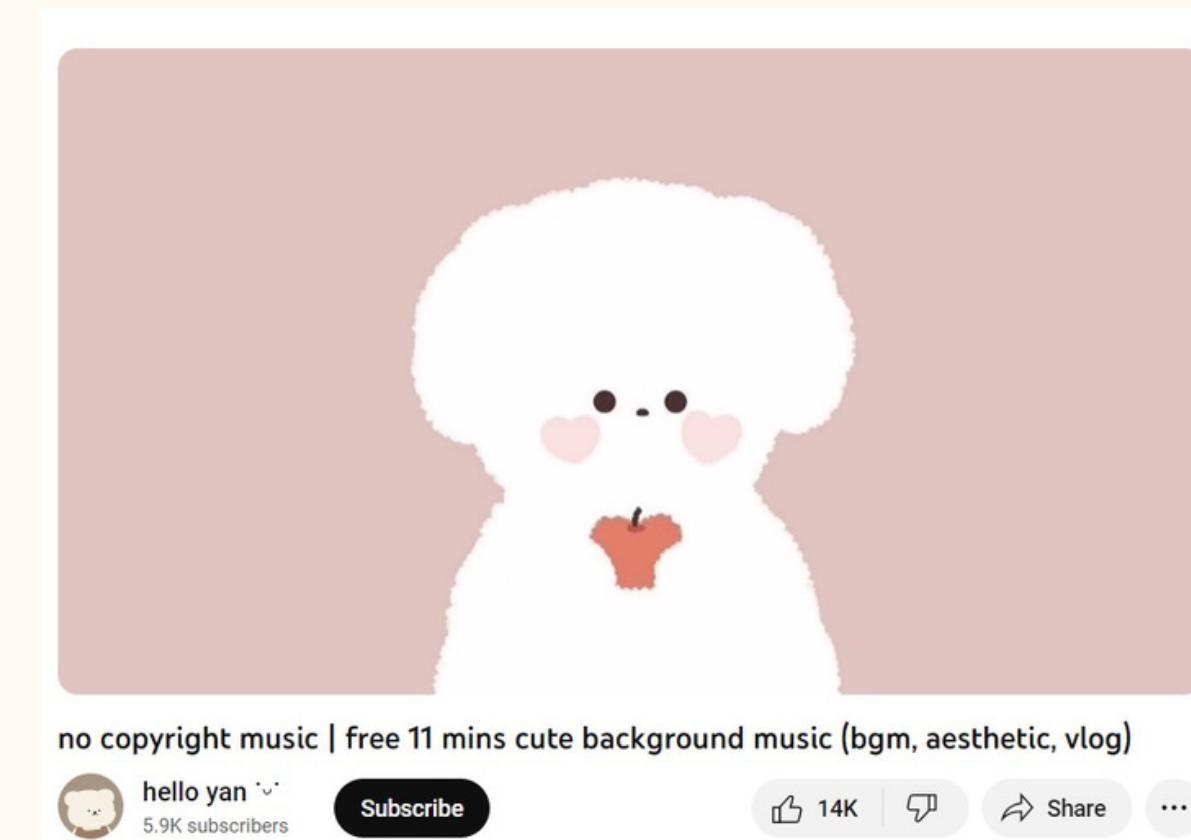
SUMBER MUSIC/AUDIO

Backsound Video Behind the Scene:

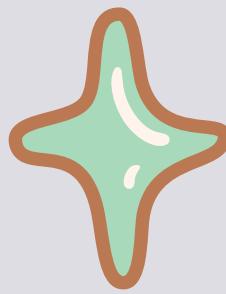


Default Music CapCut (Audio --> Music --> Vlog)

Backsound Video Utama:



<https://youtu.be/5zq-u92tFZY?si=o7yO9g8l1gVaL3k2>



PERAN ANGGOTA



Salwa Putri Riswana
as Wawa
(Cameramen & Video Editor)



Nayasha Clarisa D
as Naya
(Director & Video Editor)



Abelia Vidya Putri
as Abel
(Video Designer & Editor)

Notes: Role yang dicantumkan hanya mayoritas yang dikerjakan saja. Namun, tetap saling terlibat mengerjakan keseluruhan satu sama lain dari setiap role yang ada.



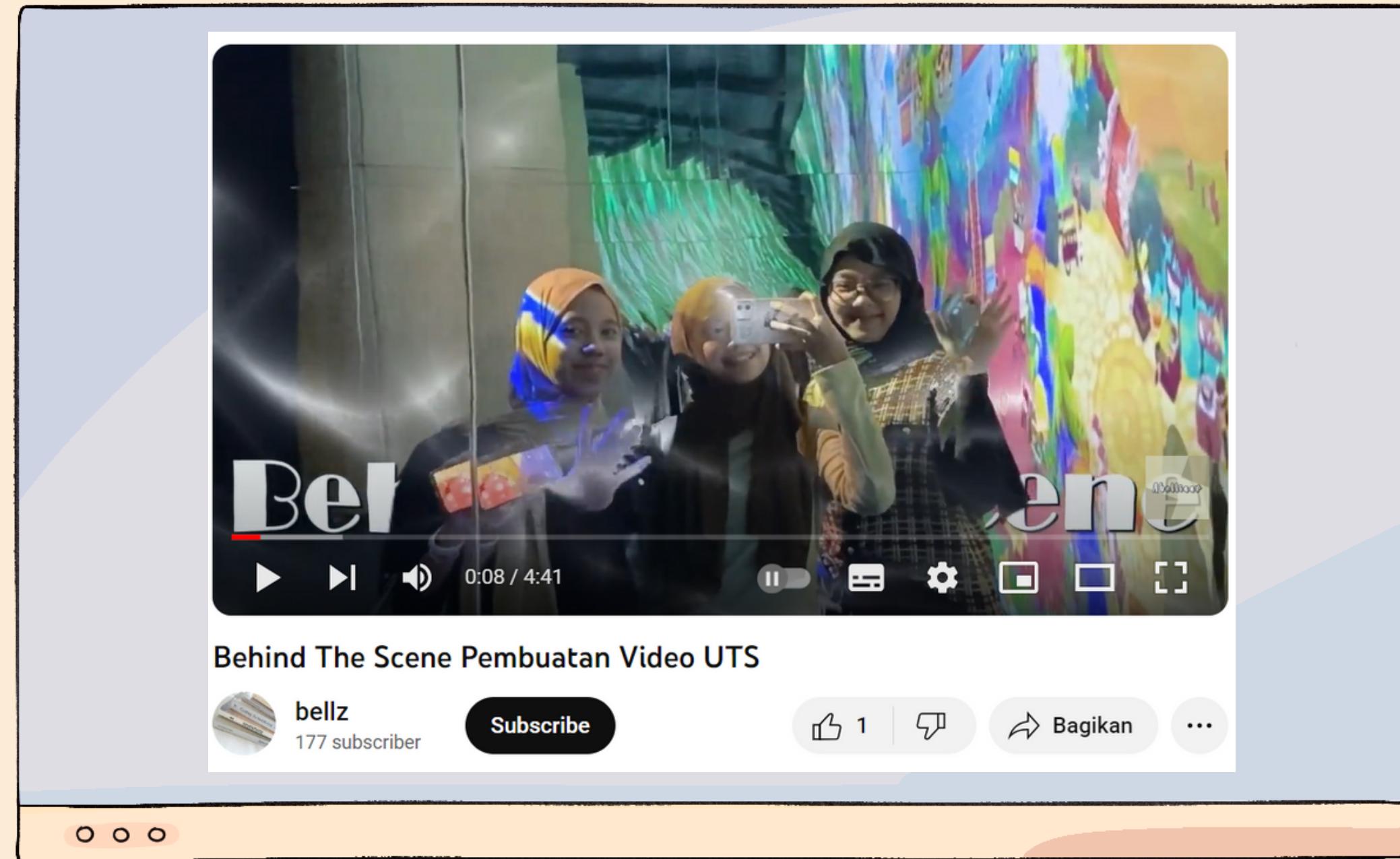
MAIN VIDEO LINK



Link Video Project Utama

BEHIND THE SCENE VIDEO LINK

Link Video Behind the Scene



THANK YOU!