

## ABSTRAK

Nanda Hafizah. 2020. Perancangan Aset *Modelling* 3D Tanaman Obat Untuk *Augmented Reality* Sebagai Media Edukasi Interaktif. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Tumbuhan obat adalah flora yang memiliki banyak manfaat dalam menjaga kesehatan tubuh manusia, dan tanaman tersebut telah dibudidayakan oleh generasi-generasi sebelum kita. Indonesia memiliki 40,000 jenis tanaman obat di tiap pulauanya dan tiap tumbuhan tersebut memiliki manfaat dalam mencegah dan menyembuhkan beragam macam penyakit, dari penyakit berat hingga ringan. Sayangnya generasi muda dizaman ini sudah kurang tertarik dengan budidaya tanaman obat, banyak masyarakat yang lebih memilih obat-obatan mahal untuk kesehatan mereka, dan melupakan banyaknya tumbuhan disekitar mereka yang memiliki khasiat menyembuhkan penyakit secara gratis. Dizaman teknologi yang sedang berkembang pesat ini, untuk menyampaikan informasi dan edukasi harus menyesuaikan medianya sesuai dengan perkembangan di era ini. Oleh karena itu perancangan 3D *modelling* untuk *augmented reality* menjadi media edukasi bagi generasi muda yang lebih tertarik dengan hal canggih dan baru. Dengan media ini masyarakat dapat mempelajari lebih tentang tanaman obat melalui gawai mereka dengan hanya satu *click*. Dengan edukasi secara interaktif ini diharapkan dapat mengenalkan generasi muda Indonesia kepada tanaman obat.

Kata kunci: *Augmented Reality*, *3D Modelling*, Tanaman Obat, Edukasi, Penyakit Ringan, Kesehatan, Budidaya