

## ABSTRAK

Sandang /san·dang/ n menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan bahan pakaian yang diperlukan manusia. Sandang pun menjadi salah satu kebutuhan pokok atau primer bagi setiap kalangan dan masyarakat. Kebutuhan yang satu ini adalah kebutuhan yang harus di nomor satukan dan tidak dapat diganti oleh hal lain.

Mengikuti perkembangan zaman saat ini, mode pakaian atau fashion pun semakin meningkat seiring dengan berjalannya waktu. Peningkatan yang melesat ini pun didukung dengan banyaknya kreator dan desainer yang menuangkan ide pikirannya sebagai buah tangan yang kreatif untuk berbagai industri yang ada. Tidak hanya industri mode saja, saat ini di era industri 4.0 berbagai teknologi sudah di pakai di seluruh lini kehidupan untuk membangun kesinambungan dalam berbagai hal seperti sosial, politik, budaya serta ekonomi. Dalam ranah sosial, kita mengenal psikologi yaitu salah satu bidang ilmu yang mempelajari mengenai mental manusia.

Disinilah pentingnya mengetahui *Self-Esteem* (harga diri) untuk lebih mengenal diri sendiri lebih dalam. Kadang kala, hambatan dari informasi mengenai harga diri ini harus didapatkan melalui psikotes atau konseling dengan psikolog. Maka dari itu dihidirkannya Mini Quiz dalam aplikasi yang penulis bangun untuk memudahkan user untuk dapat mengetahui informasi *Self-Esteem* tersebut dengan ditambahkannya hal yang lebih menarik, interaktif, dan kreatif.

Seiring berjalannya waktu dan tantangan semakin meningkat di era IOT (*Internet of Things*) ini, penulis tergerak untuk dapat menggabungkan sebuah seni ilustrasi 2 Dimensi dengan Teknologi multimedia yaitu Augmented Reality yang di mana kedepannya penulis berharap dari adanya penggabungan seni ini dapat menyalurkan informasi tentang *Self-Esteem* seseorang serta bahwa adanya kesinambungan dua hal tersebut dapat meningkatkan sektor industri pakaian serta industri teknologi multimedia secara beriringan.

Dari penjabaran yang penulis kemukakan, digunakannya teknologi augmented reality ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai *Self-Esteem* dengan baik kepada pengguna dan pembeli t-shirt dasokai. Tidak hanya itu, penggabungan dua hal ini bertujuan agar sandang tidak sekedar hanya dijadikan pakaian semata namun dapat menampilkan visualisasi *Mini Quiz* tentang *Self-Esteem* yang menarik perhatian penggunanya serta menjadi manfaat guna mengetahui tingkatan *Self-Esteem* yang pengguna miliki dan dari hasil yang pengguna dapatkan akan meningkatkan kepercayaan diri dari pengguna tersebut.

Penulis menggunakan penggabungan optical character recognition dan Image Based Marker dalam mengimplementasikan augmented reality pada desain t-shirt dasokai untuk menampilkan outcome jawaban dari *Mini Quiz* tentang *Self-Esteem*. Implementasi AR ini ddibangun dengan aplikasi unity 3D dengan dibantu oleh API

dari *Google Cloud* untuk transfer data input dan output dari aplikasi yang dibangun. Selanjutnya akan didistribusikan dengan menjadikannya sebuah APK (*Android Application Package*). Telah diuji dengan Black box testing dan *User Acceptance Test* di dapatkan hasil sebesar 92% yang berarti di nilai sangat baik oleh user.