

**PERANCANGAN POSTER BERBASIS *AUGMENTED
REALITY* PADA MAJALAH DINDING SMA SANTO**

**MIKAEL SLEMAN MENGGUNAKAN
*PLATFORM ARTIVIVE***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

AVELINO DIEGO DE SAN VITORES

22.12.2404

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN POSTER BERBASIS *AUGMENTED
REALITY* PADA MAJALAH DINDING SMA SANTO**

**MIKAEL SLEMAN MENGGUNAKAN
*PLATFORM ARTIVIVE***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

AVELINO DIEGO DE SAN VITORES

22.12.2404

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN POSTER BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY PADA MAJALAH DINDING SMA SANTO
MIKAEL SLEMAN MENGGUNAKAN PLATFORM
*ARTIVIVE***

yang disusun dan diajukan oleh

Avelino Diego De San Vitores

22.12.2404

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 April 2026

Dosen Pembimbing,



Ika Asti Astuti, M.Kom

NIK. 190302391

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN POSTER BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY PADA MAJALAH DINDING SMA SANTO
MIKAEL SLEMAN MENGGUNAKAN PLATFORM
*ARTIVIVE***

yang disusun dan diajukan oleh

Avelino Diego De San Vitores

22.12.2404

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 April 2026

Susunan Dewan Penguji

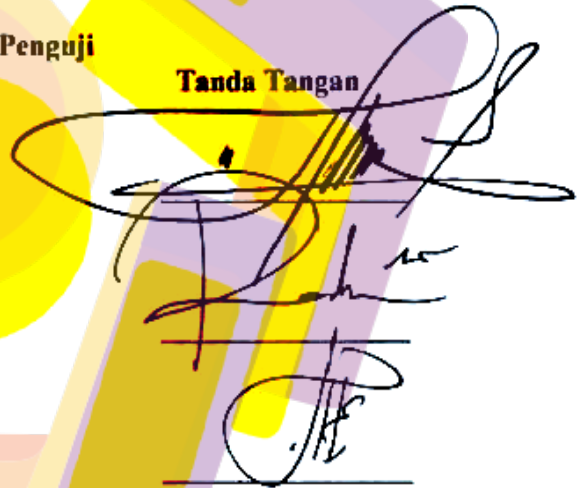
Nama Penguji

Tanda Tangan

Harvoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302163



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 April 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Avelino Diego De San Vitores

NIM : 22.12.2404

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Poster Berbasis *Augmented reality* Pada Majalah Dinding SMA Santo Mikael Sleman

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka

SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 April 2026

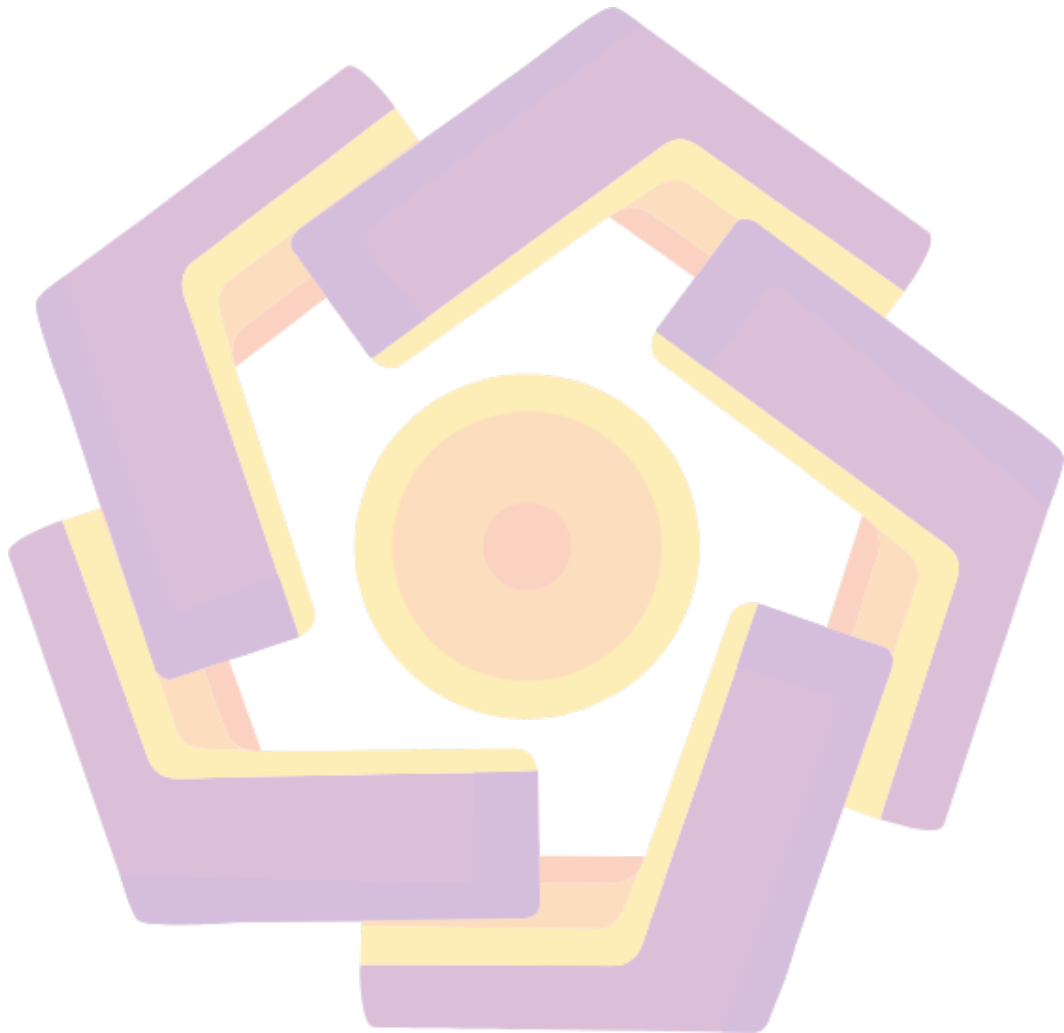
Yang Menyatakan,



Avelino Diego De San Vitores

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tulisan ini saya persembahkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam proses pengerjaan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya skripsi berjudul “Perancangan Poster Berbasis *Augmented Reality* Pada Majalah Dinding SMA Santo Mikael Sleman Menggunakan *Platform* Artivive”. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. **Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom.**, selaku Dosen Pembimbing atas arahan, bimbingan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
2. **Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., Bapak Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.**, dan **Bapak Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom.**, selaku Tim Dosen Penguji atas kritik dan saran yang membangun.
3. Seluruh Dosen dan Staf Prodi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta atas bekal ilmu selama masa perkuliahan.
4. Orang tua dan keluarga besar atas doa dan dukungan yang tiada henti.
5. Rekan-rekan mahasiswa Sistem Informasi serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sistem Informasi.

Yogyakarta, 29 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xxiii
ABSTRACT.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6

1. Studi Literatur	6
2. Dasar Teori.....	16
2.2.1 Poster.....	16
2.2.2 <i>Augmented reality</i>	18
2.2.3 Artivive	21
2.2.4 Metode MDLC (Multimedia development life cycle)	23
2.2.5 Black Box Testing.....	25
2.2.6 Post-test.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Objek Penelitian	29
3.2 Alur Penelitian.....	29
3.3 Alat dan Bahan	32
3.3.1 Data Penelitian	32
3.3.2 Alat dan Instrumen Penelitian.....	32
3.3.3 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Pengumpulan Data	40
4.1.1 Hasil Observasi	40
4.1.2 Hasil Wawancara	40
4.2 Analisis Kebutuhan.....	46
4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	46
4.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	46
4.3 Tahap Konsep	48
4.4 Tahap Desain	48
4.5 Tahap Pengumpulan Material	54

4.5.1 Pembuatan <i>Marker</i>	54
4.5.2 Aset 2D dan Animasi	54
4.5.3 Pembuatan Aset 3D.....	68
4.5.4 Aset Audio	90
4.6 Tahap Assembly.....	91
4.7 Pengujian.....	98
4.8 Distribusi.....	101
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran.....	109
REFERENSI	110
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1 Pengujian <i>Black-Box</i>	33
Tabel 3.2 <i>Achievement Level Classification</i>	37
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan moderator SMA Santo Mikael Sleman	41
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan penanggung jawab majalah dinding SMA Santo Mikael Sleman	44
Tabel 4.3 Gambar Aset 2D Poster <i>Mother Nature</i>	59
Tabel 4.4 Gambar Aset 2D Poster Ayo Menanam Pohon	62
Tabel 4.5 Aset 2D Poster Bahaya Global Warming	64
Tabel 4.6 Daftar Objek 3D	86
Tabel 4.7 Aset Audio	90
Tabel 4.8 Hasil <i>Black-Box Testing</i>	98
Tabel 4.9 Hasil <i>Post-test</i>	104
Tabel 4.10 <i>Achievement Level Classification</i>	105
Tabel 4.11 Hasil Analisis Statistika	108

DAFTAR GAMBAR

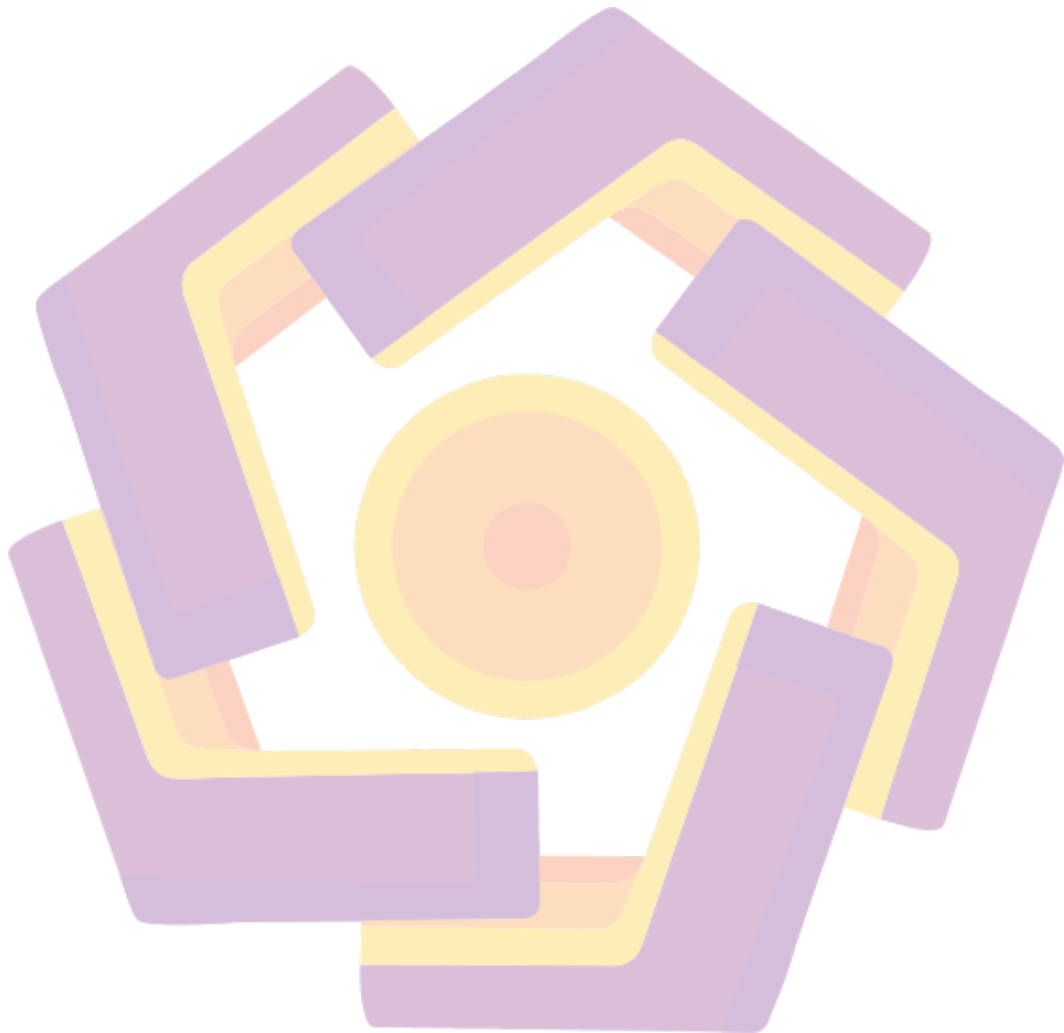
Gambar 2.1 Poster Propaganda Nazi	16
Gambar 2.2 Contoh Poster Film	17
Gambar 2.3 Contoh Poster Kreatif dari Metal Progresif Band Tool	18
Gambar 2.4 Penerapan AR di Bidang Militer.....	20
Gambar 2.5 Cara Menggunakan Aplikasi Artivive	21
Gambar 2.6 Bagan <i>Multimedia development life cycle</i> (MDLC)	25
Gambar 3.1 Alur Penelitian	30
Gambar 4.1 Hasil Dokumentasi Mading SMA Santo Mikael Sleman	40
Gambar 4.2 Wawancara Bersama Moderator SMA Santo Mikael Sleman.....	43
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara bersama Pengurus Majalah Dinding SMA Santo Mikael Sleman	45
Gambar 4.4 Ilustrasi tata letak poster AR.....	49
Gambar 4.5 Diagram Alur Pembuatan Karya AR	51
Gambar 4.6 Diagram Alur Proses Pemindaian	53
Gambar 4.7 Penanda Poster AR (a) <i>Marker</i> poster Mother Nature, (b) <i>Marker</i> poster Ayo Menanam Pohon, (c) <i>Marker</i> poster Bahaya Goba <i>l</i> warming	54
Gambar 4.8 <i>Marker</i> poster Mother Nature	55
Gambar 4.9 Proses <i>Editing</i> Gambar Wanita	56
Gambar 4.10 Editing Objek Paru-Paru dan Pembuluh Darah	57
Gambar 4.11 Proses <i>Editing</i> Gambar Ubur-ubur.....	58
Gambar 4.12 Proses <i>Editing</i> Gambar Kupu-kupu	58
Gambar 4.13 <i>Marker</i> Poster Ayo Menanam Pohon.....	60
Gambar 4.14 Gambar 4.14 Proses <i>Editing</i> <i>Marker</i> Poster Ayo Menanam Pohon	61
Gambar 4.15 <i>Marker</i> Poster Bahaya Goba <i>l</i> warming	63
Gambar 4.16 Proses <i>Editing</i> <i>Marker</i> Poster Bahaya Goba <i>l</i> Warming	63
Gambar 4.17 Proses Animasi Poster Mother Nature	65
Gambar 4.18 Proses Animasi Gambar Mata.....	66

Gambar 4.19 Proses Animasi Gambar Bumi	67
Gambar 4.20 Proses Animasi Gambar Pohon.....	67
Gambar 4.21 Objek Bumi	69
Gambar 4.22 Objek 3D Kupu-kupu.....	70
Gambar 4.23 Proses Animasi Sayap Objek Kupu-kupu	71
Gambar 4.24 Objek 3D Awan	72
Gambar 4.25 Objek 3D Matahari.....	73
Gambar 4.26 Objek 3D Pesawat	75
Gambar 4.27 Objek 3D Bangunan Pabrik	76
Gambar 4.28 Proses Pemodelan Objek Mobil	77
Gambar 4.29 Objek 3D Mobil	78
Gambar 4.30 Objek 3D Bingkai Akar	79
Gambar 4.31 Objek Eksavator	80
Gambar 4.32 Gambar Lingkungan Pepohonan.....	83
Gambar 4.33 Objek Bangunan Tinggi	84
Gambar 4.34 Objek Botol	85
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Editor Audiomass	91
Gambar 4.36 Tampilan Menu Artivive Bridge.....	92
Gambar 4.37 Tampilan Awal View Port Artivive Bridge	93
Gambar 4.38 Poster AR <i>Mother Of Nature</i>	94
Gambar 4.39 Poster Ayo Menanam Pohon.....	96
Gambar 4.40 Poster AR Bahaya Global Warming	97
Gambar 4.41 Dokumentasi Pengujian Mitra	101
Gambar 4.42 Dokumentasi Distribusi Poster Berbasis AR	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Post Test Siswa Kelas XI SMA Santo Mikael Sleman.....116

Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian dari SMA Santo Mikael Sleman148



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC

Multimedia Development Life Cycle

AR

Augmented Reality

VR

Virtual Reality

AI

Artificial Intelligence



DAFTAR ISTILAH



<i>Augmented Reality (AR)</i>	Teknologi yang memproyeksikan objek maya (digital) ke dalam lingkungan nyata secara visual dan <i>real-time</i> melalui layar perangkat (seperti kamera telepon seluler).
<i>Virtual Reality (VR)</i>	Teknologi yang mensimulasikan lingkungan tiga dimensi secara utuh, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi di dalam dunia maya tersebut menggunakan perangkat penutup kepala (<i>headset</i>).
Poster AR	Media cetak dua dimensi yang dirancang khusus sebagai alat pemicu untuk menampilkan konten digital interaktif (seperti animasi) ketika dipindai oleh aplikasi AR.
<i>Real Time</i>	Waktu nyata; merujuk pada pemrosesan data atau kejadian komputasi yang berlangsung secara langsung pada saat itu juga tanpa penundaan yang berarti.
<i>Global Warming</i>	Pemanasan global; fenomena peningkatan suhu rata-rata pada atmosfer, laut, dan daratan Bumi secara menyeluruh.
Literasi	Kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, memahami, serta mengolah informasi secara kritis.
2D (Dua Dimensi)	Format representasi visual yang hanya memiliki dua sumbu pengukuran, yakni panjang dan lebar (contoh: gambar pada selembar kertas).

3D (Tiga Dimensi)

Format representasi visual yang memiliki tiga sumbu pengukuran: panjang, lebar, dan kedalaman (volume), sehingga objek tampak memiliki ruang nyata.

Database

Basis data; sistem penyimpanan kumpulan informasi secara terstruktur di dalam perangkat komputasi agar mudah dikelola dan diakses.

AI (Artificial Intelligence)

Kecerdasan buatan; sistem komputer yang diprogram untuk memiliki kemampuan kognitif dan meniru kecerdasan manusia, seperti mengenali pola dan mengambil keputusan.

Artivive (app)

Perangkat lunak atau aplikasi pihak ketiga yang memfasilitasi integrasi antara karya seni fisik statis dengan konten digital interaktif berbasis *Augmented Reality*.

Artivive Bridge

Fitur perangkat penghubung dari platform Artivive yang memungkinkan kreator menautkan perangkat lunak pengeditan (seperti *After Effects*) secara langsung ke server Artivive.

Marker-based tracking

Metode pelacakan dalam teknologi AR yang mewajibkan adanya pola visual fisik (penanda/marker) untuk memunculkan objek digital di atasnya.

Markerless-based tracking

Metode pelacakan AR tingkat lanjut yang memindai struktur lingkungan sekitar (seperti bidang datar lantai) untuk menempatkan objek digital tanpa memerlukan gambar penanda.

Face tracking /

3D object tracking /

Motion tracking /

GPS based tracking

Kemampuan teknologi sensor dan kamera untuk mendeteksi dan mengikuti pergerakan struktur wajah (*face*), objek bervolume (*3D object*), pola gerakan (*motion*), atau mengandalkan koordinat lokasi bumi (*GPS*).

Image Tracking / Recognition

Kemampuan sistem komputasi untuk mendeteksi, mengidentifikasi, dan melacak pola gambar spesifik yang ditangkap oleh lensa kamera.

Feature detection

Proses pengolahan algoritma dalam mendeteksi dan mengenali titik-titik karakteristik atau ciri khas visual yang menonjol dari sebuah gambar.

Computer vision algorithm

Serangkaian instruksi matematis yang memungkinkan komputer untuk memperoleh pemahaman dan identifikasi objek tingkat tinggi dari data gambar atau video digital.

Viewfinder

Jendela bidik; area antarmuka pada layar perangkat yang menampilkan proyeksi visual secara langsung dari tangkapan lensa kamera

Editing

Proses memodifikasi, menyusun, dan memanipulasi aset visual atau audio untuk menghasilkan karya akhir yang kohesif.

Rendering

Proses komputasi tahap akhir untuk menyatukan seluruh elemen pengeditan menjadi satu berkas (*file*) media yang utuh.

Rebuilt

Proses membangun, merangkai, atau menyusun ulang sebuah struktur aset digital dari tahapan awal.

Motion graphic

Grafik gerak; perpaduan antara desain grafis dan prinsip animasi yang menciptakan ilusi pergerakan pada elemen visual yang sebelumnya statis.

Dynamic art overlays

Lapisan elemen seni visual tambahan yang bersifat dinamis (bergerak) dan ditempatkan menumpuk di atas media utama.

Masking & Clipping mask

Teknik isolasi visual untuk menyembunyikan, menampilkan, atau membatasi area tertentu dari sebuah lapisan gambar dengan menggunakan bentuk geometri sebagai batas pemotong.

Adjustment layer

Lapisan penyesuaian non-destruktif yang digunakan untuk menerapkan parameter efek (seperti warna atau cahaya) pada seluruh lapisan gambar di bawahnya tanpa mengubah berkas asli.

Keyframe

Titik kunci pada rentang waktu animasi yang merekam nilai parameter objek yang menentukan titik awal dan titik akhir dari sebuah pergerakan.

Puppet position pin tool

Fitur pengeditan yang menyematkan titik-titik sendi maya pada gambar statis, sehingga bagian-bagian tertentu dari gambar tersebut dapat diartikulasikan (ditekuk/digerakkan).

Scale

Skala; parameter untuk menyesuaikan dimensi proporsi (memperbesar atau memperkecil) sebuah objek.

Null Object & Parent object

Objek hierarki dalam pengeditan. *Parent object* adalah objek induk utama, sementara *Null Object* merupakan objek maya tak terlihat

	yang berfungsi sebagai titik pusat kendali untuk menggerakkan objek-objek lain secara bersamaan.
<i>Track matting</i>	Teknik manipulasi yang memanfaatkan saluran transparansi dari suatu lapisan untuk menampilkan atau menyembunyikan elemen piksel dari lapisan di bawahnya.
<i>Modifier</i>	Fitur otomatis yang menerapkan operasi matematis pada topologi geometri 3D secara non-destruktif (dapat diedit atau dibatalkan sewaktu-waktu).
<i>Cube / UV sphere / Icosphere</i>	Primitif geometri atau bentuk dasar tiga dimensi bawaan perangkat lunak. <i>Cube</i> merepresentasikan kubus, sedangkan <i>UV Sphere</i> dan <i>Icosphere</i> merepresentasikan bola dengan struktur jaring poligon yang berbeda.
<i>Extrude</i>	Proses menarik atau mendorong permukaan luar (<i>face</i>) pada topologi 3D untuk menciptakan perluasan volume.
<i>UV mapping & Image texture</i>	<i>UV Mapping</i> adalah proyeksi pembentangan struktur 3D menjadi bidang datar 2D, yang memungkinkan sebuah berkas gambar raster (<i>Image Texture</i>) diselipkan pada permukaan objek tersebut.
<i>Base color</i>	Atribut warna dasar absolut dari sebuah material objek sebelum terpengaruh oleh kalkulasi cahaya atau bayangan di sekitarnya.
<i>Pack resource & Embed textures</i>	Tindakan mengompresi dan mengintegrasikan seluruh berkas aset eksternal (seperti gambar tekstur) secara internal ke dalam satu direktori berkas utama.

Viewport

Antarmuka grafis atau jendela proyeksi visual utama pada perangkat lunak, tempat desainer memanipulasi objek di dalam ruang tiga dimensi.

fbx. / glb.

Standar ekstensi berkas arsitektur 3D universal yang mendukung penyimpanan struktur geometri, material warna, dan data animasi secara ringkas untuk lintas *platform*.

Graph editor

Panel penyuntingan animasi berbasis grafik yang menggunakan kurva interpolasi matematis untuk mengontrol kecepatan, percepatan, dan transisi pergerakan yang dinamis.

Bake action / Visual keying

Proses komputasi statis yang merekam dan mengonversi simulasi animasi parameter yang dinamis menjadi deretan titik kunci (*keyframe*) absolut untuk mencegah degradasi gerak saat diekspor.

Cycle modifier

Perintah interpolasi yang menginstruksikan sistem untuk mengulang siklus gerakan animasi (*looping*) secara berkesinambungan tanpa henti.

Basis shapes (Shape keys)

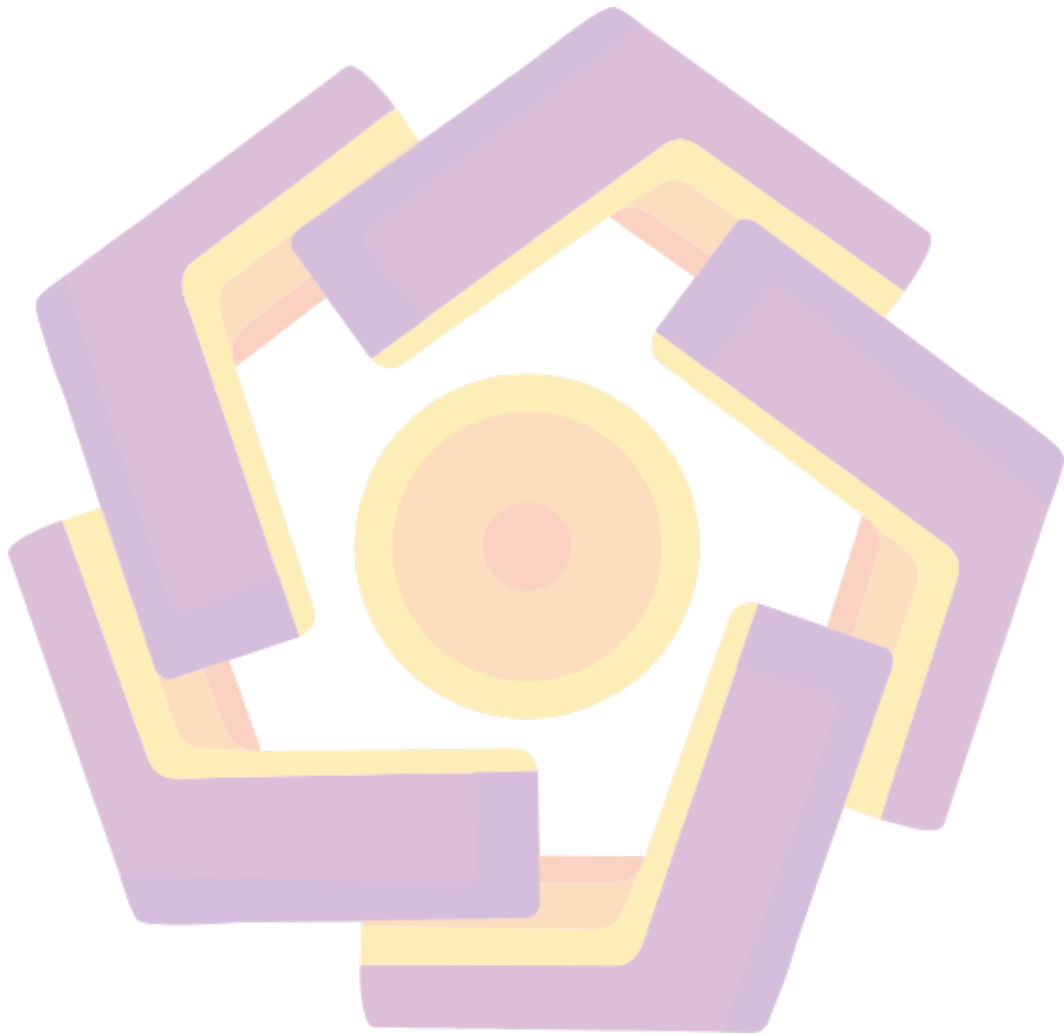
Data pendaftaran deformasi geometri yang menyimpan transisi perubahan bentuk fisik objek 3D (umumnya diimplementasikan untuk simulasi otot ekspresi wajah).

NLA strips

(Non-Linear Animation)

Antarmuka yang mengelola data animasi menjadi balok-balok lapisan independen, memungkinkan gerakan animasi yang kompleks untuk dicampur, digabungkan, atau

ditransisikan layaknya menyunting susunan klip video.



INTISARI

Rendahnya minat dan wawasan literasi siswa di SMA Santo Mikael Sleman terhadap fasilitas majalah dinding (mading) yang selama ini bersifat statis dan monoton menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya pemahaman siswa mengenai isu krusial, khususnya literasi lingkungan dan bahaya *global warming*, serta menyebabkan proses penyampaian informasi menjadi tidak efektif. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, peneliti merancang media edukasi interaktif berupa poster berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode pengembangan ini terdiri dari enam tahapan sistematis, yaitu konsep, desain, pengumpulan material, perakitan (*assembly*) menggunakan platform Artivive, pengujian, dan distribusi. Hasil akhir penelitian berdasarkan pengujian *Black-Box* membuktikan bahwa sistem AR dapat beroperasi secara stabil dan responsif dalam mendeteksi penanda gambar. Selain itu, evaluasi pemahaman siswa melalui instrumen *post-test* menghasilkan rata-rata nilai sebesar 9,18 yang diklasifikasikan dalam kategori sangat baik (*Good to Excellent*). Penelitian ini berkontribusi dalam menghadirkan inovasi untuk mentransformasi mading konvensional menjadi fasilitas pembelajaran visual yang interaktif. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara langsung oleh pihak sekolah maupun tenaga pendidik guna meningkatkan minat dan keterlibatan literasi siswa. Untuk penelitian lebih lanjut, sangat direkomendasikan mengeksplorasi penggunaan platform AR alternatif yang mampu mendukung cakupan objek yang lebih luas selain poster.

Kata kunci: AR, poster, Artivive, MDLC, literasi.

ABSTRACT

The low interest and literacy insight of students at SMA Santo Mikael Sleman towards the wall magazine facility, which has been static and monotonous, is the main problem in this research. This condition impacts students' lack of understanding regarding crucial issues, particularly environmental literacy and the dangers of global warming, causing the information delivery process to be ineffective. To solve this problem, the researcher designed interactive educational media in the form of Augmented Reality (AR)-based posters using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. This development method consists of six systematic stages: concept, design, material collecting, assembly using the Artivive platform, testing, and distribution. The final results of the study based on Black-Box testing prove that the AR system can operate stably and responsively in detecting image markers. Furthermore, the evaluation of student comprehension through a post-test instrument yielded an average score of 9.18, which is classified in the "Good to Excellent" category. This research contributes to providing innovation to transform conventional wall magazines into interactive visual learning facilities. The results of this study can be directly utilized by the school and educators to increase student literacy interest and engagement. For further research, it is highly recommended to explore the use of alternative AR platforms capable of supporting a broader range of objects beyond posters.

Keywords: AR, poster, Artivive, MDLC, literac