

ABSTRAK

Museum Sri Baduga adalah sebuah tempat yang menyimpan rekam jejak sejarah sunda yang perlu didukung dengan teknologi modern agar bisa lebih diminati oleh para pengunjung, salah satunya adalah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* adalah teknologi yang dapat menampilkan objek virtual ke dalam realitas melalui salah satu perangkat modern, yaitu *smartphone*. Oleh karena itu AR bisa menjadi media interaktif yang dapat menampilkan edukasi objek sejarah dengan cara yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu dengan wawancara dan juga observasi di Museum Sri Baduga. Untuk memperkuat data proposal, dicantumkan beberapa referensi visual AR dari Museum lain dan teori AR, *font*, audio, dan objek tiga dimensi. Objek Museum yang dimasukkan ke dalam AR adalah prasasti batu tulis, fosil cula badak jawa, fosil tanduk kerbau, arca gajah tipe megalitik, arca dewa wisnu cibuyaya, momolo, dupa kwan ien, lacu, busana menak laki-laki dan perempuan, bokor emas, koin emas Majapahit, neraca emas, wayang golek dan congklak. Tugas akhir ini menghasilkan aplikasi AR yang dapat memunculkan 15 objek sejarah di museum dengan visual tiga dimensi serta dilengkapi dengan deskripsi, audio dan interaksi yang dapat dilakukan oleh pengunjung melalui *smartphone* mereka dengan cara pindai kode QR yang tersedia di dalam Museum Sri Baduga.

Kata kunci: Augmented Reality, New Media, Teknologi, Museum

The Sri Baduga Museum is a place that preserves the historical records of the Sundanese people, which need to be supported by modern technology to make it more appealing to visitors, one of which is Augmented Reality. Augmented Reality is a technology that can display virtual objects into reality through a modern device, namely a smartphone. Therefore, AR can serve as an interactive medium to present historical object education in an engaging manner. The research method used is qualitative, involving interviews and observations at the Sri Baduga Museum. To strengthen the proposal data, several visual AR references from other museums and AR theories, fonts, audio, and three-dimensional objects are included. The museum objects incorporated into AR include stone inscriptions, Javan rhinoceros fossils, buffalo horn fossils, megalithic elephant statues, the Cibuyaya Vishnu statue, momolo, Kwan Ien incense, lacquerware, traditional attire for men and women, gold bowls, Majapahit gold coins, gold scales, wayang golek puppets, and congklak. This final project resulted in an AR application that can display 15 historical objects in the museum with three-dimensional visuals, accompanied by descriptions, audio, and interactions that visitors can access through their smartphones by scanning the QR codes available within the Sri Baduga Museum.

Keywords: Augmented Reality, New Media, Technology, Museums