

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengatasi minimnya pengetahuan pengunjung Museum Sri Baduga Bandung tentang benda bersejarah dan persepsi bahwa pelajaran sejarah membosankan. Untuk itu, dikembangkan sebuah aplikasi Augmented Reality (AR) dan gim yang didesain untuk membantu pengunjung, khususnya pelajar, dalam memahami serta mengenali koleksi benda bersejarah di Museum. Aplikasi ini dibangun menggunakan Unity v2022.3.53f1 dan Vuforia, dengan basis data gambar yang disimpan di Vuforia. Fitur utama meliputi tampilan informasi teks, video, dan audio penjelasan benda bersejarah. Untuk meningkatkan daya tarik, ditambahkan fitur gim yang melibatkan pergerakan aset 3D karakter hewan dengan gerakan berjalan dan berlari, dikendalikan melalui tombol serta kode C#. Hasil pengujian menunjukkan sebanyak 78,32% responden sangat setuju bahwa aplikasi telah berhasil membantu para pengunjung di Museum Sri Baduga memperoleh informasi tentang benda bersejarah dan menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Augmented Reality (AR), gim, benda bersejarah, Unity, Vuforia.

ABSTRACT

This study aims to address the lack of knowledge of historical objects among visitors to the Sri Baduga Museum in Bandung and the perception that history lessons are boring. To that end, an Augmented Reality (AR) application and game were developed to help visitors, especially students, understand and recognize the museum's historical objects collection. This application was built using Unity v2022.3.53f1 and Vuforia, with an image database stored in Vuforia. Key features include displaying text information, video, and audio explanations of historical objects. To increase the appeal, a game feature was added that involves the movement of 3D animal character assets with walking and running movements, controlled by buttons and C# code. The test results showed that 78.32% of respondents strongly agreed that the application had successfully helped visitors to the Sri Baduga Museum obtain information about historical objects and made the learning process more interactive and enjoyable.

Keywords: *Augmented Reality (AR), games, historical objects, Unity, Vuforia.*