

VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BENDA BERSEJARAH

(Studi Kasus: Museum Cakraningrat)

Abdul Aziz
(12.04.1.1.1.00115)

Pembimbing 1 : Ari Kusumaningsih, ST., MT.
Pembimbing 2 : Cucun Very Angkoso, ST., MT

ABSTRAK

Museum Cakraningrat menyimpan banyak benda peninggalan sejarah dari kerajaan-kerajaan yang ada di madura. Gedung yang berdiri sejak 1997 ini kurang menarik perhatian pengunjung dikarenakan terletak dideretan kantor pemerintahan Bangkalan, tepatnya jl. Soekarno-Hatta. Padahal keberadaan museum ini sangat penting untuk menjaga nilai-nilai sejarah madura dan sebagai sarana komunikasi dari dari generasi ke generasi selanjutnya.

Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk membuat cara baru memperkenalkan Museum Cakraningrat dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* (VR). Dengan adanya VR Museum Cakraningrat ini, masyarakat dapat menjelajahi lingkungan museum untuk melihat koleksi benda peninggalan sejarah didalamnya melalui *smartphone* berbasis *android*.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Aplikasi VR Museum Cakraningrat berhasil dibuat menggunakan Blender untuk model 3D sedangkan implementasi VR interaktif menggunakan Unity 3D game engine. (2) Aplikasi VR Museum cakraningrat dapat digunakan untuk menjelajah museum dan pengguna dapat mengenal nama koleksi benda peninggalan sejarah dengan melihat informasi benda tersebut. (3) Hasil kuesioner juga membuktikan bahwa lebih dari 90% pengguna merasa terbantu untuk mengenal benda sejarah koleksi museum sehingga manfaat dari VR Museum Cakranigrat sebagai media pengenalan terpenuhi. (4) Secara keseluruhan, 80% total responden menilai baik dari segi tampilan maupun fungsionalitas pada aplikasi VR Museum Cakraningrat.

Kata Kunci : Museum Cakraningrat, *Virtual Reality*, *Android*.

Abstract

Museum of Cakraningrat have a lot of historical relics from the kingdoms in Madura. This Museum is built since 1997. This weren't interesting enough for visitors, because it located among the government offices in Soekarno hatta street Bangkalan. Though the existence of this museum is very important to save the historical values of Madura and as tools of communication to the next generation. So that, this research created a new way to recognizing Museum of Cakraningrat by utilizing Virtual Reality (VR). By the VR of this Museum, the society could explore the environment of the museum to see the collection of historical relics in it through the android based smartphone. The results of this research are: (1) Application VR Museum of Cakraningrat successfully created using Blender for 3D model and the implementing of interactive VR using the Unity 3D game engine. (2) Application VR Museum of Cakraningrat could be used to explore the museum and the user would know the information of a historical relics by looking at the object. (3) The results of the questionnaire proved that more than 90% of users find it helpful to know the history of the museum's collection so that the benefits of this VR as media of recognition are met. (4) Overall, 80% of total respondents in terms of both appearance and functionality of the application VR Cakraningrat Museum feel satisfied.

Keywords: Museum of Cakraningrat, Virtual Reality, Android.