

RANCANG BANGUN MEDIA MUSEUM VIRTUAL PANGERAN DIPONEGORO

Oleh: Risky Setiawan, Alifi Nur Prasetia Nugroho, Kuncoro Hadi, Novianto Yudha Laksana, Hardian Wahyu Widiyanto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif 3 dimensi pada pembelajaran sejarah berbasis *Interactive Virtual Reality* dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Pengembangan media dilakukan dengan metode *research and development* (R&D). Produk penelitian ini adalah berupa *Historical Interactive Virtual Reality (HIVR)* pada materi Perang Diponegoro. Target penelitian ini adalah terciptanya media *Virtual Storyboard Reality* lengkap dengan buku panduan penggunaan untuk meningkatkan prestasi belajar berbasis android yang bisa diakses oleh mahasiswa dan dosen secara langsung dan kapanpun. Metode validasi produk oleh ahli media, dan uji pengguna. Kerjasama yang melibatkan mitra PT. Techno Radiance Indonesia untuk mendukung operasional mengkonstruksi media dan memberikan fasilitas dalam pemasaran produk. Metode penelitian adalah menggunakan Game Development Life Cycle (GDLC) dengan implementasi model prototype. Tahapan penelitian adalah pada rancang bangun adalah: 1) inisiation; 2) pre-production; 3) production; 4) testing; 5) beta; dan 6) release. Spesifikasi produk adalah produk prototipe berbasis *virtual reality* dengan berbasis media interaktif museum sejarah. Hasil pengembangan produk melalui program 3D vista for windows menunjukkan bahwa produk ini dapat berjalan pada platform *website* dan smartphone.

Kata Kunci: *media, virtual museum, Pangeran Diponegoro*