037/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

AUGMENTED REALITY DESTINASI WISATA SEJARAH DI KABUPATEN KUNINGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Oleh

RIAL MUHAMMAD KHIDAYATUNNAZA

20221810053

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

***Augmented Reality* Desain Wisata Sejarah di Kabupaten Kuningan sebagai Media Informasi**

Disusun Oleh

Rial Muhammad Khidayatunnaza

20221810053

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan Surat Keputusan Bimbingan **Skripsi** di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Jumat

Tanggal Bulan Tahun : 19 Juni 2026

DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing 1	**Pembimbing 2**
Yulyanto, M.Ti	**Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds.**
NIK. 410106830231	**NIK. 410102950255**

Mengetahui/mengesahkan

Kepala Program Studi

Desain Komunikasi Visual S1

Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn

NIK. 410111920229

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Augmented Reality Desain Wisata Sejarah di Kabupaten Kuningan sebagai Media Informasi

Disusun Oleh

Rial Muhammad Khidayatunnaza

20221810053

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dosen Sidang **Skripsi**. Program studi Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Jumat

Tanggal Bulan Tahun : 19 Juni 2026

DOSEN PENGUJI

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Yulvanto, M.Ti	**Elin Herlina, M.I.Kom**	**Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn**
NIK. 410106830231	**NIK. 410105920230**	**NIK. 410107740228**

Mengetahui/mengesahkan

Dekan	Kepala Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer,	Desain Komunikasi Visual S1
Tato Sugiharto, M.Eng	**Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn**
NIK. 41038101348	**NIK. 410111920229**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Rial Muhammad Khidayatunnaza
NIM	: 20221810053
Tempat, Tanggal lahir	: Kuningan, 19 Juli 2002
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skrips** dengan judul sebagai berikut :

Augmented Reality Destinasi Wisata Sejarah Di kabupaten Kuningan Sebagai Media Informasi.

Dosen Pembimbing 1 : Yulyanto, M.T.I

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 22 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rial Muhammad K

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Augmented Reality Destinasi Wisata Sejarah Di kabupaten Kuningan Sebagai Media Informasi.** beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 22 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Rial Muhammad K

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak ada usaha yang berakhir sia-sia, sebab di balik setiap kesulitan, Allah selalu menyiapkan kemudahan bagi mereka yang sabar dan terus melangkah.

Setiap langkah yang tertatih, setiap lelah yang disimpan dalam diam, dan setiap kegagalan yang hampir membuat menyerah, selalu memiliki makna yang menumbuhkan kekuatan. Dalam proses ini, saya belajar bahwa ketekunan, kesabaran, dan keyakinan adalah cara terbaik untuk menghargai setiap perjuangan, karena keberhasilan sejati lahir dari keberanian untuk bertahan dan terus melangkah meskipun tidak selalu terlihat kuat.

Skripsi ini bukan garis akhir, melainkan satu langkah kecil untuk membuktikan bahwa kepercayaan mereka yang menyayangiku tidak pernah salah.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang-orang yang paling berarti dalam hidup saya. Untuk Ibu, perempuan paling kuat yang saya kenal, yang doa nya tak pernah putus di setiap sujud panjangnya, yang air matanya menjadi saksi perjuangan, keikhlasannya menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup saya. Dan pengorbanannya menjadi alasan saya untuk terus bertahan sampai detik ini. Untuk Ayah, yang jarang mengeluh, lebih sering diam, namun selalu berdiri paling depan untuk memastikan saya tetap melangkah dengan tegak. sosok yang mengajarkan arti kerja keras tanpa banyak kata, yang keringat dan kesabarannya menjadi bahan bakar setiap langkah saya menyelesaikan studi ini. Untuk kakak laki-laki saya Liza Muhammad Rifaldi, yang selalu menjadi tempat berlindung dan berbagi cerita, yang diam-diam selalu mendukung dari belakang dan percaya bahwa saya bisa. yang dengan kesabaran, perhatian, dan keteladanan telah menjadi tempat belajar, tempat bertanya, sekaligus penguat ketika saya ragu dan hampir menyerah. Dan untuk perempuan yang slalu menemani saya , Salwa Diana Hanum, yang dengan ketulusan dan kesabaran telah hadir di setiap lelah, menjadi tempat pulang, dan alasan untuk terus berjuang. yang telah menemani setiap proses ini dengan penuh kesabaran, yang hadir di saat-saat paling berat dan tetap bertahan di sisi saya hingga skripsi ini selesai.

terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Yulyanto, M.T.I. dan Bapak Azhar Natshir Ahdiyat, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan tugas akhir ini. Bimbingan, kesabaran, dan dukungan Bapak berdua sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

AUGMENTED REALITY DESTINASI WISATA SEJARAH DI KABUPATEN KUNINGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Rial Muhammad Khidayatunnaza, Yulyanto, M.T.I, Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd.,M.Ds.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810053@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, Azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini membawa dampak signifikan bagi sektor pariwisata, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana promosi dan edukasi. Masalah utama yang dihadapi situs-situs wisata sejarah di Kabupaten Kuningan, seperti Taman Purbakala Cipari, Museum Gedung Perundingan Linggarjati, dan Situs Darmaloka, saat ini adalah keterbatasan media informasi eksisting yang masih bersifat konvensional, statis, didominasi teks, dan kurang komunikatif. Akibatnya, penyampaian nilainilai sejarah kurang tersampaikan secara optimal dan kurang mampu menarik minat pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem visual media informasi berbasis Augmented Reality (AR) pada perangkat Android yang komunikatif, menarik, serta mampu merepresentasikan nilai historis secara interaktif dan edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara dengan pengelola, studi literatur, dan dokumentasi. Proses perancangan media multimedia ini mengadopsi model Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Melalui metode marker-based tracking, teknologi ini sudah memproyeksikan objek visual digital berupa aset 3D serta konten edukatif di lokasi wisata secara offline. Pengujian sistem sudah dilakukan melalui alpha testing dan beta testing untuk memastikan fungsionalitas dan kelayakan hasil perancangan. Hasil akhir ini berhasil mengatasi kendala penyampaian informasi yang kaku serta meningkatkan keterlibatan, minat, dan daya ingat wisatawan terhadap konten sejarah, sekaligus memberikan inovasi media informasi digital interaktif bagi pelestarian warisan budaya lokal di Kabupaten Kuningan dalam ranah Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci: Augmented Reality, Wisata Sejarah, Kabupaten Kuningan, Media Informasi, MDLC, Desain Komunikasi Visual.

AUGMENTED REALITY FOR HISTORICAL TOURISM DESTINATIONS IN KUNINGAN REGENCY AS AN INFORMATION MEDIUM

Rial Muhammad Khidayatunnaza, Yulyanto, M.T.I, Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd.,M.Ds.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810053@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, Azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of information technology currently has a significant impact on the tourism sector, particularly through the utilization of digital technology as a promotional and educational tool. However, the main problem faced by historical tourism sites in Kuningan Regency, such as the Cipari Archaeological Park, the Linggarjati Conference Museum, and the Darmaloka Site, is the limitation of existing information media which remains conventional, static, text-dominated, and less communicative. Consequently, the conveyance of historical values is not optimally delivered and less capable of attracting visitors' interest. This study aims to design a communicative and attractive visual system for an Android-based Augmented Reality (AR) information media that can represent historical values interactively and educationally. The research method applied is a qualitative approach with data collection techniques through direct observation, interviews with managers, literature studies, and documentation. The development process of this multimedia design adopts the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Utilizing marker-based tracking, this technology has projected digital visual objects in the form of 3D assets and educational content offline at tourism sites. System testing has been conducted through alpha testing and beta testing to ensure the functionality and feasibility of the design. The final results successfully overcome the constraints of rigid information delivery and enhance tourists' engagement, interest, and retention of historical content, while providing an innovative interactive digital information medium for local cultural heritage preservation in Kuningan Regency within the scope of Visual Communication Design.

Keywords: *Augmented Reality, Historical Tourism, Kuningan Regency, Information Media, MDLC, Visual Communication Design.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **"Augmented Reality Destinasi Wisata Sejarah Di Kabupaten Kuningan Sebagai Media Informasi".**

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga proposal dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Anna F. Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Yulyanto, M.T.I selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds., selaku Pembimbing 2 yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan tentu tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 19 Juni 2026

Peneliti

Rial Muhammad Khidayatunnaza

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
SURAT PERNYATAAN
PERNYATAAN ORIGINALITAS
MOTTO DAN PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Rumusan Masalah 5
1.4 Tujuan Perancangan 5
1.5 Batasan Lingkup Perancangan 6
1.6 Manfaat Perancangan 7
1.7 Sistematika Penulisan 8
BAB II LANDASAN TEORETIS 9
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur 9
2.1.1 Pengertian Augmented Reality (AR) 9
2.1.2 Jenis Augmented Reality 9
2.1.3 Teknologi Augmented Reality dalam Wisata Sejarah 10
2.1.4 Media Informasi dalam Pariwisata 10
2.1.5 Pariwisata Sejarah 11
2.1.6 Kabupaten Kuningan Sebagai Destinasi Wisata Sejarah 11

2.1.7 Aplikasi Berbasis Mobile 13
2.1.8 Desain Komunikasi Visual (DKV) 13
2.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu 18
2.3 Skema Penggunaan Teori 21
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN 22
3.1 Metode Perancangan 22
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data 22
3.1.2 Metode Penyelesaian Masalah 25
3.1.3 Kerangka Metode Perancangan 29
3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data 30
3.2.1 Objek Perancangan 30
3.2.2 Analisis Data 30
3.3 Konsep Kreatif 46
3.3.1 Tujuan Kreatif 46
3.3.2 Strategi Kreatif 47
3.4 Konsep Visual 48
3.4.1 Warna 48
3.4.2 Konsep Tifografi 49
3.5 Konsep Media 50
3.5.1 Target Audiens 50
3.5.2 Konsep Media Utama 50
3.5.3 Konsep Media Penunjang 54
3.6 Program Kreatif 55
3.6.1 Jadwal Perancangan 55
3.6.2 Biaya Perancangan 56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 58
4.1 Pengujian Penggunaan (Usability Testing) 58
4.1.1 Metode Pengujian 58
4.1.2 Hasil Pengujian Usability 58
4.1.3 Moodboard 59
4.1.4 Seketsa dan Struktur Aset 59

4.2 Eksekusi Visual 59
4.2.1 Finalisasi Aset 3D 60
4.2.2 Penyusunan Interface dan Assembler 60
4.2.3 Pembuatan Marker (QR Code) 61
4.2.4 Validasi Ahli Media 62
4.3 Penerapan Media Utama 63
4.3.1 Implementasi AR (Output) 63
4.3.2 Integrasi Konten Edukasi 64
4.3.3 Interaksi Pengguna di Lapangan 64
4.4 Media Penunjang 65
4.4.1 Poster 65
4.4.2 Brosur 66
4.4.3 X Banner 67
4.4.4 Landing Page 68
4.4.5 Akun Instagram 70
4.4.6 Maker Stiker QR Code 71
4.5 Analisis Hasil 73
4.5.1 Analisis Visual dan Aset 3D 73
4.5.2 Analisis Fungsional dan Interaksi 73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 74
5.1 Kesimpulan 74
5.2 Saran 75
DAFTAR PUSTAKA 76
RIWAYAT HIDUP 78
LAMPIRAN 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Warna 14
Gambar 2. 2 Tifografi 15
Gambar 2. 3 Layout 16
Gambar 2. 4 Gaya Visual 17
Gambar 2. 5 Storyteling 17
Gambar 2. 6 Kerangka Teoritis 21
Gambar 3. 1 Observasi Tempat 3 Wisata Sejarah Kuningan 23
Gambar 3. 2 Wawancara Dengan Pengurus 3 Wisata Sejarah Kuningan 24
Gambar 3. 3 Dokumentasi Ke 3 wisata sejarah Kuningan 25
Gambar 3. 4 Tahapan Multimedia Development Life Cycle 25
Gambar 3. 5 Kerangka Perancangan 29
Gambar 3. 6 Warna 32
Gambar 3. 7 Oswald Font 33
Gambar 3. 8 Montsert 34
Gambar 3. 9 Poster 35
Gambar 3. 10 Layout 35
Gambar 3. 11 Brosur 37
Gambar 3. 12 Banner 39
Gambar 3. 13 Landing Page 40
Gambar 3. 14 Feed 42
Gambar 3. 15 Referensi 3D 43
Gambar 3. 16 Scan 45
Gambar 3. 17 Warna 48
Gambar 3. 18 Konsep Tifografi 49
Gambar 3. 19 Perancangan Wireframe 51
Gambar 3. 20 Pengembangan Solid View 52
Gambar 3. 21 Pemberian Material dan Tekstur 52
Gambar 3. 22 Pengujian Exspor 53

Gambar 3. 23 Evaluasi Perbandingan.....54
Gambar 4. 1 Modboard dan Sketsa Art 59
Gambar 4. 2 Tahap Import File 3D ke Liberary Platform 60
Gambar 4. 3 Penempatan dan pengaturan skala objek di workspace.....61
Gambar 4. 4 Barcode.....61
Gambar 4. 5 Proses Validasi Kepada ahli media (Moch.Nur Fikri Denintyo,S.kom) 62
Gambar 4. 6 Proyeksi Objek 3D moumental pada layar peringkat 63
Gambar 4. 7 Integrasi Fitur Navigasi, teks dan audio SFX.....64
Gambar 4. 8 Cara Penggunaan 65
Gambar 4. 9 Antarmuka sistem distribusi dan akses marker AR 65
Gambar 4. 10 Poster 66
Gambar 4. 11 Brosur 67
Gambar 4. 12 X Banner.....68
Gambar 4. 13 Landing Page 68
Gambar 4. 14 Tampilan Instagram 70
Gambar 4. 15 Maker.....71
Gambar 4. 16 Diagram Alur Penggunaan Aplikasi AR.....73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Perancangan Terdahulu..... 18
Tabel 3. 1 Jadwal Perancangan..... 55
Tabel 3. 2 Biaya Perancangan..... 56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian 81
Lampiran 2. Kartu Bimbingan 82
Lampiran 3. Tabel Rangkuman Hasil Wawancara 83
Lampiran 4. Hasil Kuesioner 91
Lampiran 5. Dokumentasi Lokasi Wisata 94
Lampiran 6. Plagiasi 95