

ABSTRAK

Fasholi Abram Widodo, 2022. **PERANCANGAN MEDIA VIRTUAL 3D CAGAR BUDAYA WATU GONG SEBAGAI DESTINASI WISATA EDUKASI VIRTUAL** Tugas Akhir, Program Studi DKV S1, STIKI – MALANG, Pembimbing: <nama pembimbing tanpa gelar>, Co. Pembimbing: <nama Co. Pembimbing tanpa gelar jika ada>

Kata kunci: Media Virtual, Cagar Budaya, Watu Gong,

Warisan budaya dilestarikan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, khususnya yang ingin mempelajari atau memahami sejarah warisan budaya tersebut. Salah satu unsur pelestarian cagar budaya yang dilaksanakan adalah adanya lembaga yang mendukung saluran informasi dan komunikasi bagi para peneliti cagar budaya. Pemilihan objek penelitian cagar budaya di “Watu Gong” sebagai perancangan media virtual 3D agar masyarakat di berbagai penjuru Indonesia bisa mengenali dan mengakses objek tersebut sebagai peninggalan bersejarah dari berbagai penjuru wilayah Indonesia. Perancangan media virtual ini bertujuan untuk memudahkan mereka yang ingin mengenal dan mempelajari cagar budaya yang ada di dalam Kampung Watu Gong dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Perancang memfokuskan 3 aspek di cagar budaya Watu Gong untuk di digitalisasi dengan akurat untuk membawa ciri khas dan identitas cagar budaya Watu Gong, ketiga aspek tersebut adalah gapura, pendopo, dan bebatuan peninggalan sejarah. media virtual ini. Kurangnya akses informasi dan bentuk inovasi dalam cara pembelajaran cagar budaya juga merupakan bentuk dari suatu yang menghambat kelestarian peninggalan sejarah watu gong, maka dari itu peneliti membuat media virtual watu gong agar mempermudah masyarakat yang ingin mengakses informasi dari cagar budaya Kampung Watu Gong

ABSTRACT

Fasholi Abram Widodo, 2022. **3D VIRTUAL MEDIA DESIGN OF THE WATU GONG CULTURAL RESERVE AS A VIRTUAL EDUCATIONAL TOURISM DESTINATION**. Tugas Akhir, Program Studi <Program Studi> <jenjang>, STIKI – MALANG, Pembimbing: <nama pembimbing tanpa gelar>, Co. Pembimbing: <nama Co. Pembimbing tanpa gelar jika ada>

Kata kunci: Virtual Media, Cultural Reserve, Watu Gong

Cultural heritage is preserved to improve the welfare of the community, especially those who wish to study or understand the history of the cultural heritage. One of the elements of cultural heritage preservation that is carried out is the existence of institutions that support information and communication channels for cultural heritage researchers. The selection of cultural heritage research objects in "Watu Gong" as a 3D virtual media design so that people in various parts of Indonesia can recognize and access these objects as historical relics from various parts of Indonesia. The design of this virtual media aims to make it easier for those who want to get to know and learn about cultural heritage in Kampung Watu Gong in a more interesting and interactive way. The designer focused on 3 aspects of the Watu Gong cultural heritage to be digitized accurately to bring the characteristics and identity of the Watu Gong cultural heritage, these three aspects are the gate, pavilion, and historical heritage stones. this virtual medium. The lack of access to information and forms of innovation in the way of learning cultural heritage is also a form of something that hinders the preservation of the historical heritage of Watu Gong, therefore the researchers created virtual watu gong media to make it easier for people who want to access information from the cultural heritage of Kampung Watu Gong.