

Abstrak

Tuna Daksa (cacat fisik) adalah individu yang tidak bisa mengendalikan ataupun mengfungsikan gerakan dengan normal karena keadaan rusak atau terganggu akibat gangguan bentuk atau hambatan pada tulang, otot, dan sendi. Keadaan fisik yang terbatas membuat penyandang tuna daksa kesulitan untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kebudayaan yang akan lebih paham jika dapat berinteraksi secara langsung.

Dengan memanfaatkan teknologi Virtual Reality, penyandang tuna daksa dapat merasakan ataupun mengamati lingkungan baru tanpa harus datang ke tempat tersebut. Maka teknologi ini sangat membantu individu yang kesulitan untuk berpergian ataupun eksplorasi.

Real Rumah Adat adalah aplikasi pengenalan rumah adat berbasis Virtual Reality dan Augmented Reality dengan memanfaatkan Gaze Point untuk interaksi. Aplikasi ini menerapkan bentuk miniatur dari rumah adat berbasis virtual reality yang disisipkan objek-objek 3D berupa barang-barang utama yang ada di setiap rumah adat. Serta ada satu karakter yang berfungsi sebagai guide dalam menggunakan aplikasi. Interaksi yang dilakukan oleh pengguna ialah berjalan masuk ke dalam rumah adat, berjalan di dalam rumah adat, mengambil informasi tentang objek benda yang terdapat di dalam rumah adat dan memindahkan objek tertentu di dalam rumah adat. Dengan berjalannya Real Rumah Adat pada perangkat mobile mendukung pengguna dalam hal menambah pengetahuan mereka tentang rumah adat.

Kata kunci: Tuna daksa, *Virtual Reality*, Rumah Adat.