

Abstrak

Proses pembelajaran aksara Sunda telah didapat dalam pendidikan formal, namun dalam proses pembelajaran tersebut masih dengan metode yang masih konvensional. Pemanfaatan *augmented reality* (AR) merupakan solusi yang ditawarkan dengan tujuan agar memudahkan murid memahami materi tentang aksara Sunda yang diajarkan serta inovasi agar pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini menggunakan metodologi *action research* dikarenakan dibutuhkan metode pengumpulan data serta metode analisis data agar 3D *asset* dalam penerapan AR untuk media pembelajaran aksara sunda sesuai guna melengkapi bahan dalam pembuatan aplikasi AR tersebut. *Polygonal Modelling* adalah teknik pemodelan digital yang cocok untuk membuat model 3D dari objek non organik seperti aksara Sunda. 3D *asset* yang dibuat yaitu objek 3D dari seluruh aksara Sunda yang berjumlah 55 aksara Sunda yang dibagi menjadi 4 kelompok bagian. Diantaranya 7 Aksara Sunda swara, 25 aksara Sunda ngalagena, 13 aksara Sunda rarangken, dan 10 aksara Sunda angka. Hasil 3D *asset* akan diintegrasikan dengan aplikasi *augmented reality* (AR).

Kata kunci: aksara sunda, *augmented reality* (AR), 3D *asset*, *Polygonal Modelling*