

RINGKASAN

PEMANFAATAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BERBASIS ANDROID, Ilham Adithya Putra, NIM E31171791, Tahun 2020, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Moch. Munih Dian W, S.Kom, M.T

Indonesia dikenal dengan negara seribu pulau yaitu dengan 13.466 pulau yang telah di verifikasi oleh sebab itu banyak keberagaman budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai aset yang tidak dapat disamakan dengan budaya lokal negara lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda beda pada setiap daerah. Kesatuan budaya lokal yang dimiliki Indonesia merupakan budaya bangsa yang mewakili identitas negara Indonesia. Budaya lokal harus tetap dijaga serta diwarisi dengan baik agar budaya bangsa tetap kokoh.

Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan yang dapat dibanggakan, yaitu salah satunya alat musik tradisional., Alat musik tradisional adalah jenis musik yang diperoleh masyarakat secara turun temurun yang kemudian dilestarikan dan dipertahankan oleh masyarakat sekarang sebagai sarana hiburan. Seiring dengan perkembangan zaman kepedulian terhadap alat musik tradisional menjadi sangat minim, banyak orang yang memilih memainkan alat musik modern daripada memainkan alat musik tradisional. Berdasarkan penelitian M. Mukhsin Jamil, Khoirul Anwar, dan Abdul Kholiq tentang Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Lunturnya Kesenian Tradisional Semarang, menyatakan dalam kesimpulannya “Gambang Semarang dapat dikategorikan mengalami ancaman kepunahan. Hal ini tercermin dari ungkapan “kondisi mati suri”. Hal ini disebabkan karena respon masyarakat yang kurang, terutama dari pemerintah, masyarakat luas terutama generasi muda, karena perkembangan teknologi dan perubahan sistem sosial masyarakat.” Pengenalan terhadap alat-alat musik daerah sejak dini dianggap perlu. Pembelajaran terhadap alat musik daerah biasanya dilakukan di lingkungan sekolah maupun di rumah dengan media 2D seperti buku bergambar.

Salah satu teknik pembelajaran dengan manfaat media dianggap sangat membantu proses pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting dikarenakan pada masa itu anak berada pada masa berfikir konkrit. Salah satu teknik pembelajaran untuk usia dini harus berdasarkan realita atau sesuai dengan kenyataan. Salah satu media yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan pendidikan. Teknologi pembelajaran yang digunakan berupa produk atau aplikasi, berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam beberapa penelitian hasil dari aplikasi berupa objek 3D hewan yang dibuat dengan menggunakan unity 3D untuk proses augmented realitynya. Aplikasi ini berbasis mobile yang terbukti efektif dalam proses pembelajaran pengenalan macam-macam hewan pada anak. Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Augmented Reality di bidang Alat Musik Tradisional Jawa ini sangat diperlukan. Sebagai contoh dengan adanya sistem ini maka masyarakat akan tertarik untuk mengenal ataupun mempelajari tentang alat musik tradisional mereka khususnya di daerah jawa. Karna masyarakat sekarang akan senang jika menggunakan teknologi yang menarik dan mudah.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah aplikasi : **“Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk pengenalan alat musik Tradisional Jawa Berbasis Android”** . Dengan Menggunakan metode Augmented Reality (AR) diharapkan akan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan yang dilakukan terhadap kaum milenial yang sudah mengenal teknologi yang begitu pesat sangat pas menggunakan metode ini.