

## RINGKASAN

**Menerjemahkan Deskripsi Benda Peninggalan Keraton Sumenep Untuk Aplikasi Augmented Reality Museum Keraton Sumenep.** Lisa Sulistiawati, F31181057, 2021, 32 halaman, Jurusan Bahasa, Komunikasi dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember, Enik Rukiati, S.Pd.,M.Pd. (Dosen Pembimbing), Syaifuddin Anshari S.Sos, M.Si. (Pembimbing Lapangan).

Penulis telah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep selama 4 bulan, mulai dari 14 September 2020 sampai dengan 14 Januari 2021. Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep sebagai tempat PKL yang memiliki relasi dengan jurusan dari penulis, terlebih tentang materi yang telah penulis pelajari selama kuliah. Sehingga penulis dapat mengembangkan keahlian dan pengetahuan yang telah penulis miliki.

Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga merupakan salah satu instansi pemerintah Kabupaten Sumenep yang dibentuk untuk membantu pemerintah Kabupaten Sumenep dalam mengelola, mempromosikan dan mengembangkan objek wisata serta melestarikan dan mengembangkan budaya lokal di Kabupaten Sumenep, untuk mengelola pemuda, meningkatkan prestasi para pemuda dan melatih atlet yang memiliki potensi di sektor olahraga.

Selama melakukan praktik kerja lapangan di Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep penulis melakukan beberapa kegiatan yang ditugaskan oleh Pembimbing Lapangan. Seperti, membantu dalam Kegiatan Pendataan Rencana Kerja dan Anggaran, Kegiatan Uacara hari Jadi Kabupaten Sumenep yang ke-751, Kegiatan Rekapitulasi Belanja Hibah APBD Tahun Anggaran 2020, Menjadi MC untuk Kegiatan Diklat Singkat ASN (Aparatur Sipil Negara, dan Menerjemahkan Deskripsi Benda Peninggalan Keraton Sumenep Kedalam Bahasa Inggris Untuk Aplikasi Oleh Bidang Kebudayaan.

Dalam kegiatan menerjemahkan ini, penulis membantu menerjemahkan deskripsi singkat dari 155 benda peninggalan Keraton Sumenep tersebut dari Bahasa Indonesia kedalam Bahasa Inggris. Setelah itu, penulis merekam hasil

terjemahan tersebut dalam bentuk suara yang berdurasi kurang lebih 1 sampai 4menit setiap benda. Rekaman tersebut kemudian akan *diinput* kedalam aplikasi Augmented Reality Museum Keraton Sumenep yang telah dirancang sebelumnya untuk memudahkan wisatawan asing maupun wisatawan lokal mempelajari sejarah benda-benda tersebut.

Dari kegiatan Praktik Kerja Lapang ini penulis mendapatkan pengalaman dan pegetahuan baru tentang dunia kerja, khususnya perkantoran. Penulis belajar tentang sistem kerja dari sebuah instansi yaitu Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumenep, bagaimana setiap bidangnya menjalankan tugasnya masing- masing sebagai contoh bidang kebudayaan yang bertugas menjaga pelestarian cagar budaya yang salah satu caranya adalah dengan pembuatan aplikasi Augmented Reality Museum Keraton Sumenep ini.