

**PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

WILDAN RAHMAN FAUZI

18.12.0862

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

WILDAN RAHMAN FAUZI

18.12.0862

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN**

yang disusun dan diajukan oleh

Wildan Rahman Fauzi

18.12.0862

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302197

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL
JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN

yang disusun dan diajukan oleh

Wildan Rahman Fauzi

18.12.0862

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Yoga Pristivanto, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302412

Dhani Ariatmanto, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 19030206

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wildan Rahman Fauzi

NIM : 18.12.0862

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN

Dosen Pembimbing : Dhani Ariatmanto, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Juni 2025

Yang Menyatakan,

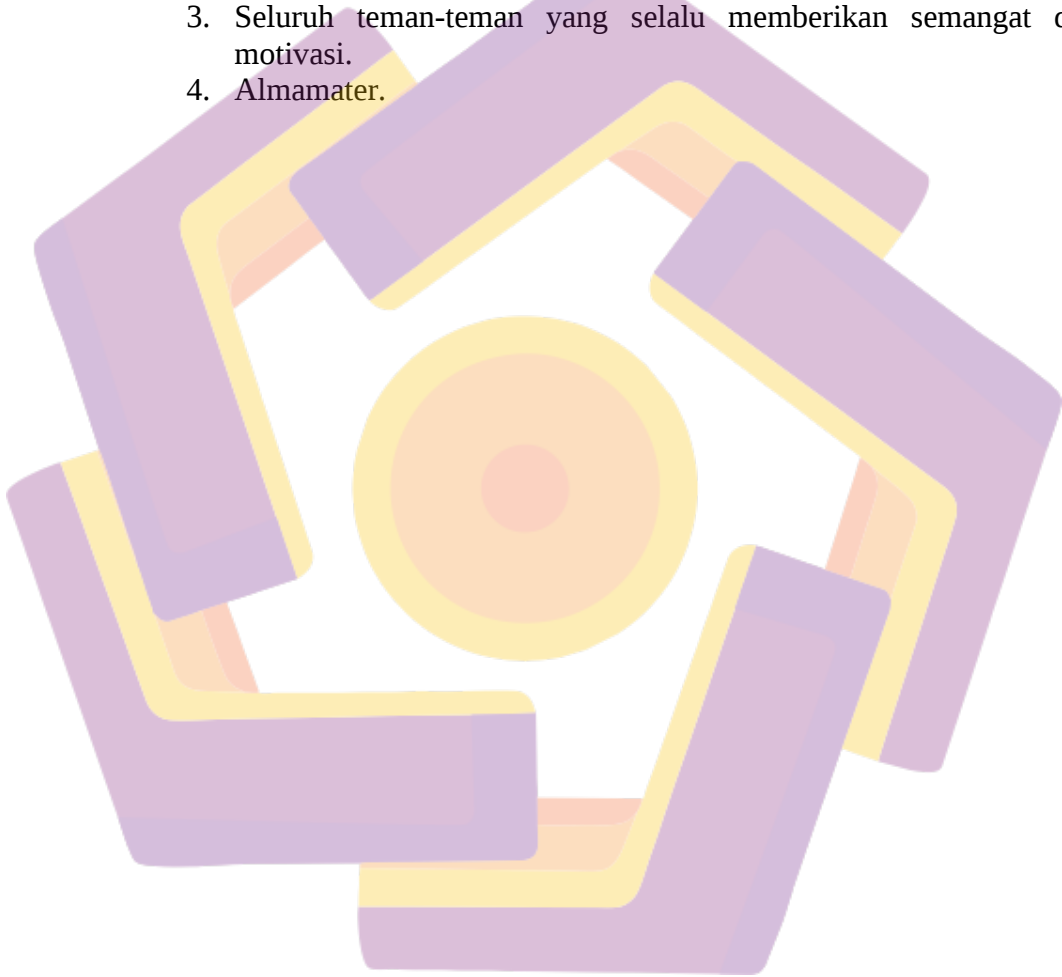


Wildan Rahman Fauzi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Alm Muhamad Amsori dan Ibu Niken Suwardani yang tiada henti-hentinya selalu memberikan motivasi, semangat, doa dan nasihat kepada anaknya.
2. Kakak perempuan saya, Ratri Ayu Rahmadhani yang selalu memberikan dukungan.
3. Seluruh teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
4. Almamater.



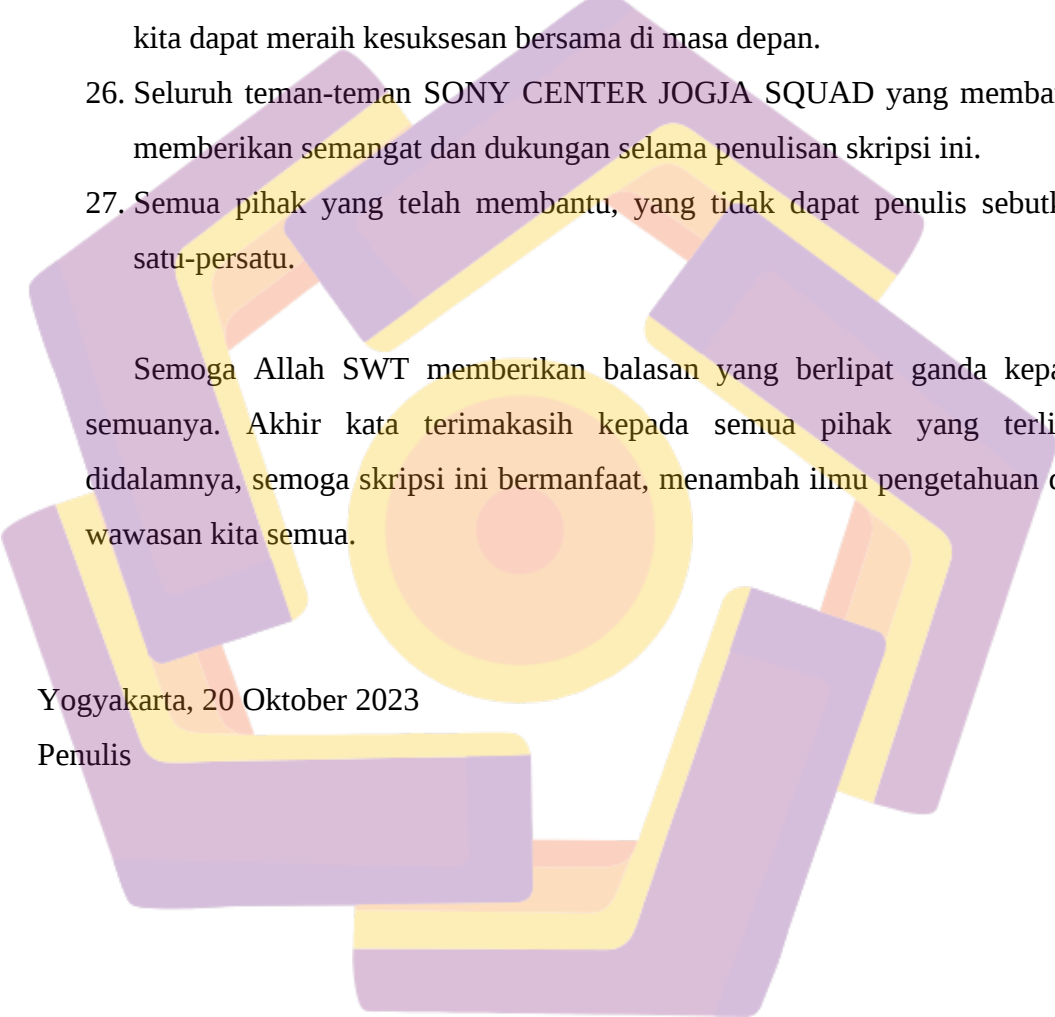
KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN”.

Peneliti menyadari, penelitian ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu Peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Allah SWT, atas curahan kasih sayang, keberkahan, serta rahmat-Nya yang telah memberikan kekuatan dan sandaran kepada penulis selama pembuatan skripsi hingga saat ini.
2. Prof, Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Dr. Andi Sunyoto, M.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Melwin Syafrizal, M.Eng., Ph.D selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Ika Asti Astuti, M.Kom. M.Kom. selaku Sekertaris Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Atik Nurmasani, M.Kom. selaku Koordinator Pendidikan dan Pengajaran Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
9. Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng. selaku Koordinator Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

10. Ika Nur Fajri, M.Kom. selaku Koordinator Penguatan Kelembagaan Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
11. Dhani Ariatmanto, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan materi, motivasi, bantuan yang dengan sabar, ikhlas, dan sepenuh hati sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Wali selama proses perkuliahan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
13. Seluruh Dosen dan Staf Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
14. Niken Suwardani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 5 Kebumen, atas izin penelitian yang telah diberikan.
15. Weka Aji Pamungkas, S.Pd selaku guru kelas 5 SD Negeri 5 Kebumen, atas wawancara yang telah dilakukan.
16. Kedua orang tua saya Alm Bapak Muhamad Amsori S.E dan Ibu Niken Suwardani S.Pd yang tidak ada henti-hentinya, selalu memberikan kasih sayang, motivasi, semangat, doa serta nasehat.
17. Kakak perempuan saya Ratri Ayu Rahmadhani S.M., M.B.A yang selalu memberikan motivasi, dorongan, dan kasih sayang.
18. Teman-teman terdekat saya Ammarul Fajar, Boni Pebrianto, Zenit Indiarto Setia Budi Nugroho, Fanidio Muhammad Ariq Sugiarto, Arifal Al-Mahsyar yang selalu memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
19. Teman terdekat saya, Cannya Dewi Komala Sari yang telah mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini.
20. Teman-teman yang selalu mendukung, Royhan Anugrah, Andi Furqan Fayyadh, Andre Paskalis, Andre Darmawan, Sonia Purnama Putri, Ridduan Eka, Novanto Anggoro, Rizal Fadhlurahman, Imam Alfarisi.
21. Teman dekat saya, Heru Sanjaya, S.Kom yang telah mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini.
22. Seluruh anggota organisasi IMAKA AMIKOM yang memberikan ilmu, motivasi dan pengalaman.

- 
23. Keluarga Kapitalis Bersahaja SI 05 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
 24. Seluruh teman-teman kelas sistem informasi 05 yang sudah berjuang bersama dari semester awal hingga semester akhir perkuliahan.
 25. Seluruh teman-teman seperjuangan Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2018, terimakasih atas segalanya. Semoga kita dapat meraih kesuksesan bersama di masa depan.
 26. Seluruh teman-teman SONY CENTER JOGJA SQUAD yang membantu memberikan semangat dan dukungan selama penulisan skripsi ini.
 27. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Akhir kata terimakasih kepada semua pihak yang terlibat didalamnya, semoga skripsi ini bermanfaat, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan kita semua.

Yogyakarta, 20 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JANENG DI SD NEGERI 5 KEBUMEN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Augmented Reality.....	9
2.2.2 Janeng.....	9
a. Kendhang.....	10

b. Gong	11
c. Kemeng dan Kempul	11
2.2.3 Android.....	12
2.2.4 Vuforia SDK.....	13
2.2.5 Unity Game Engine	14
2.2.6 Figma.....	15
2.2.7 C#	15
2.2.8 Blender 3D	15
2.2.9 MDLC	17
2.2.10 Testing	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Objek Penelitian.....	21
3.2 Alur Penelitian	22
3.2.1 Identifikasi Masalah	23
3.2.2 Pengumpulan Data	23
3.2.3 Pengolahan Data.....	23
3.2.4 Perancangan Aplikasi	24
1. Perancangan Ide/Konsep	24
2. Perancangan Desain	24
a. Flowchart	24
b. Struktur Aplikasi	25
c. Perancangan Interface/Antarmuka	25
3.2.5 Pembuatan Aplikasi.....	28
3.2.6 Pengujian Aplikasi	28
3.2.7 Hasil.....	28
3.3 Alat dan Bahan.....	28
3.3.1 Data Penelitian.....	29
3.3.2 Alat/instrumen	29
1. Kebutuhan Perangkat Lunak	29
2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
a. Kebutuhan Perangkat Keras untuk pembuatan aplikasi	30

b. Kebutuhan Perangkat Keras untuk pengujian aplikasi.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Pembuatan (Assembly)	32
4.2 Pembuatan Background Setiap Scene.....	32
4.3 Pembuatan Marker/Image Target	39
4.4 Pembuatan Object 3D	47
4.5 Konfigurasi Vuforia Dengan Unity	58
4.6 Pembuatan Tampilan UI Aplikasi.....	61
4.7 Script Aplikasi	75
4.8 Pengujian (Testing).....	87
4.9 Pembahasan Hasil Implementasi	90
BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93
REFERENSI.....	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1. Tabel Penelitan	30
Tabel 3.2. Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3.3. Tabel Kebutuhan Perangkat Keras	31
Tabel 3.4. Tabel Spesifikasi Perangkat Keras Pengujian	32
Tabel 4.1. Testing Interface	83
Tabel 4.2. Testing AR Camera	85
Tabel 4.3. Hasil Wawancara	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kendhang Janeng	11
Gambar 2.2. Gong Janeng	12
Gambar 2.3. Kemeng Janeng	12
Gambar 2.4. Kempul Janeng	13
Gambar 2.5. Vuforia SDK	15
Gambar 2.6. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	19
Gambar 3.1. Alur Penelitian	23
Gambar 3.2. Flowchart Sistem	25
Gambar 3.3. Struktur Aplikasi	26
Gambar 3.4. Antarmuka Loading Screen	26
Gambar 3.5. Antarmuka Menu Utama	27
Gambar 3.6. Antarmuka Menu Sejarah	27
Gambar 3.7. Antarmuka Menu Jenis Janeng	27
Gambar 3.8. Antarmuka Menu AR Kamera	28
Gambar 3.9. Antarmuka Menu Panduan Pengguna	28
Gambar 3.10. Antarmuka Menu Tentang Saya	28
Gambar 3.11. Antarmuka Menu Keluar	29
Gambar 3.12. Perangkat Keras Pengujian	32
Gambar 4.1. Folder Assets	34
Gambar 4.2. Sub Folder Assets	34
Gambar 4.3. Mengatur Layer Ukuran Photoshop	34
Gambar 4.4. Mengubah Warna Background	35
Gambar 4.5. Paint Bucket Tools	35
Gambar 4.6. Memasukan Asset Background	36
Gambar 4.7. Lokasi Asset di Photoshop	36
Gambar 4.8. Penyusunan Asset Background	36
Gambar 4.9. Export File Menjadi PNG	37
Gambar 4.10. Mengubah Nama File Background Loading	37
Gambar 4.11. Save File Dalam Bentuk PSD	38

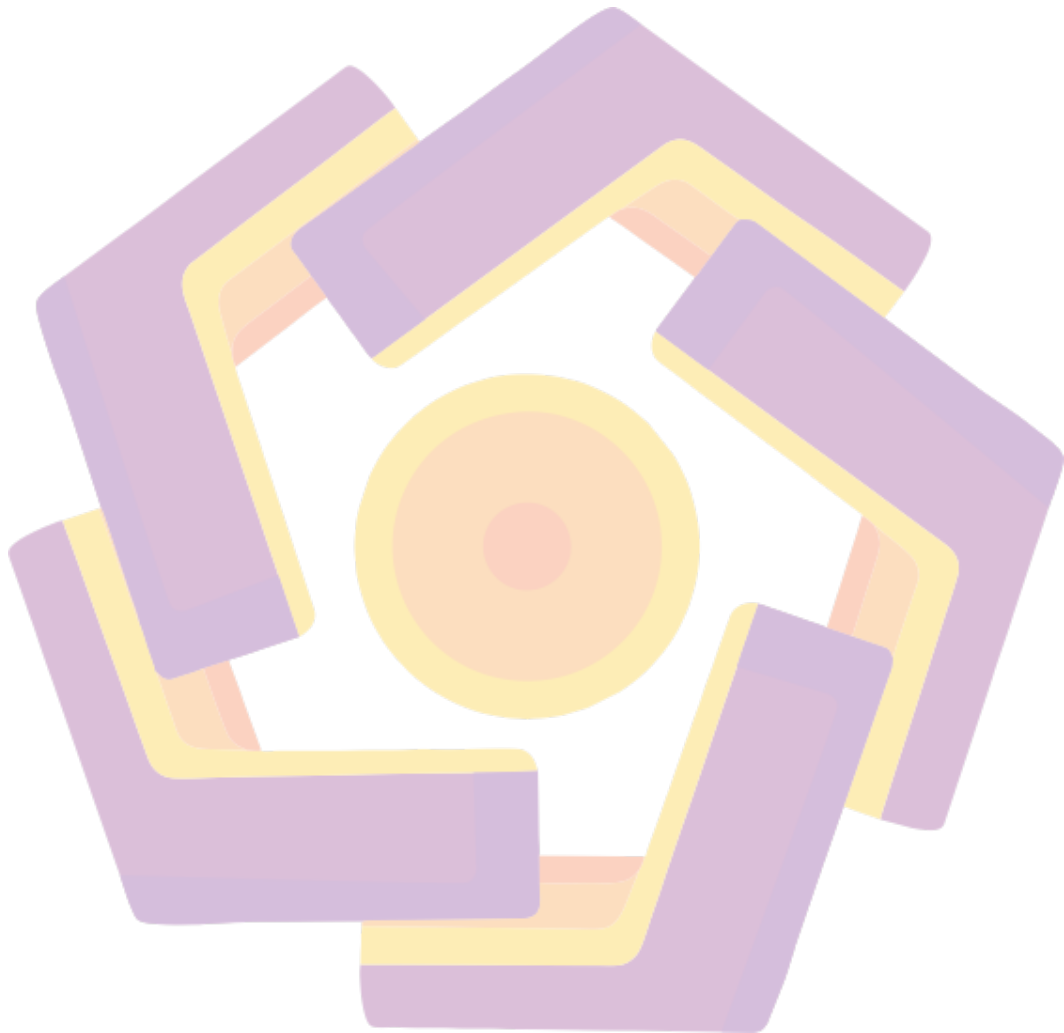
Gambar 4.12. Lokasi Penyimpanan bg_loading.psd	38
Gambar 4.13. Menyusun Background Untuk Menu Utama	38
Gambar 4.14. Menyusun Background Jenis Janeng	39
Gambar 4.15. Menyusun Background Sejarah	39
Gambar 4.16. Menyusun Background Panduan Pengguna	39
Gambar 4.17. Menyusun Background Tentang Saya	40
Gambar 4.18. Membuat Folder Asset Marker	40
Gambar 4.19. Membuat Ukuran Layer di Photoshop	41
Gambar 4.20. Perubahan Warna Background	41
Gambar 4.21. Menggunakan Paint Bucket Tools	42
Gambar 4.22. Memilih Asset Image Target	42
Gambar 4.23. Menyesuaikan Ukuran Image Target	42
Gambar 4.24. Membuat Garis Tepi	43
Gambar 4.25. Mengatur Garis Tepi	43
Gambar 4.26. Mengatur Teks	44
Gambar 4.27. Mengeksport File Menjadi PNG	44
Gambar 4.28. Menyimpan File Photoshop Kendang di Folder	45
Gambar 4.29. Hasil Penyimpanan File	45
Gambar 4.30. Pembuatan Image Target Kemeng	45
Gambar 4.31. Export Hasil Image Target Kemeng	46
Gambar 4.32. Menyimpan File Photoshop Kemeng di Folder	46
Gambar 4.33. Export Hasil Image Target Kempul	46
Gambar 4.34. Menyimpan File Photoshop Kempul di Filder	47
Gambar 4.35. Export Hasil Image Target Gong	47
Gambar 4.36. Menyimpan File Photoshop Gong di Folder	47
Gambar 4.37. Hasil Semua File dan PNG Image Target	48
Gambar 4.38. Pembuatan Folder Asset 3D	48
Gambar 4.39. Pemilihan Layer	49
Gambar 4.40. Mesh Object	49
Gambar 4.41. Hapus Face Object	50
Gambar 4.42. Pengaktifkan Toogle X-Ray	50

Gambar 4.43. Extrude Object	51
Gambar 4.44. Scale Object	51
Gambar 4.45. Hasil Dari Extrude dan Scale	51
Gambar 4.46. Penambahan Face Object	52
Gambar 4.47. Hasil Dari Penambahan Face	52
Gambar 4.48. Menyusutkan Face Object	53
Gambar 4.49. Membuat Permukaan Kendang	53
Gambar 4.50. Pengaturan Depth Curve	53
Gambar 4.51. Menggeser Object	54
Gambar 4.52. Menduplicate Object	54
Gambar 4.53. Pewarnaan Object	55
Gambar 4.54. Pencahayaan Object	55
Gambar 4.55. Export Object 3D	56
Gambar 4.56. Save File 3D Blender	56
Gambar 4.57. Pembuatan 3D Object Gong	57
Gambar 4.58. Pembuatan Obejct 3D Kemeng	57
Gambar 4.59. Pembuatan Object 3D Kempul	57
Gambar 4.60. Pembuatan Bulatan	58
Gambar 4.61. Subdivison Surface	58
Gambar 4.62. Modifier Array	59
Gambar 4.63. Registrasi Akun Vuforia	59
Gambar 4.64. Pembuatan License Key	60
Gambar 4.65. Pembuatan Data Base Marker	60
Gambar 4.66. Pembuatan Target Image	61
Gambar 4.67. Hasil Database Image Target	61
Gambar 4.68. Download Database Marker	61
Gambar 4.69. Download Unity Editor	62
Gambar 4.70. Loading New Project Unity	62
Gambar 4.71. Pengaturan Minimum API Layer	63
Gambar 4.72. Adaptive Performance	64
Gambar 4.73. Membuat Folder	64

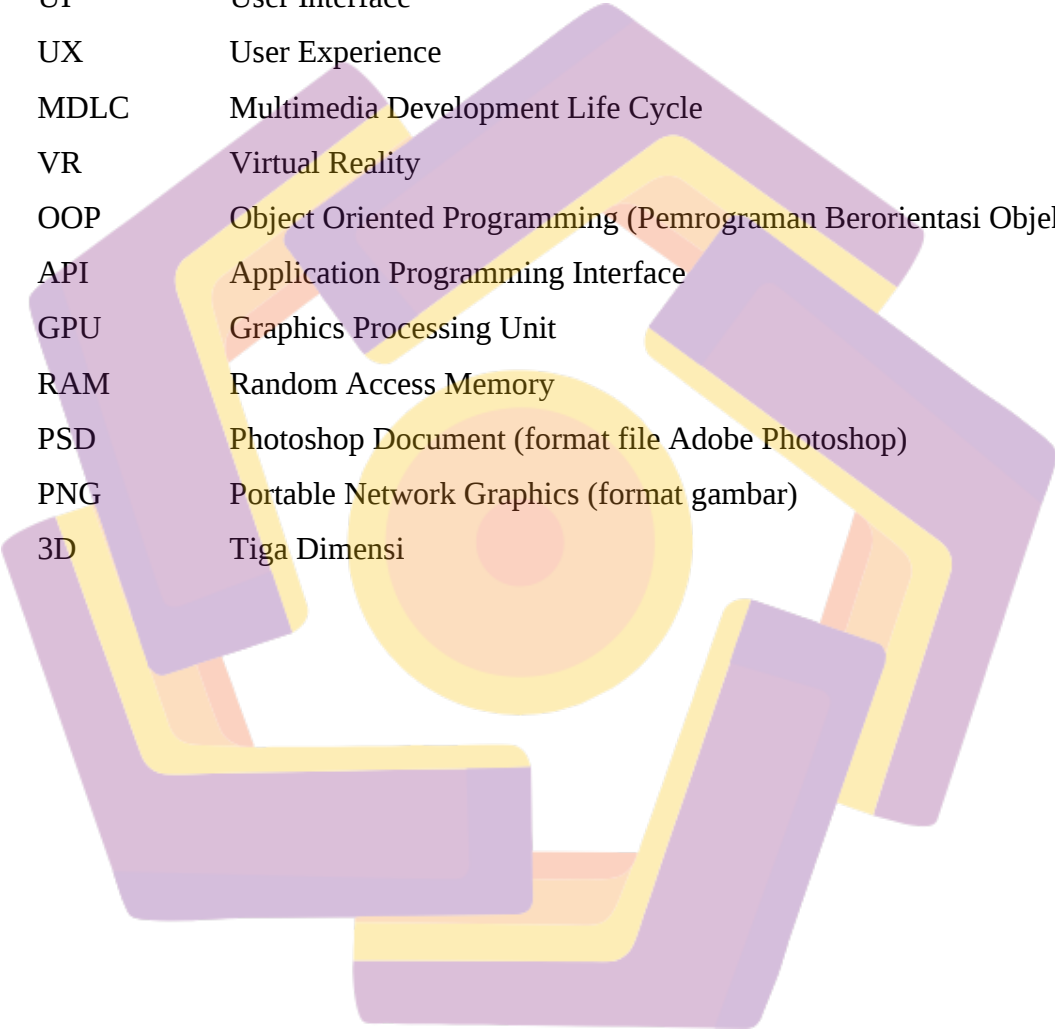
Gambar 4.74. Pembuatan Sprite (2D and UI)	65
Gambar 4.75. Ubah Source Image	65
Gambar 4.76. Pembuatan UI Loading Screen	66
Gambar 4.77. Pembuatan UI Menu Utama	66
Gambar 4.78. Pembuatan UI Sejarah	67
Gambar 4.79. Pembuatan UI Jenis Janeng 1	68
Gambar 4.80. Pembuatan UI Jenis Janeng 2	68
Gambar 4.81. Pembuatan UI AR Kamera	69
Gambar 4.82. Pembuatan UI Panduan Pengguna	69
Gambar 4.83. Pembuatan UI Tentang Saya	70
Gambar 4.84. Mengaktifkan Scene	70
Gambar 4.85. Setup UI Tombol Keluar	71
Gambar 4.86. Setup Vuforia	72
Gambar 4.87. Setup UI AR Camera	72
Gambar 4.88. Menambahkan Add-Ons Lean Touch	73
Gambar 4.89. Menambahkan Script Lean Touch	73
Gambar 4.90. Menyimpan Keystore	74
Gambar 4.91. Mengisi Keystore	74
Gambar 4.92. Publish App	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi	99
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian SD Negeri 5 Kebumen	101
Lampiran 3. Dokumentasi Implementasi Aplikasi	102

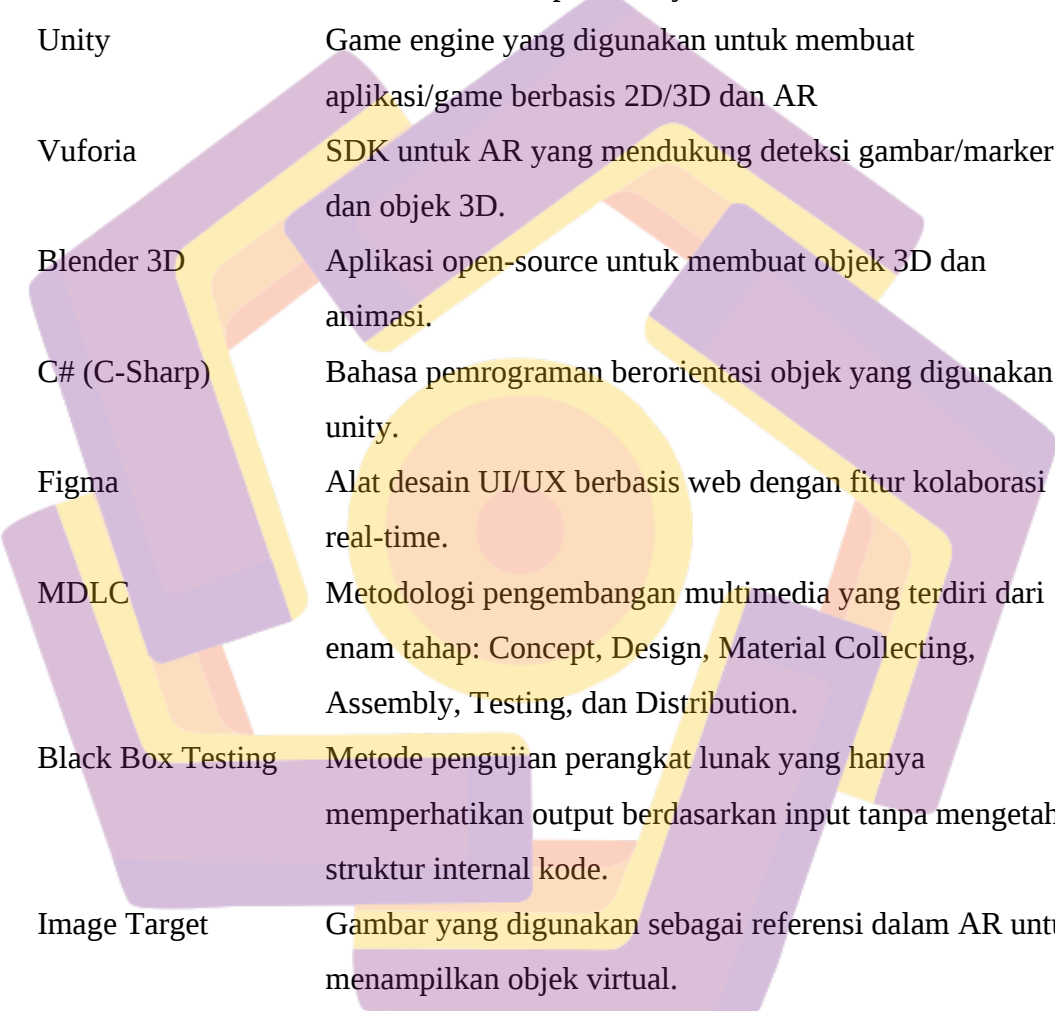


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



AR	Augmented Reality
SDN	Sekolah Dasar Negeri
SDK	Software Development Kit
UI	User Interface
UX	User Experience
MDLC	Multimedia Development Life Cycle
VR	Virtual Reality
OOP	Object Oriented Programming (Pemrograman Berorientasi Objek)
API	Application Programming Interface
GPU	Graphics Processing Unit
RAM	Random Access Memory
PSD	Photoshop Document (format file Adobe Photoshop)
PNG	Portable Network Graphics (format gambar)
3D	Tiga Dimensi

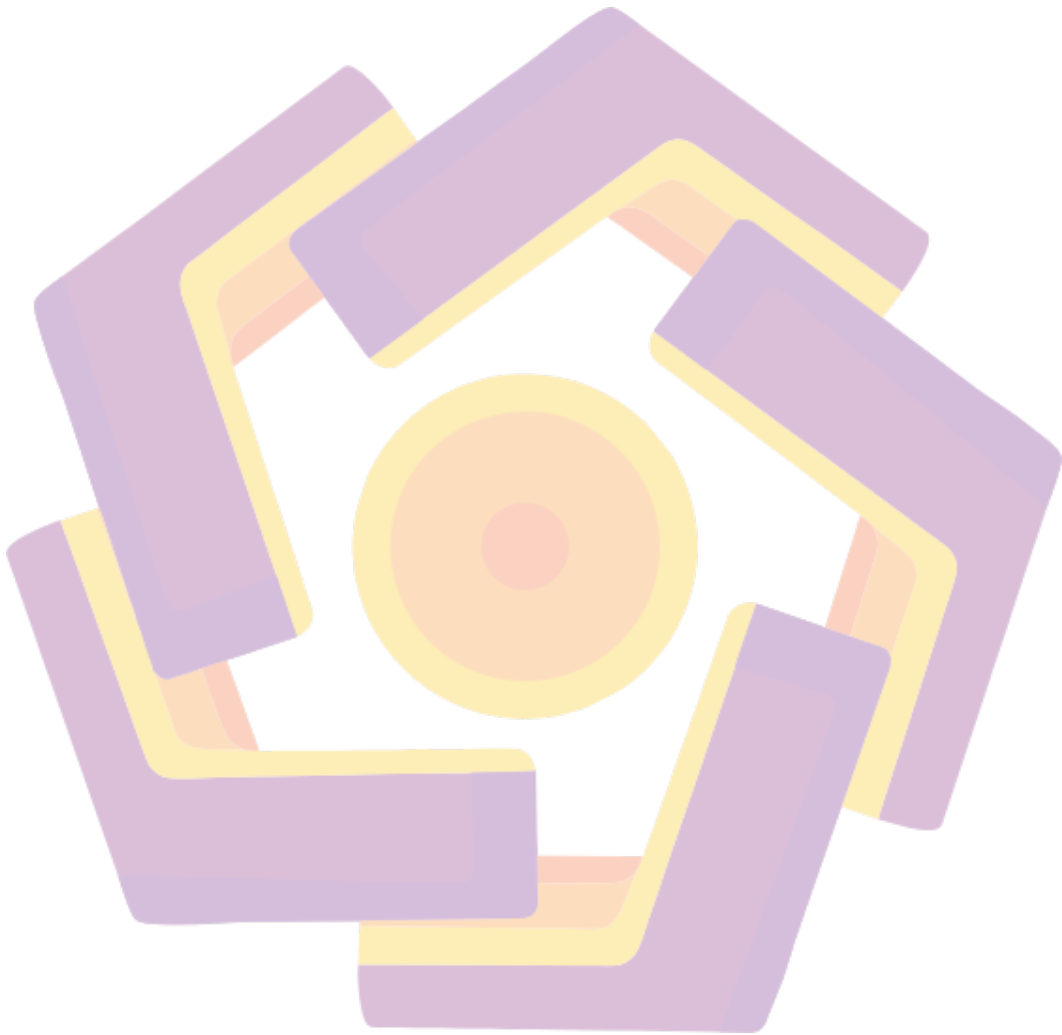
DAFTAR ISTILAH



Augmented Reality	Teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan virtual secara real-time dan interaktif.
Marker	Gambar atau objek yang digunakan sebagai penanda dalam AR untuk menampilkan objek virtual.
Unity	Game engine yang digunakan untuk membuat aplikasi/game berbasis 2D/3D dan AR
Vuforia	SDK untuk AR yang mendukung deteksi gambar/marker dan objek 3D.
Blender 3D	Aplikasi open-source untuk membuat objek 3D dan animasi.
C# (C-Sharp)	Bahasa pemrograman berorientasi objek yang digunakan di unity.
Figma	Alat desain UI/UX berbasis web dengan fitur kolaborasi real-time.
MDLC	Metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution.
Black Box Testing	Metode pengujian perangkat lunak yang hanya memperhatikan output berdasarkan input tanpa mengetahui struktur internal kode.
Image Target	Gambar yang digunakan sebagai referensi dalam AR untuk menampilkan objek virtual.
AR Kamera	Fitur pada aplikasi AR yang mengaktifkan kamera untuk memindai marker.
User Interface (UI)	Tampilan antarmuka pengguna pada aplikasi.
Keystore	File penyimpanan untuk proses penandatanganan aplikasi sebelum di publikasikan.

Lean Touch

Add-ons/plugin di unity yang digunakan untuk mengatur gesture seperti zoom dan rotasi pada perangkat layar sentuh.



INTISARI

Alat musik tradisional adalah bagian integral dari warisan budaya manusia yang telah ada selama berabad-abad. Dalam berbagai budaya di seluruh dunia, alat musik ini mencerminkan identitas budaya dan sejarah suatu masyarakat, serta menjadi bagian penting dalam berbagai upacara, pertunjukan seni, dan perayaan budaya. Penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pengenalan alat musik tradisional Janeng merupakan langkah inovatif dalam melestarikan dan mengenalkan warisan budaya yang unik. Alat musik Janeng adalah instrumen khas dari daerah Kebumen dan memiliki nilai budaya yang mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana teknologi Augmented Reality dapat digunakan untuk mengenalkan, memahami, dan mengapresiasi alat musik tradisional Janeng.

Penelitian ini mencakup pengembangan aplikasi Augmented Reality khusus yang dapat diakses melalui perangkat seluler. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengarahkan kamera perangkat mereka ke alat musik Jamjaneng dan melihat informasi tambahan yang muncul secara interaktif di layar perangkat mereka. Informasi ini mencakup sejarah, cara memainkan alat musik, dan konteks budaya yang berkaitan. Penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) telah membuka peluang baru dalam upaya mempromosikan dan melestarikan alat musik tradisional di era digital. Penelitian ini mengkaji penerapan teknologi Augmented Reality dalam konteks pengenalan alat musik tradisional. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana Augmented Reality dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan minat masyarakat terhadap alat musik tradisional Janeng.

Kata kunci : Alat Musik Tradisional, Teknologi Augmented Reality, Janeng.

ABSTRACT

Traditional musical instruments are an integral part of human cultural heritage that have existed for centuries. In various cultures around the world, this musical instrument reflects the cultural identity and history of a society, and is an important part of various ceremonies, artistic performances and cultural celebrations. The application of Augmented Reality (AR) technology in introducing traditional Janeng musical instruments is an innovative step in preserving and introducing unique cultural heritage. The Janeng musical instrument is a typical instrument from the Kebumen area and has deep cultural value. This research aims to explain how Augmented Reality technology can be used to introduce, understand and appreciate traditional Janeng musical instruments.

This research includes the development of a special Augmented Reality application that can be accessed via mobile devices. The app allows users to point their device's camera at a Janeng musical instrument and see additional information appear interactively on their device's screen. This information includes history, how to play a musical instrument, and related cultural context. The use of Augmented Reality (AR) technology has opened up new opportunities in efforts to promote and preserve traditional musical instruments in the digital era. This research examines the application of Augmented Reality technology in the context of introducing traditional musical instruments. The aim is to understand how Augmented Reality can be used to increase people's understanding and interest in the traditional Janeng musical instrument.

Keyword: *Traditional Musical Instruments, Augmented Reality Technology, Janeng*