

# **PENERAPAN AUGMENTED REALITY UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN SUNDA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *MARKER BASED TRACKING***

## **ABSTRAK**

Gamelan Sunda adalah salah satu alat musik tradisional Indonesia yang berasal dari Jawa Barat. Gamelan Sunda dipakai untuk berbagai acara, seperti pesta, upacara, dan hiburan. Dalam tarian, gamelan Sunda memainkan peran penting untuk menunjukkan ekspresi dan nuansa dalam tarian. Dalam upacara, gamelan Sunda memainkan peran penting untuk menciptakan suasana yang kondusif dan sakral. Beberapa contoh acara yang menggunakan gamelan Sunda adalah upacara adat pernikahan, Degung, dan pentas seni. Namun, kondisi saat ini kesenian alat musik tradisional sulit ditemukan atau dipertunjukkan dan bahkan banyak masyarakat yang kurang tahu alat musik daerahnya sendiri, minat dan rasa ingin tahu yang kurang terhadap kesenian tradisional khususnya gamelan menjadi faktor utama lunturnya budaya tradisional karena masyarakat lebih sering menghabiskan waktu untuk menggunakan gadget atau smartphone untuk membuka sosial media atau bermain game. Berawal dari masalah tersebut dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mengedukasi pengguna nya untuk belajar alat musik gamelan sunda dengan akses yang mudah dijangkau oleh para pengguna yaitu gadget atau smartphone dengan menampilkan visual gamelan 3D yang serupa dengan gamelan asli. Maka dari itu, penelitian ini mengusulkan sebuah aplikasi media pembelajaran alat musik gamelan sunda dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dan menggunakan metode *Marker Based Tracking*.

**Kata Kunci:** *Gamelan, Augmented Reality, Aplikasi Edukasi, 3D, Marker Based.*

# **IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY FOR SUNDANESE GAMELAN MUSICAL INSTRUMENT LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID WITH MARKER-BASED TRACKING METHOD**

## **ABSTRACT**

*Sundanese Gamelan is one of the traditional musical instruments of Indonesia originating from West Java. Sundanese Gamelan is used for various events such as celebrations, ceremonies, and entertainment. In dance, Sundanese Gamelan plays an important role in expressing emotions and nuances in the dance. In ceremonies, Sundanese Gamelan plays an important role in creating a conducive and sacred atmosphere. Some examples of events that use Sundanese Gamelan are traditional wedding ceremonies, Degung, and art performances. However, currently, traditional musical instruments are difficult to find or showcase, and many people are not familiar with their own regional musical instruments. Lack of interest and curiosity towards traditional arts, especially Gamelan, becomes the main factor in the decline of traditional culture because people spend more time using gadgets or smartphones to access social media or play games. To address this issue, an application is needed to educate users to learn Sundanese Gamelan musical instrument easily accessible by users through gadgets or smartphones by displaying 3D visual Gamelan that is similar to the original Gamelan. Therefore, this study proposes a Sundanese Gamelan musical instrument learning media application by implementing Augmented Reality technology and using the Marker-Based Tracking method.*

***Kata Kunci: Gamelan, Augmented Reality, Aplikasi Edukasi, 3D, Marker Based.***