

**IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* UNTUK KESENIAN  
DAERAH INDONESIA**  
(*AUGMENTED REALITY IMPLEMENTATION FOR INDONESIAN REGIONAL  
ARTICLES*)

**Iwan Zarkasyi**

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*zrksyyy@gmail.com*

***ABSTRACT***

*Art is an important asset for a nation. Education about local arts is mostly given only in schools with small portions, besides the media as teaching materials are mostly just textbooks that cause boredom and lack of understanding of students about the arts. Appropriate visual aids are required to introduce local arts so as to provide clear knowledge and understanding of local art. Augmented Reality (AR) is an environment that enables users to see local art in Indonesia more clearly. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and literature methods. As for the system development method used by the writer is a prototype that has several stages, namely listening to public opinion, build or improve the mock-up, and the public view or test mock-up to implement this application, the author uses C # programming language. This application can introduce and give lessons about local art in Indonesia with more clear and more interesting so that students and society will not forget and know the arts of their own region.*

*Keywords: Regional Art, Augmented Reality*

***ABSTRAK***

Kesenian merupakan aset yang penting bagi suatu bangsa, Pendidikan mengenai kesenian daerah sebagian besar hanya diberikan di sekolah dengan porsi yang sedikit, selain itu media sebagai bahan ajar sebagian besar hanya berupa buku teks yang menyebabkan mudah bosan dan kurangnya pemahaman siswa tentang kesenian tersebut. Diperlukan alat peraga yang tepat untuk memperkenalkan kesenian daerah sehingga dapat memberi pengetahuan dan pemahaman yang jelas tentang kesenian daerah . *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat kesenian daerah di Indonesia dengan lebih nyata. Dalam mengembangkan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi dan metode kepustakaan. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *prototype* yang memiliki beberapa tahap, yaitu mendengarkan pendapat masyarakat, membangun atau memperbaiki *mock-up*, dan masyarakat melihat atau menguji *mock-up* untuk mengimplementasikan aplikasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman C#. Harapan ke depannya aplikasi ini dapat memperkenalkan dan memberi pembelajaran tentang kesenian daerah yang ada di Indonesia dengan lebih jelas dan lebih menarik agar nantinya siswa maupun masyarakat tidak lupa dan tahu pasti kesenian daerahnya sendiri.

*Kata Kunci: Kesenian Daerah, Augmented Reality*