

## **ABSTRAKSI**

**Rizma Dwi Cahyaningsih. 59414734.**

**APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN ALAT MUSIK PADA MUSIK KAKULA MENGGUNAKAN BLENDER DAN UNITY BERBASIS ANDROID.**

**Penulisan Ilmiah. Teknik Informatika, Direktorat Program Diploma Tiga Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2017.**

**Kata Kunci: Aplikasi, Augmented Reality, Alat Musik.**

(xvi+83+Lampiran)

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan tradisinya. Setiap daerah mempunyai budaya dan tradisi tersendiri yang merupakan warisan dan peninggalan dari nenek moyang kita. Saat ini, warisan budaya yang tidak ternilai harganya tersebut mulai ditinggalkan walaupun terkadang banyak warga Indonesia yang tidak rela jika alat musik tradisional diakui oleh negara lain. Sehingga, keberadaan warisan budaya di Indonesia saat ini mulai memprihatinkan. Sehingga diperlukan pengenalan alat musik tradisional sejak dini kepada generasi muda mulai dari lingkungan keluarga hingga lingkungan pendidikan formal. Pengenalan sejak dini tersebut akan lebih efektif pengaruhnya daripada pengenalan yang dilakukan pada usia remaja maupun dewasa.

Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Alat Musik pada Musik Kakula menggunakan Blender dan Unity berbasis Android ini dibuat untuk memperkenalkan kembali salah satu musik tradisional masyarakat suku Kaili di Sulawesi Tengah yaitu musik kakula yang berupa satu set kakula (8 pencon), dua buah gimba (gendang) dan dua buah goo (gong). Pembuatan aplikasi ini menggunakan software pendukung Blender dan Unity 3D. Aplikasi ini menampilkan objek dalam bentuk 3D, informasi dan suara yaitu kakula, gimba dan goo. Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Alat Musik pada Musik Kakula menggunakan Blender dan Unity berbasis Android ini berukuran 31MB mampu dijalankan pada perangkat android yang tidak membutuhkan memori dan RAM yang cukup besar sehingga aplikasi ini mampu berjalan dengan baik pada perangkat android.

**Daftar Pustaka (2011-2016)**