

Abstrak

Teknologi *Augmented Reality* merupakan suatu teknik yang memasukkan objek virtual 3 Dimensi (3D) kedalam lingkungan nyata. *Augmented Reality* sangat menarik dan juga dapat di implementasikan untuk media pembelajaran. Salah satunya adalah untuk mengenalkan alat musik tradisional sunda kepada anak-anak. Kebanyakan, saat ini hanya menggunakan media buku biasa yang dilengkapi dengan teks dan gambar 2 Dimensi (2D). Namun metode tersebut masih konvensional sehingga anak-anak cepat merasa bosan. Penerapan *Augmented Reality* pada proyek akhir yang akan dibangun yaitu aplikasi SEMEN (*Sundanese Instrument*). Aplikasi tersebut merupakan Aplikasi Pengenalan Alat musik tradisional sunda untuk anak-anak yang berbasis *Augmented Reality* yang didalamnya terdapat gambar pendukung, serta dilengkapi dengan suara untuk penyampaian bunyi dari alat musik. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi untuk anak-anak berusia 9-12 tahun. Pada masa itu anak-anak sedang berada dalam masa emas dimana mereka dapat belajar lebih cepat. Alat musik pada aplikasi ini terdiri dari 5 komponen yaitu Bonang, Saron, Kendang, Jenglong dan Gong. Unsur reality dari animasi 3D dan suara lebih diutamakan, sehingga anak-anak merasakan objek yang sedang dilihat adalah nyata. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dan memudahkan anak-anak untuk lebih semangat dalam mengenal alat musik tradisional sunda, serta memberikan manfaat yang positif khususnya bagi anak-anak.

Kata kunci: alat musik, aplikasi, augmented reality