

Abstrak

Rudat adalah salah satu kesenian tradisional yang berkembang di Kabupaten Tasikmalaya. Kesenian tradisional ini mencerminkan budaya dari masyarakat Tasikmalaya yang religius yang mengandung nilai-nilai luhur, sosial dan islami. Meredupnya eksistensi kesenian Rudat di era globalisasi saat ini berdampak kepada generasi muda. Hal yang menjadi permasalahan besar adalah dimana generasi muda yang harusnya menjadi penerus dan pelestari kesenian ini sudah jarang ditemukan karena tidak mengetahui akan adanya kesenian ini. Dengan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media informasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai kesenian Rudat untuk generasi muda agar kesenian ini dapat selalu terlestarikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan cara pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi dan wawancara yang kemudian di analisis menggunakan metode SWOT yang kemudian menghasilkan ide perancangan media informasi buku berbasis Augmented Reality yang dapat digunakan oleh generasi muda di Tasikmalaya. Media informasi ini bisa dijadikan referensi bagi generasi muda atau remaja di Tasikmalaya untuk mengenal kesenian Rudat.

Kata Kunci: Kesenian Rudat, Augmented Reality, Tasikmalaya