

ABSTRAK

Rudolf Dekha Silaen(16102031), 2021 - APLIKASI PENGENALAN BUDAYA JAWA TENGAH MENGGUNAKAN VIRTUAL REALITY BERBASIS ANDROID

Penyebab luntarnya budaya Indonesia dikarenakan kurangnya kesadaran masyarakat terhadap budaya lokal, minimnya komunikasi tentang budaya dan kurangnya pembelajaran budaya sehingga dampaknya remaja Indonesia kehilangan jati diri sebagai rakyat Indonesia yang memegang teguh budaya Indonesia. Budaya asing di anggap lebih menarik dan modern, dan ini juga mengakibatkan remaja Indonesia tidak mengenali budayanya sendiri. Banyak juga sekolah-sekolah yang terbatas akan dana untuk pergi ke museum atau tempat pagelaran budaya apalagi sekolah yang jauh dari kota. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi pengenalan budaya Jawa Tengah berbasis Android menggunakan *Virtual Reality*. Penelitian ini menguraikan tentang metode perancangan dan pembuatan aplikasi pengenalan budaya Jawa Tengah untuk masyarakat Jawa Tengah dan sekolah-sekolah dengan memanfaatkan hasil perkembangan teknologi yakni *Virtual Reality*. Pada bidang pendidikan *Virtual Reality* dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar lebih menarik. Teknologi *Virtual Reality* ini dapat diterapkan dalam aplikasi pembelajaran budaya daerah salah satunya adalah pengenalan budaya Jawa Tengah. Penggunaan teknologi *Virtual Reality* dimaksudkan agar dapat menampilkan objek berupa alat musik, pakaian adat, rumah adat, lukisan dan senjata Secara 3D (dimensi) yang memberikan lebih banyak informasi dan pengetahuan. Pada perancangan aplikasi pembelajaran budaya ini memanfaatkan *Unity*, *Blender*, dan *SketchUp*. Model pengembangan aplikasi menerapkan model *waterfall* dimana metode ini memperhatikan dengan baik perancangan analisis, desain, implementasi dan uji coba. Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan usability testing dengan responden yang diambil berdasarkan teknik purposive sampling serta menggunakan kuisioner dari Google Form dengan skala likert. Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan usability testing dapat disimpulkan bahwa aplikasi mudah digunakan dan bersifat user-friendly, kemudian aplikasi tersebut membantu masyarakat untuk mengenal budaya Jawa Tengah dengan cara menarik dan interaktif, dan mempermudah pembelajaran budaya Jawa Tengah.

Kata Kunci : *Virtual Reality*, *Unity*, *Budaya*, *Blender*, *SketchUp*, *Waterfall*.