

Abstrak

Tidak meratanya kualitas pendidikan seni dan budaya Nusantara dapat berdampak buruk bagi kelestarian budaya di Indonesia, serta membuat kebanyakan remaja memiliki kecenderungan suka pada budaya barat dan asia timur raya seperti Jepang dan Korea. Tidak meratanya alat peraga seni dan budaya pada tiap sekolah juga dapat membuat para siswa bersikap acuh tak acuh terhadap seni dan budaya Indonesia.

Dengan memanfaatkan teknologi *Mixed Reality*, para siswa yang kesulitan mendapatkan alat peraga seni dan budaya akan dengan mudah mengeksplorasi alat tersebut, tanpa harus mendapatkan alat peraga secara fisik dengan biaya yang cukup mahal.

Virtual INMUINS adalah aplikasi seni dan budaya yang menghadirkan alat musik pukul tradisional dengan teknologi *Mixed Reality* yang menggabungkan antara *Virtual Reality* dengan interaksi dalam dunia nyata. Aplikasi ini merupakan bentuk simulasi untuk memainkan sebuah alat musik pukul tradisional dengan cara menggoyangkan *marker* yang dapat memunculkan sebuah alat pukul dan dapat berinteraksi dengan objek 3D alat musik tradisional didalam *Virtual Reality*. Virtual INMUINS dapat membantu para siswa untuk mendapatkan pengenalan seni dan budaya berupa permainan alat musik pukul tradisional yang mudah didapatkan hanya dengan menggunakan ponsel pintar.

Aplikasi Virtual INMUINS dapat menjadi alternatif untuk memperkenalkan alat musik daerah Indonesia. Aplikasi ini dapat diimplementasikan di banyak sekolah, sehingga dapat mendukung pelestarian seni dan budaya, khususnya alat musik daerah Indonesia.

Kata kunci: *Mixed Reality*, Alat Musik Tradisional Indonesia.