

**SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW: PENGARUH PENGEMBANGAN  
APLIKASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA MEMPERKENALKAN BUDAYA INDONESIA  
DI ERA GLOBALISASI**

Ni Putu Dhila Puspita<sup>1</sup>, Dewa Ayu Putu Tyas Yuli Adelia<sup>2</sup>, Ida Bagus Krisna  
Indira Putra<sup>3</sup>, Putu Ledyari Noviyanti<sup>4</sup>

1,2,3,4 Universitas Mahasaraswati Denpasar  
Email: dhilapuspita.29@gmail.com

**ABSTRACT**

*Indonesia is a country that has diverse customs, arts, traditions, and various kinds of cultures in various regions that have been inherited in a descending way. In the current era of globalization, awareness of the importance of preserving culture in society is fading, especially among the younger generation. This research used the Systematic Literature Review (SLR) method with the design of PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyzes). The selection process refers to four stages in PRISMA: identification, screening, eligibility, and inclusion. The object of this research is the influence of digital applications in introducing local art and culture. This research aims to obtain a comprehensive overview through Systematic Literature Review (SLR) on the influence of digital applications in introducing Indonesian art and culture to the younger generation. The results of the analysis of twenty articles showed that digital applications as an attempt to introduce local arts and culture can help disseminate information about the diversity of arts and culture in Indonesia. With the visual display and attractive features of the digital application, it is hoped that it will increase the interest of the general public as well as school-age children to learn about the existence of such cultural arts.*

*Keywords: Digital Applications, Local Cultural Arts, Globalization*

**ABSTRAK**

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam adat istiadat, kesenian, tradisi, dan aneka macam budaya diberbagai daerah yang telah diwariskan secara turun-menurun. Pada era globalisasi masa kini, kesadaran mengenai pentingnya mempertahankan kebudayaan yang di masyarakat semakin memudar, khususnya di kalangan generasi muda. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan desain PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyzes*). Proses seleksi yang dilakukan mengacu pada empat tahap dalam PRISMA yakni *identification, screening, eligibility, dan included*. Objek penelitian ini adalah pengaruh aplikasi digital dalam memperkenalkan seni dan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran

komprehensif melalui *Systematic Literatur Review* (SLR) mengenai pengaruh aplikasi digital dalam memperkenalkan seni dan budaya Indonesia kepada generasi muda. Dari hasil analisis dua puluh artikel diperoleh hasil bahwa aplikasi digital sebagai upaya memperkenalkan seni dan budaya lokal dapat membantu penyebaran informasi mengenai keberagaman seni dan budaya di Indonesia. Dengan tampilan *visual* dan fitur-fitur aplikasi digital yang menarik diharapkan akan meningkatkan minat masyarakat umum maupun anak usia sekolah untuk mempelajari keberadaan seni budaya tersebut.

Kata Kunci: Aplikasi Digital, Seni Budaya Lokal, Globalisasi

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan dalam keanekaragaman budaya. Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam adat istiadat, kesenian, tradisi, dan aneka macam budaya diberbagai daerah yang telah diwariskan secara turun-menurun. Tidak semua negara dapat memiliki budaya yang seberagam Indonesia (Aprianti, 2022). Keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia perlu dilestarikan untuk menjaga nilai-nilai dan identitas warisan budaya walaupun terjadi perubahan zaman yang semakin modern.

Globalisasi adalah proses integrasi Internasional yang terjadi melalui pertukaran ide, pandangan dunia, aspek-aspek kebudayaan, dan lain sebagainya (Hidayat, 2020). Arus pengaruh globalisasi berkembang dengan cepat dan berdampak besar pada kehidupan manusia, terutama generasi muda. Generasi muda lebih mudah terpengaruh oleh arus globalisasi. Hal itu terjadi sebab generasi muda lebih toleran terhadap adanya perubahan atau keterbaruan (Nurhasanah, 2021).

Suatu negara tidak bisa menghindari terjadinya globalisasi. Kemungkinan besar perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat akan turut berkontribusi terhadap meluasnya pengaruh globalisasi ke seluruh penjuru dunia (Julianty, 2021). Globalisasi dapat membawa pengaruh positif dan negatif terhadap suatu negara. Adanya globalisasi memberikan pengaruh positif seperti memungkinkan orang-orang untuk mengakses informasi dan pengetahuan mengenai macam-macam budaya di setiap negara melalui berbagai sumber, seperti internet, media sosial, buku, dan lain-lain. Namun, globalisasi juga dapat memberikan pengaruh negatif seperti terjadinya akulturasi seni dan budaya antara budaya timur dan budaya barat (Nurhasanah, 2021).

Pada era globalisasi masa kini, kesadaran mengenai pentingnya mempertahankan kebudayaan yang di masyarakat semakin memudar, khususnya di kalangan generasi muda. Semangat kebangsaan untuk mempertahankan warisan seni dan budaya Indonesia telah memudar akibat adanya pengaruh budaya asing (Rahayu, 2022). Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada generasi muda dengan cara yang menarik untuk menumbuhkan minat dan semangat generasi muda dalam mempertahankan kebudayaan Indonesia.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan aplikasi digital sebagai media memperkenalkan seni dan budaya Indonesia kepada masyarakat terutama generasi muda. Menurut Wahyudi (2019) aplikasi digital dapat menyampaikan informasi mengenai kebudayaan Indonesia dengan cara yang mudah dan menarik. Menurut Rendrahadi (2017) aplikasi digital mampu memberikan pengetahuan kepada penggunanya dalam proses pembelajaran pengenalan budaya melalui ilustrasi berupa *text, image, audio, dan video* yang disediakan pada aplikasi. Menurut Mahardika (2023) aplikasi digital sebagai media pembelajaran budaya Indonesia dapat meningkatkan literasi budaya pada anak usia dini, mengetahui berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia, serta membantu menumbuhkan rasa cinta pada tanah air Indonesia sejak anak usia dini.

Untuk mendukung keberhasilan upaya tersebut, diperlukan penelitian sistematis untuk menelaah secara mendalam mengenai pengembangan aplikasi digital yang mampu memperkenalkan seni dan budaya Indonesia. Penelitian yang dilakukan merupakan *Systematic Literature Review* (SLR) yang dilakukan dengan mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi dan menafsirkan seluruh penelitian yang ada. Melakukan *Systematic Literature Review* SLR dapat memudahkan peneliti dalam memantau *research trends* dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap objek penelitian yang diteliti (Dewi, 2022). Dengan demikian, fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif melalui *Systematic Literature Review* (SLR) mengenai pengaruh aplikasi digital dalam memperkenalkan seni dan budaya Indonesia kepada generasi muda.

## **METODE**

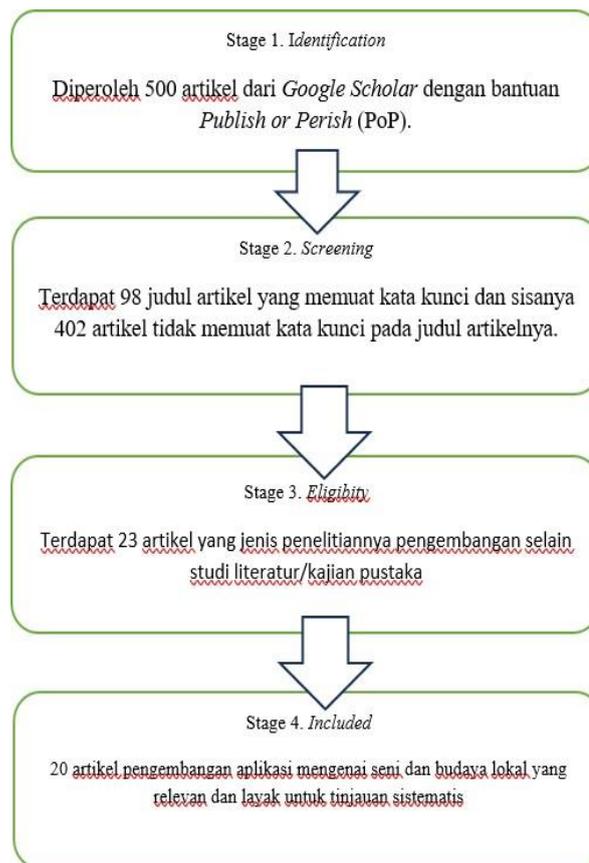
Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Systematic Literature Review* (SLR) dengan desain PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyzes*). Proses seleksi yang dilakukan mengacu pada empat tahap dalam PRISMA yakni *identification, screening, eligibility, dan included*. Calderon dan Ruiz (dalam Fitriani & Prahmana, 2021) menjelaskan bahwa SLR adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, dan menafsirkan seluruh ketersediaan penelitian yang relevan dengan topik fenomena, pertanyaan penelitian tertentu rumusan masalah, dan bidang topik yang diteliti (Lusiana & Suryani, 2018).

Objek penelitian ini adalah pengaruh aplikasi digital dalam memperkenalkan seni dan budaya lokal. Dalam SLR ini, data yang ditemukan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria penilaian kualitas, yaitu: (1) apakah jurnal tersebut terakreditasi Sinta?; (2) apakah artikel jurnal tersebut terbit dalam kurun waktu 2013-2023?; dan (3) apakah artikel jurnal tersebut melakukan pengembangan aplikasi mengenai seni dan budaya lokal? Dengan demikian, kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam penelitian SLR ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Inklusi dan Eksklusi

<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
Inklusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data yang digunakan adalah artikel jurnal selama 10 (sepuluh) tahun terakhir dari tahun 2013-2023.</li> <li>2. Data diambil dari jurnal terakreditasi Sinta.</li> </ol>
	3. Data yang diambil menjelaskan pengembangan aplikasi mengenai seni dan budaya lokal.
Eksklusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data harus menjelaskan pengembangan aplikasi mengenai seni dan budaya lokal.</li> <li>2. Data memuat pengembangan aplikasi sebagai bentuk kreativitas digital untuk mempertahankan seni dan budaya lokal.</li> </ol>

Peneliti mengumpulkan artikel jurnal dari *Google Scholar* dengan bantuan *Publish or Perish* (PoP). Kata kunci dalam penelitian ini adalah Aplikasi Digital Seni Budaya Lokal Indonesia. Dari hasil penelusuran artikel, ditemukan 20 artikel dengan lingkup pembahasan mengembangkan aplikasi digital mengenai seni dan budaya. Secara umum, metode atau pendekatan penelitian yang digunakan pada 20 artikel tersebut, yaitu penelitian pengembangan. Dari artikel-artikel tersebut selanjutnya dianalisis untuk menemukan hasil analisis berupa perancangan aplikasi yang bertujuan untuk memperkenalkan seni atau budaya lokal. Merujuk pada objek serta kriteria inklusi dan eksklusi yang telah dipaparkan pada Tabel 1, dalam penelitian ini diperoleh 500 artikel yang telah teridentifikasi. Artikel yang telah teridentifikasi tersebut akan melewati beberapa proses sesuai dengan bagan PRISMA pada Gambar 1 berikut



Gambar 1. Bagan PRISMA Penelusuran Artikel

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran artikel menggunakan aplikasi *Publish or Perish (PoP)* dengan kata kunci Aplikasi Digital Seni Budaya Lokal Indonesia diperoleh 500 artikel. Dari hasil identifikasi, 98 judul artikel memuat kata kunci tersebut dan sisanya 402 artikel tidak memuat kata kunci pada judul artikelnya. Kemudian, dari 98 artikel identifikasi tahap pertama hanya diperoleh 20 artikel yang relevan dengan tujuan penelitian. Merujuk pada Gambar 1 sebelumnya, diperoleh 20 artikel yang relevan untuk mendeskripsikan kajian pengembangan aplikasi mengenai seni dan budaya lokal, dimana hasil analisis temuan artikelnya disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Temuan Aplikasi Digital Seni Budaya Lokal

Nama Penulis, Tahun	Judul Artikel	Jenis Penelitian	Temuan
------------------------	---------------	---------------------	--------

(Priyatna et al., 2019)	Aplikasi Pengenalan Tarian dan Lagu Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini mampu memfasilitasi pengenalan berbagai lagu dan tarian tradisional Indonesia yang dikemas dalam bentuk aplikasi android berbasis multimedia. Aplikasi ini berpotensi untuk menggantikan buku sebagai sumber belajar lagu dan tarian tradisional Nusantara.
(Alifah et al., 2021)	Pemanfaatan <i>Augmented Reality</i> Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung)	Penelitian Pengembangan	Dengan menggunakan <i>Teknologi Augmented Reality</i> (AR), aplikasi ini mampu menampilkan gambaran tentang Kain Tapis kepada masyarakat dengan mengunduh aplikasi dan melakukan pemindaian pada <i>marker</i> .
(Mamahit et al., 2017)	Rancang Bangun Aplikasi <i>Word Game Scramble</i> untuk Pengenalan Budaya Minahasa	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini berperan sebagai sarana interaktif dan menarik untuk memperkenalkan Budaya Minahasa kepada masyarakat. Dengan menyajikan empat kategori permainan, aplikasi ini dapat dinikmati oleh semua kalangan usia.

<b>Nama Penulis, Tahun</b>	<b>Judul Artikel</b>	<b>Jenis Penelitian</b>	<b>Temuan</b>
(Pramanta et al., 2017)	Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi <i>Realsense</i>	Penelitian Pengembangan	Penerapan aplikasi yang fokus pada alat musik daerah, khususnya gamelan Jawa, dapat memberikan sentuhan inovatif pada pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga berpotensi untuk menumbuhkan kecintaan generasi penerus bangsa terhadap budaya Indonesia.

(Abdulghani & Sati, 2020)	Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Dengan Metode <i>Marker Based Tracking</i> Sebagai Media Pembelajaran	Pengembangan Sistem	Tujuan dari pengembangan aplikasi pengenalan rumah adat Indonesia di MI BPPI Bangbayang dengan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) berbasis Android adalah untuk meningkatkan minat siswa dan masyarakat umum terhadap warisan budaya bangsa Indonesia. Aplikasi ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.
(Aribawa, 2018)	Pengembangan Aplikasi Game Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis <i>Multiplatform</i>	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini dikembangkan untuk memperkenalkan kebudayaan gamelan Gong Kebyar. Aplikasi ini dapat diakses pada perangkat Android dengan sistem operasi Android 4.1 ( <i>Jelly Bean</i> ) ke atas, serta perangkat iOS dengan sistem operasi iOS 7 ke atas. Dengan dukungan untuk kedua <i>platform</i> tersebut, pengguna Android dan iOS dapat menikmati dan memperoleh informasi tentang kekayaan budaya gamelan Gong Kebyar melalui aplikasi ini.
(Tarigan et al., 2019)	Aplikasi Pengenalan Budaya Batak Karo Berbasis Multimedia	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini diharapkan berfungsi sebagai alat bantu bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Karo dalam upaya melestarikan Budaya Batak Karo. Sebagai alternatif baru,
<b>Nama Penulis, Tahun</b>	<b>Judul Artikel</b>	<b>Jenis Penelitian</b>	<b>Temuan</b>
			aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dengan menyajikan informasi, konten, dan pengalaman yang mendukung pelestarian dan penyebaran pemahaman mengenai Budaya Batak Karo.

(Sidauruk et al., 2020)	Pembangunan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dan Implementasi Video Alat Musik Tradisional Jawa Barat	Penelitian Pengembangan	Aplikasi berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) ini dikembangkan dengan tujuan mendorong minat masyarakat dalam mempelajari alat musik tradisional Jawa Barat. Aplikasi ini menyajikan informasi, <i>audio</i> , dan video penjelasan mengenai alat musik Jawa Barat, memberikan pengalaman yang nyata dan mendalam kepada pengguna. Dengan pendekatan ini, diharapkan masyarakat dapat lebih merasakan dan memahami keindahan serta keunikkan alat musik tradisional Jawa Barat.
(Harista et al., 2022)	<i>Learning Application For Introduction of Javanese Gamelan Musical Instruments Based on Android Platform</i> (Aplikasi Pembelajaran Terkait Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android)	Penelitian Pengembangan	Melalui aplikasi ini, warisan budaya Indonesia khususnya alat musik Gamelan Jawa dapat dilestarikan. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan pengetahuan pengguna mengenai alat musik Gamelan Jawa, dan hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan oleh masyarakat sebagai sarana untuk mengenal lebih jauh tentang alat musik Gamelan Jawa serta memperkaya pemahaman mereka terhadap warisan budaya bangsa.
(M. Lutfi Mahasinul A., 2020)	Aplikasi Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa	Penelitian Pengembangan	Aplikasi Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa ini memberikan dampak positif dan dianggap sebagai pilihan yang layak untuk digunakan, khususnya
<b>Nama Penulis, Tahun</b>	<b>Judul Artikel</b>	<b>Jenis Penelitian</b>	<b>Temuan</b>

			dalam konteks mengenali alat musik Gamelan Jawa. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pengguna terkait alat musik Gamelan Jawa.
(Tejawati et al., 2022)	Pemodelan Konsep <i>Augmented Reality</i> Motif Batik Dayak Kalimantan Timur	Penelitian Pengembangan	Pengenalan Motif Batik Dayak Kalimantan Timur melalui teknologi <i>Augmented Reality</i> diharapkan dapat menjadi media alternatif yang lebih interaktif untuk memperkenalkan kebudayaan Kalimantan Timur. Dengan memanfaatkan <i>Augmented Reality</i> , pengguna dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif saat menjelajahi motif batik Dayak.
(Gunawan et al., 2020)	Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android	Penelitian Pengembangan	Aplikasi berbasis Android ini didesain dengan tujuan menyampaikan informasi kepada masyarakat, khususnya anak-anak, mengenai berbagai ragam budaya yang ada di 34 provinsi di Indonesia. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan para pengguna dapat menjelajahi dan memahami keragaman budaya yang dimiliki setiap provinsi.
(Silaen et al., 2021)	Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah menggunakan <i>Virtual Reality</i> Berbasis Android	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini dihadirkan sebagai media pembelajaran alternatif mengenai budaya Jawa Tengah, terutama karena menampilkan objek 3D pada rumah Joglo. Keberadaan objek 3D tersebut diharapkan dapat membantu responden melihat secara <i>visual</i> , memudahkan mengingat rupa, dan memperkaya pengalaman pembelajaran.
(Haris & Ningsih, 2017)	Aplikasi Pengenalan Seni Kerajinan	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini didesain dengan tujuan memperkenalkan seni kerajinan tangan masyarakat Dayak. Fitur-fitur yang

Nama Penulis, Tahun	Judul Artikel	Jenis Penelitian	Temuan
	Tangan Masyarakat Dayak Provinsi Kalimantan Tengah Berbasis Android		disediakan mencakup tampilan gambar, kemampuan membaca teks dengan <i>teks-to-speech</i> , dan diiringi oleh instrumen musik saat membuka aplikasi.
(Syaldanis & Agung Kharisma, 2020)	Pengenalan Alat Musik Tradisional Bengkulu Menggunakan <i>Augmented Reality</i>	Penelitian Pengembangan	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> yang bertujuan untuk menampilkan alat musik tradisional Bengkulu, seperti Dol dan Tassa, beserta dengan suara yang dihasilkan oleh masing-masing alat musik tersebut. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap kekayaan budaya Bengkulu, terutama dalam konteks alat musik tradisional. Selain itu, aplikasi dapat dimanfaatkan sebagai alat promosi yang efektif untuk memperkenalkan keindahan dan keunikan alat musik tradisional Bengkulu kepada masyarakat umum, khususnya di Kota Bengkulu.
(Darmawiguna et al., 2017)	Pengembangan Aplikasi <i>Kinect Digital Display</i> Pakaian Adat Indonesia	Penelitian Pengembangan	Aplikasi ini berfokus pada penyajian informasi <i>visual</i> berupa model 3D dari Pakaian Adat Indonesia, disertai dengan <i>audio</i> yang memberikan penjelasan dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Keberadaan fitur dokumentasi juga memungkinkan pengguna untuk merekam tampilan layar aplikasi Pakaian Adat Indonesia, sehingga dapat dijadikan sebagai bentuk dokumentasi pribadi atau referensi untuk belajar lebih lanjut.

(Posumah et al., 2021)	Aplikasi Mobile Pengenalan Budaya Pulau Sulawesi Berbasis	Penelitian Pengembangan	Aplikasi mobile ini dirancang dengan tujuan mempermudah masyarakat dalam mengenal budaya Sulawesi melalui teknologi <i>Augmented Reality</i> . Diharapkan aplikasi ini menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan dan
<b>Nama Penulis, Tahun</b>	<b>Judul Artikel</b>	<b>Jenis Penelitian</b>	<b>Temuan</b>
	<i>Augmented Reality</i>		melestarikan kekayaan budaya Sulawesi kepada masyarakat umum. Dengan memanfaatkan <i>Augmented Reality</i> , pengguna dapat mengalami pengenalan yang lebih interaktif terhadap berbagai aspek budaya Sulawesi, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan mendalam.
(Mahendra Asmarajaya, 2022)	& Konversasi Kidung Madya Aplikasi Berbasis Android Menggunakan <i>Successive Approximation Model</i>	Penelitian Pengembangan dalam	Aplikasi ini dirancang sebagai langkah konkrit dalam upaya pelestarian Kidung Dharma Gita melalui digitalisasi budaya Bali. Khususnya, lagu Dharma Gita Sekar Madya disajikan dalam format aplikasi berbasis Android.
(Evfi Mahdiyah, Fatayat, 2017)	Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan ADOBE FLASH	Penelitian Pengembangan	Dengan menggunakan teknologi multimedia, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi sumber informasi yang menarik dan edukatif, membantu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang seni tari, seni ukir, dan kebudayaan di Provinsi Riau.

(Tanzil et al., 2018)	Pengembangan Aplikasi <i>Game Mobile</i> "BATIK YUK" Berbasis Android ( <i>Developing An Android Based Mobile Game</i> "Batik Yuk")	Penelitian Pengembangan	Pengembangan aplikasi permainan yang mengedepankan unsur edukatif dan hiburan, sambil memberikan pemahaman tentang seni batik tradisional Indonesia, menjadi fokus utama. Aplikasi ini diarahkan untuk memberikan informasi sekaligus memperkenalkan nilai seni dan budaya dari warisan batik Indonesia.
-----------------------	--	-------------------------	--

Berdasarkan data yang terdapat pada Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa semua tema penelitian terkait dengan pengembangan aplikasi dalam konteks seni dan budaya lokal. Seluruh artikel tersebut diterbitkan tepatnya antara tahun 2017 hingga tahun 2021. Analisis dari Tabel 2 menunjukkan variasi dalam tujuan pengembangan aplikasi, mulai dari fungsi sebagai sarana memperkenalkan seni dan budaya hingga implementasi sebagai media pembelajaran. Walaupun merujuk pada jenis penelitian yang sama, namun terdapat perbedaan mengenai tujuan aplikasi yang dikembangkan mulai dari sebagai sarana memperkenalkan seni dan budaya hingga diimplementasikan sebagai media pembelajaran. Sasaran pengguna dari aplikasi yang dikembangkan tersebut juga beragam mulai dari masyarakat umum hingga usia sekolah. Selain itu, karena aspek seni dan budaya yang begitu luas sehingga pengembangan aplikasi pada artikel yang diidentifikasi juga berbeda beda. Beberapa aplikasi ada yang menyajikan satu jenis seni atau budaya untuk semua daerah di Indonesia dan ada juga aplikasi yang menampilkan berbagai jenis seni atau budaya mengkhusus untuk di satu daerah.

Hal lainnya yang dapat diidentifikasi adalah konsep aplikasi pengenalan seni budaya yang dirancang tidak hanya berisi informasi secara teori, melainkan ada juga yang dikemas dalam bentuk *game* edukatif. Pada data artikel di atas, aplikasi yang dikembangkan dalam bentuk *game* bertujuan memperkenalkan seni budaya khususnya pada anak-anak. Menurut pendapat Anggraini et al., (2016) siswa yang hanya belajar mengenai ragam budaya melalui buku cenderung memiliki minat yang rendah karena pembelajaran yang monoton. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Priyatna et al., (2019) dalam penelitian berjudul "Aplikasi Pengenalan Tarian dan Lagu Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia." Dalam penelitian tersebut, didapatkan bahwa desain tampilan yang sederhana dan penuh warna pada aplikasi multimedia dapat menarik minat siswa untuk mempelajari lagu dan tarian Nusantara. Dengan demikian, aplikasi android berbasis multimedia sebagai sarana pengenalan lagu dan tarian tradisional Indonesia berpotensi untuk menggantikan buku sebagai sumber belajar lagu dan tarian tradisional Nusantara.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pramanta et al. (2017) dalam studi berjudul "Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa

Berbasis Teknologi *Realsense*," ditemukan bahwa keberadaan aplikasi pembelajaran tersebut memberikan inovasi dalam pengenalan terhadap alat musik daerah, khususnya gamelan Jawa. Implementasi ini diharapkan dapat merangsang kecintaan terhadap budaya Indonesia, khususnya di kalangan generasi penerus bangsa. Sejalan dengan temuan tersebut, hasil survei dari penelitian yang dilakukan oleh Harista et al. (2022) dalam penelitian berjudul "Aplikasi Pembelajaran Terkait Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android" juga mencerminkan respons positif dari para responden. Dalam survei ini, 57,6% dari responden menyatakan Sangat Tertarik, 39,4% menyatakan Tertarik, dan 3% menyatakan Kurang Tertarik terhadap penggunaan aplikasi. Selain itu, seluruh responden (100%) menyatakan bahwa aplikasi ini dapat membantu meningkatkan minat dalam memahami budaya bangsa, terutama terkait alat musik gamelan Jawa.

Ditinjau dari analisis yang telah dilakukan terlihat bahwa pengembangan aplikasi digital untuk memperkenalkan seni dan budaya lokal dapat membantu penyebaran informasi mengenai keberagaman seni dan budaya di Indonesia. Dengan tampilan visual dan fitur-fitur aplikasi yang menarik diharapkan akan meningkatkan minat masyarakat umum maupun anak usia sekolah untuk mempelajari keberadaan seni budaya tersebut. Melihat hasil beberapa penelitian sebelumnya, penulis memberikan beberapa saran kepada pihak yang akan mengembangkan aplikasi serupa, yaitu untuk memperluas kompatibilitas aplikasi ke perangkat lain, seperti *Windows* atau *iOS*, sehingga tidak terbatas hanya pada *platform Android*. Hal tersebut agar aplikasi yang dikembangkan dapat diakses oleh seluruh kalangan dengan harapan dapat menjadi tambahan alternatif baru dalam mendukung pelestarian seni dan budaya lokal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil literatur yang telah di *review*, dari hasil analisis dua puluh artikel diperoleh hasil bahwa aplikasi digital sebagai upaya memperkenalkan seni dan budaya lokal dapat membantu penyebaran informasi mengenai keberagaman seni dan budaya di Indonesia. Dengan tampilan *visual* dan fitur-fitur aplikasi yang menarik diharapkan akan meningkatkan minat masyarakat umum maupun anak usia sekolah untuk mempelajari keberadaan seni budaya tersebut. Berdasarkan beberapa penelitian telah dikaji maka penulis mengajukan beberapa saran kepada pihak yang akan mengembangkan aplikasi serupa yaitu agar aplikasi dapat dikembangkan juga pada perangkat lain seperti *Windows* atau *iOS* sehingga tidak terbatas hanya pada perangkat *android*. Hal tersebut agar aplikasi yang dikembangkan dapat diakses oleh seluruh kalangan dengan harapan dapat menjadi tambahan alternatif baru dalam mendukung pelestarian seni dan budaya lokal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker

- Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., Najib, M., & Satria, D. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Anggraini, A. F., Erviana, N., Anggraini, S., & Prasetya, D. D. (2016). Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara. *Prosiding SENTIA*, 8, 168–172.
- Aprianti, M., Dewi, A. D., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 996–998.
- Aribawa, K. (2018). Pengembangan Aplikasi Game Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis Multiplatform. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 7–16. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851493>
- Darmawiguna, I. G. M., Sunarya, I. M. G., & Puspitarini, N. P. R. (2017). Pengembangan Aplikasi Kinect Digital Display Pakaian Adat Indonesia. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 39. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9928>
- Evfi Mahdiyah, Fatayat, A. (2017). Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash. *Riau Journal Of Computer Science, Vol.3 No.1*(1), 63–70.
- Fitriani, R., & Prahmana, R. C. I. (2021). ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI INDONESIA Universitas Ahmad Dahlan , Yogyakarta , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Pendidikan merupakan sebuah langkah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa ( Simatupang & Yuhertiana , Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bag. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1293–1307.
- Gunawan, H., Septiana, Y., & Gunadhi, E. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(1), 82–90. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-1.82>
- Haris, F., & Ningsih, T. K. (2017). Aplikasi Pengenalan Seni Kerajinan Tangan Masyarakat Dayak Provinsi Kalimantan Tengah Berbasis Android. *Jurnal SAINTEKOM*, 7(2), 95. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v7i2.41>
- Harista, A., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2022). Aplikasi Pembelajaran Terkait Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 17(1), 35–42.
- Hidayat, H. (2020). Pengaruh dan Ancaman Globalisasi Terhadap Kebudayaan Indonesia. *AD-DARIYAH: Jurnal Dialektia, Sosial Dan Budaya*, 1(2), 1–12. <http://jurnal.staidimakassar.ac.id/index>.

- Julianty, A. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Nasional Bangsa Indonesia Saat INi. *Journal of Social Science and Education*, 1(2), 1–9.
- Lusiana, & Suryani, M. (2018). Metode SLR untuk Mengidentifikasi Isu-Isu dalam Software Engineering. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.33372/stn.v3i1.347>
- M. Lutfi Mahasinul A, D. A. A. G. S. (2020). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa. *Transformasi*, 16(1), 43–53. <https://doi.org/10.56357/jt.v16i1.215>
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, M. A. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Mahendra, G. S., & Asmarajaya, I. K. A. (2022). Konservasi Kidung Sekar Madya dalam Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Successive Approximation Model. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 10(4), 542. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i4.56806>
- Mamahit, R. ferdy, Tulenan, V., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Word Game Scramble untuk Pengenalan Budaya Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16554>
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh globalisasi terhadap minat generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisional indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- Panduraja Siburian, B., Nurhasanah, L., & Alfira Fitriana, J. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen*, 10(2), 31–39.
- Posumah, A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). Aplikasi Mobile Pengenalan Budaya Pulau Sulawesi Berbasis Augmented Reality. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 513–527. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2834>
- Pramanta, F. D., Rohman, A., & Kurniawan, M. R. (2017). Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Daerah Gamelan Jawa Berbasis Teknologi Realsense. *Prosiding SENTIA 2017*, 9, 89–94. [download.garuda.ristekdikti.co.id](https://download.garuda.ristekdikti.co.id)
- Priyatna, B., Shofia Hilabi, S., Heryana, N., & Solehudin, A. (2019). Aplikasi Pengenalan Tarian Dan Lagu Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia. *Systematics*, 1(2), 89. <https://doi.org/10.35706/sys.v1i2.1978>
- Rahayu, D. A., Mangsur, F. Al, & Anggia, A. A. (2022). Sosialisasi Pengenalan Seni Budaya Lokal kepada Masyarakat Desa Boyolangu Melalui Digitalisasi untuk Meningkatkan Nasionalisme. *Jurnal Abdi*

- Masyarakat Indonesia*, 2(6), 1945–1952.  
<https://doi.org/10.54082/jamsi.563>
- Rendrahadi, Handojo, A., & Setiawan, A. (2017). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 5(1), 6–10. <http://www.php.net>.
- Sidauruk, C. N., Purnama, A., Zani, T., Ilmu, F., & Universitas, T. (2020). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Dan Implementasi Video Alat Musik Tradisional Jawa Barat. *E-Proceeding of Applied Science*, 6(2), 4161–4170.
- Silaen, R. D., Junaidi, A., & Purnawati, E. (2021). Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah menggunakan Virtual Reality Berbasis Android. *Journal of Dinda : Data Science, Information Technology, and Data Analytics*, 1(2), 63–72. <https://doi.org/10.20895/dinda.v1i2.230>
- Syaldanis, & Agung Kharisma. (2020). Pengenalan Alat Musik Tradisional Bengkulu Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Processor*, 15(2), 127–134. <https://doi.org/10.33998/processor.2020.15.2.875>
- Tanzil, F., Aulia, A., Randy R.M, M., Sembiring, E. F., & Ridwan, M. (2018). Pengembangan Aplikasi Game Mobile “Batik Yuk” Berbasis Android. *Teknik Dan Ilmu Komputer*, 7(28), 425–436. <http://ejournal.ukrida.ac.id/ojs/index.php/TIK/article/view/1601>
- Tarigan, Y., Jamaluddin, Napitupulu, J., & Simamora, R. J. (2019). Aplikasi Pengenalan Budaya Batak Karo Berbasis Multimedia. *Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(1), 40–53. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol3No1.pp40-53>
- Tejawati, A., Widiars, J. A., Sulle, R., Muhammad Bambang Firdaus, Prafanto, A., & Alameka, F. (2022). Pemodelan Konsep Augmented Reality Motif Batik Dayak Kalimantan Timur. *Metik Jurnal*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.47002/metik.v6i1.333>

