

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan berbagai kebudayaan, salah satu hasil budayanya adalah pakaian adat. Menurut perkembangan zaman, pakaian adat di Indonesia mulai kurang di kenal karena media pembelajaran yang di gunakan sangat minim dan tidak menarik. Kemajuan teknologi saat ini khususnya pada *augmented reality* dapat menjadi sarana terbaik untuk menerapkan edukasi pengenalan pakaian adat bagi masyarakat Indonesia. *Augmented reality* merupakan *software* yang dapat membuat benda maya berupa sebuah gambar atau informasi untuk di tampilkan dalam bentuk nyata atau tiga dimensi dengan semenarik mungkin. Selain menampilkan perangkat instrumentasi tersebut secara virtual juga dapat menampilkan nama alat atau perangkat tersebut. *Marker* yang dideteksi oleh *webcam* akan menampilkan objek perangkat tersebut. Aplikasi dapat menampilkan object berupa pakaian adat di Indonesia, yang mana akan menampilkan 7 pakaian adat, yaitu Jawa Timur, Riau, Jawa Barat, Aceh, Jakarta, Lombok, dan Bali. Secara *virtual* 3D dalam sebuah modul *bermarker* sebagai alat peraga sehingga dapat mempermudah dalam metode pembelajaran dan pengenalan pakaian adat di Indonesia. Aplikasi pengenalan pakaian adat di Indonesia menggunakan *Augmented Reality* ini dibangun dengan menggunakan android *development tools* untuk pengembangan algoritma-algoritma, Blender 3D sebagai pembuat 3D objek, Adobe photoshop sebagai pembuatan desain *User Interface*, dan unity 3D sebagai editor *script*. Aplikasi dapat berjalan pada smartphone berspesifikasi minimal android versi OS 4.2.2 Jelly Bean, prosessor Intel Atom, ukuran layar 4 inches, RAM 512 MB, dan kamera belakang 5 MP. Aplikasi ini dapat mendeteksi marker dengan jarak 30 cm hingga 10 cm. survei kuisioner yang telah diisi oleh 53 orang responden 32 pelajar dan 21 wali pelajar, 94,3% mendukung untuk dibuatnya aplikasi ini. Pengembang dari sitem ini yang diharapkan. Aplikasi pengenalan pakaian adat di Indonesia menggunakan *augmented reality* akan dapat membantu tidak hanya memberikan pembelajaran secara umum dan dilingkungan anak sekolah dasar tetapi di masyarakat umum yang ingin mengetahui pakaian adat di Indonesia.

Kata Kunci: *Augmented reality*, *virtual* 3D, pakaian adat.