

ABSTRAK

Batik merupakan salah satu warisan budaya yang sangat beragam dan memiliki arti dan motif yang berbeda pada setiap daerah. Ada banyak sekali jenis batik yang terdapat di Indonesia, Khususnya dari Jawa Tengah tepatnya Pekalongan. Namun sangat disayangkan dewasa ini masyarakat terutama kalangan orang muda sudah mulai melupakan dan tidak tertarik untuk melestarikan budaya batik ini. Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi pengenalan batik Pekalongan Jawa Tengah yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi *Augmented reality* (AR). Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak sekolah dasar Negeri 2 Cilandak untuk kelas 6 dalam bentuk *augmented reality*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar dapat membantu mempermudah dan menambah minat belajar siswa dalam mengenal berbagai macam motif batik dari Pekalongan Jawa Tengah dengan cara yang menarik dengan teknologi AR. Perancangan aplikasi dibuat menggunakan metode *multimedia development life cycle* (MDLC) dan *tools Unity*. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi pengenalan motif batik berbasis *augmented reality* dapat disimpulkan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik 86% dengan perhitungan skala likert.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Batik Jawa Tengah, Batik Pekalongan, *Unity*.