

RINGKASAN

Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan keanekaragaman budaya, karena Indonesia terdiri dari berbagai suku di 34 provinsi sehingga membentuk satu kesatuan Republik Indonesia. Masing-masing daerah di Indonesia memiliki seni budaya yang berbeda-beda sehingga menjadikan keunikan dan ciri khas tersendiri bagi daerah tersebut.

Masuknya kebudayaan asing ke Indonesia dan rendahnya pengenalan kebudayaan kepada masyarakat terutama kepada anak sekolah menjadi beberapa faktor penyebab berkurangnya kepedulian masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia. Padahal, pengenalan kebudayaan kepada anak-anak harus dilakukan sejak dini. Pengenalan budaya sudah diterapkan di sekolah melalui mata pelajaran seperti seni budaya. Proses belajar yang diterapkan hanya melalui buku dan mengharuskan anak-anak membaca. Namun, anak-anak cenderung lebih menyukai hal-hal yang bersangkutan dengan teknologi. Karena anak-anak menyukai sesuatu yang dianggap lebih menarik dari pada membaca buku. Oleh karena itu proses pengenalan kebudayaan perlu diterapkan dengan cara yang berbeda, sehingga anak-anak atau masyarakat lebih tertarik untuk mempelejarinya.

Pembangunan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan *Augmented Reality* untuk pengenalan budaya Indonesia. Hasil yang diharapkan dari pembangunan aplikasi ini adalah masyarakat khususnya anak-anak dapat dengan mudah mempelajari budaya Indonesia, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan tidak lupa pada budaya Indonesia.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Budaya Indonesia, *Marker*, *Unity 3D*

SUMMARY

Indonesia is a nation that is rich in cultural diversity, because Indonesia consists of various tribes in 34 provinces to form a united Republic of Indonesia. Each region in Indonesia has different cultural arts so that it makes its own uniqueness and special characteristics for the region.

The entry of foreign culture into Indonesia and the low introduction of culture to the community, especially to school children, are some of the factors that cause a reduction in public awareness of Indonesian culture. In fact, the introduction of culture to children must be done early. Introduction to culture has been applied in schools through subjects such as cultural arts. The learning process is applied only through books and requires children to read. However, children tend to prefer things related to technology. Because children like something that is considered more interesting than reading a book. Therefore the process of introducing culture needs to be implemented in different ways, so that children or the community are more interested in learning it.

The application development used in this research is to apply Augmented Reality to the introduction of Indonesian culture. The expected outcome of the development of this application is that the community especially children can easily learn Indonesian culture, so as to increase knowledge and not forget about Indonesian culture.

Keywords: Augmented Reality, Indonesian Culture, Marker, Unity 3D