

## SARI

Salah satu dari sekian banyak budaya yang mengakar pada bangsa Indonesia ini adalah pakaian adat. Pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah, untuk menunjukkan daerah, pakaian adat bisa dijadikan simbol tersebut. Banyaknya dan beragam pakaian adat di berbagai daerah membuat siswa susah mengingat bentuk dan nama dari pakaian adat di berbagai daerah. Pembelajaran dengan metode baca buku terkadang membuat siswa bosan. Hal itu disebabkan penyampainya yang kurang interaktif, kurang menarik dan cenderung membosankan, sehingga membuat siswa menjadi mudah lupa dengan apa yang dipelajarinya. Maka diperlukan suatu media pembelajaran untuk mempermudah suatu pembelajaran.

Pembuatan aplikasi tersebut menggunakan Blender 3D sebagai pengolah model 3D, Adobe Photoshop sebagai pembuat *texture*, Corel Draw sebagai pendukung pembuatan konten aplikasi, *Vuforia* sebagai plugin media database dan camera Augmented reality dan Unity 3D sebagai . Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Water Fall*. Hasil yang didapat dalam pembuatan ensiklopedia ini adalah buku *Magic Book* yang berisi 5 halaman dan aplikasi Augmented Reality yang dapat menampilkan pakain sehari-hari, pakaian resmi, pakaian pengantin, dan senjata golok.

Penyajian aplikasi menggunakan perangkat berbasis Android. Hasil dari pembuatan tugas akhir ini adalah ensiklopedia dalam bentuk buku yang dilengkapi dengan marker untuk menampilkan pakaian serta senjata adat Betawi untuk membuat menarik pembelajaran tentang kebudayaan Betawi.

**Kata Kunci:**

*Unity 3D*, Aplikasi, Augmented Reality, *Vuforia*, Pakaian Adat Betawi.