

ABSTRAK

Negara Indonesia memiliki suku dan budaya yang beraneka ragam di setiap daerah. Dengan perkembangan zaman yang cukup pesat, banyak anak muda yang mulai melupakan akan betapa kayanya Negara Indonesia ini. Namun, perkembangan zaman terutama pada bidang teknologi juga membawa beberapa dampak yang positif yaitu dengan penggunaan teknologi yang berfungsi untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia maya yang bersifat *real-time* interaktif dan berbentuk animasi 3D. AR () dapat diterapkan pada berbagai platform terutama pada *smartphone*. Pada penelitian berikut yang berjudul “Aplikasi *Augmented Reality* tari Piring Berbasis *Mobile* (Studi Kasus: Sanggar Permata Budaya)”, dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan informatif untuk pengenalan Tari Piring serta diharapkan menambahkan minat masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia terutama terhadap tarian tradisional. Aplikasi Tari Piring ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Blender* untuk membuat karakter 3D, untuk membuat aplikasi media pendidikan digunakan aplikasi *Unity*, dan untuk pengembangannya menggunakan metode *waterfall*. Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, diperoleh nilai “sangat sesuai” dalam persentase 95% dari guru dan penari Sanggar Permata Budaya terhadap aplikasi Tari Piring.

Kata kunci— , Tari Piring, Media Pembelajaran, *Blender*, *Unity*

ABSTRACT

Indonesia has various ethnic groups and cultures in each region. With the rapid development of the times, many young people are starting to forget how rich Indonesia is. However, the development of the times, especially in the field of technology, has also brought several positive impacts, namely the use of technology which functions to combine the real world and virtual worlds that are real-time interactive and in the form of 3D animation. AR () can be applied to various platforms, especially smartphones. In the following research entitled "Application of of Piring Dance Mobile-Based (Case Study: Sanggar Permata Budaya)", it can help create a more effective, interesting and informative learning process for the introduction of Piring Dance and hopes to increase public interest in Indonesian culture, especially in dance. traditional. The application for the plate dance was created using the Blender application to create 3D characters, the Unity application was used for educational media, and the waterfall method was used for its development. Based on the results of the implementation that has been done, the score is "very appropriate" in the 95% percentage of teachers and dancers at Sanggar Permata Budaya for the Tari Piring application.

Keywords— , Piring Dance, Learning Media, Blender, Unity