

ABSTRAK

Indonesia memiliki beragam suku dan budaya yang berbeda-beda di setiap daerahnya, sehingga membuat Indonesia menjadi negara yang berbeda dari negara lainnya. Dengan budaya yang kaya maka sudah semestinya kita sebagai bangsa Indonesia patut merasa bangga dan menghargainya, namun dengan perkembangan zaman yang begitu pesat membuat banyaknya generasi muda yang mulai melupakan bahkan tidak peduli akan kekayaan tersebut. Penelitian yang berjudul “Aplikasi *Augmented Reality* tari Indang Berbasis *Mobile* (Studi Kasus: Sanggar Duta Santarina)”, memiliki rumusan masalah bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* yang memanfaatkan aplikasi Blender untuk membuat karakter 3 dimensi dan animasi menggunakan aplikasi Unity untuk membuat aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* yang dapat memberi pengetahuan dalam mengenalkan tentang salah satu tari tradisional dari suku Minangkabau yaitu tari Indang. Berdasarkan hasil implementasi yang diperoleh dari guru tari sanggar Duta Santarina bahwa aplikasi *Augmented Reality* tari Indang dinilai ‘Sangat Layak’ dengan presentasi sebesar 97,5%. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *Augmented Reality* ini menggunakan *System Development Life Cycle Waterfall*.

Kata kunci— *Augmented Reality*, Tari Indang, Media Pembelajaran, *Blender*,

Unity

ABSTRACT

Indonesia has a variety of tribes and different cultures in each region, thus making Indonesia a different country from other countries. With a rich culture, we as Indonesians should feel proud and appreciate it, but with the rapid development of the times, the younger generation has begun to forget or even not care about this wealth. This study entitled "Application of Augmented Reality for Mobile-Based Indang Dance (Case Study: Duta Santarina Studio)", has a problem formulation of how to design an Augmented Reality learning media application that utilizes the Blender application to create 3-dimensional characters and animations using the Unity application to create learning media applications. Augmented Reality can provide knowledge in introducing one of the traditional dances of the Minangkabau tribe, namely the Indang dance. Based on the implementation obtained from the dance teacher of the Duta Santarina studio, the Augmented Reality application for the Indang dance was rated 'Very Eligible' with a presentation of 97.5%. The research method used in the development of this Augmented Reality application uses the System Development Life Cycle Waterfall.

Keywords— *Augmented Reality, Indang Dance, Learning Media, Blender, Unity*