

Abstrak

Museum Tekstil Jakarta merupakan museum yang memuat kain tradisional di Indonesia, salahsatunya adalah batik. Batik merupakan kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan malam pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan masing - masing. Namun dalam penggunaanya, tidak banyak orang terutama kaum muda yang mengetahui bagaimana asal usul adanya batik. Apalagi mengenal lebih jauh mengenai berbagai jenis motif dan juga filosofinya. Oleh karena itu dalam penelitian ini, berinisiatif untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* untuk mengenalkan motif batik, informasi dan filosofi dalam kain batik agar batik dapat terus dilestarikan. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, selain Itu *Augmented Reality* ini merupakan salah satu teknologi yang berkembang saat ini. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode penelitian *design and creation* dan metode pengembangan Luther, dimana metode pengembangan Luther memiliki 6 fase yang terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution*. Perancangan aplikasi menggunakan *software* Unity3D sebagai salah satu *software* untuk membangun aplikasi *Augmented Reality*, *Blender* sebagai *software* pembuat 3D *modelling*, dan *vuforia SDK* untuk membentuk *marker Augmented Reality*. Aplikasi *Augmented Reality* diberi nama AR Batik Jawa Barat yang dapat digunakan pengunjung museum untuk mengetahui informasi dan filosofi yang terdapat dalam kain batik dengan mengarahkan kamera ponsel ke *marker* yang

telah tersedia. Aplikasi pengenalan motif batik berbasis *Augmented Reality* ini dapat menjadi salah satu media untuk melastirakan batik Indonesia.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Android, Batik, *Unity*.