

## ***ABSTRAKSI***

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang terkenal dengan keanekaragaman budayanya hingga ke manca negara. Namun seiring dengan perkembangan zaman, minat masyarakat terhadap budaya Indonesia khususnya lagu maupun maskot suatu daerah semakin berkurang, terutama kaum generasi muda, yang lebih mengenal lagu dari mancanegara dari pada lagu tradisional Indonesia dan lebih memahami maskot negara lain dibandingkan daerah sendiri. Sebagai solusi atas masalah ini, dibangunlah aplikasi *Augmented Reality* yang bertujuan mengenalkan lagu-lagu daerah dengan menampilkan objek 3D *landmark* masing-masing daerah di Indonesia. Aplikasi ini mempunyai fitur menampilkan obyek maskot daerah secara 3D bergerak yang disertai dengan munculnya alunan musik yang sesuai dengan daerah masing-masing yang dilengkapi dengan *virtual button*. Dalam rancangan aplikasi ini menggunakan marker yang digunakan sebagai pola atau penanda untuk visualisasi *object* tiga dimensi maskot daerah yang telah diregistrasi terlebih dahulu melalui *web Developer Vuforia*. Adapun tahap perancangan aplikasi ini menggunakan metode *magic book* untuk markernya. Aplikasi pengenalan maskot dan lagu daerah berbasis *Augmented Reality* dapat membaca marker pada buku pengenalan *landmark* dan lagu daerah yang akan menampilkan model tiga dimensi di layar perangkat *Android*. Adapun pembuatan obyek dibuat dengan *software blender 3D* yang dimana setelah obyek di desain lalu di import ke dalam *Unity*.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Maskot Daerah, *Magic Book*, *Android*.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## *ABSTRACT*

Indonesia is a nation that is famous for its cultural diversity up to foreign countries. But along with the times, public interest in Indonesian culture, especially the song and the mascot of an area on the wane, especially the younger generation, which is more familiar songs from various countries of the traditional Indonesian songs and better understand the mascot of another country than its own area. As a solution to this problem, built Augmented Reality app that aims to introduce folk songs by displaying 3D objects mascots of each region in Indonesia. This app has a feature displays a 3D object area as a mascot moves accompanied by the emergence of the music corresponding to each area is equipped with a virtual button. In the design of this application using the marker is used as a pattern or marker for visualization of three-dimensional object mascot areas that have been registered in advance through the Web Developer Vuforia. The design phase of this application uses magic method book for the marker. Mascot and song recognition application area-based Augmented Reality can read the introduction book mascot marker and folk songs that will display three-dimensional models on the screen Android device. As for making objects created with 3D software blender after which objects in the design and then imported into Unity.

Keywords: Augmented Reality, Regional Mascot, Magic Book, Android.

