

PERANCANGAN BUKU *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN
PERMAINAN ANAK DALAM BUDAYA BETAWI

Gugum Rayi Nugraha

NIM 423 150 10008

ABSTRACT

The interest of children to recognize local cultures is really low. Maybe there is so many books which discussed about various introduction of local culture. Nevertheless, their interest in reading books are low when the book itself only articles and explanation without any attractive visual illustration on it. On the learning itself, the system which given only one way system, that is teachers who become the only resources of learning process. By take the advantage of improvement of technology will increase the interest of children to recognize a local cultures. One of this technology, which in demand is Augmented Reality. Augmented Reality is a technology which showing a virtual object to the real environment. By using story book concept using Augmented Reality, children are able to see animation object which on the book obviously so that the children will not easily get bored and attractively interesting. Moreover, by using interesting fun, and fitted illustration The aim of this design is to serve the interaction media for children as the form of illustration children's book which pleasure and entertain, so that the children can easily get the information given. So, the method that used to design, is designing concept of children's book which collaborate with Augmented Reality technology about introducing betawi games. By this design, hopefully the children are more interest, understand, and recognize the traditional games. With the result that, the children will not missing the value of culture itself, and will continue to their grand children.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Story Book, Betawi Culture, Children*

PERANCANGAN BUKU *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN
PERMAINAN ANAK DALAM BUDAYA BETAWI

Gugum Rayi Nugraha

NIM 423 150 10008

ABSTRAK

Minat anak-anak dalam mengenal budaya-budaya dalam daerah sangatlah kurang sekali. Mungkin ada banyak diluar sana buku-buku yang membahas tentang berbagai macam kategori pengenalan budaya daerah. Namun sayangnya minat baca mereka menjadi kurang ketika buku yang mereka baca hanya berisikan tulisan dan penjelasan tanpa visual yang menarik. Dalam pembelajaran pun sistem yang diberikan hanyalah bersifat satu arah saja yakni guru menjadi satu titik fokus sumber kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju akan menambah minat anak dalam mengenal suatu budaya daerah. Salah satu teknologi yang sedang diminati yaitu *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang menampilkan objek virtual ke lingkungan nyata. Dengan konsep buku cerita anak dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* anak-anak mampu melihat objek animasi yang ada didalam buku secara nyata sehingga anak tidak mudah bosan dan menambah kesan menarik serta interaktif. Ditambah lagi menggunakan gaya ilustrasi yang menarik, menyenangkan, dan pas untuk anak-anak. Maksud dari perancangan ini adalah menyajikan media interaksi berupa buku ilustrasi anak yang menyenangkan dan menghibur, sehingga mereka akan lebih mudah dalam menerima informasi yang diberikan. Untuk itu metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu merancang konsep buku cerita anak yang digabungkan dengan teknologi *Augmented Reality* mengenai pengenalan permainan betawi. Perancangan ini diharapkan agar anak-anak lebih menyukai, memahami, dan mengenal lebih dalam permainan-permainan terdahulu sehingga mereka tidak melupakan nilai-nilai budayanya. Dan kelak akan di teruskan kepada anak cucu mereka.

Kata Kunci: *Augmented Reality, buku cerita, Budaya betawi, Anak-anak*