

ABSTRAK

Permainan tradisional adalah salah satu bagian dari ragam kebudayaan yang tumbuh di Indonesia dan sering dimainkan oleh anak-anak. Ketika belum mengenal teknologi dan elektronik modern, anak-anak bisa menikmati kegembiraan dan kebersamaan dengan teman sebayanya. Kini zaman sudah bergeser, kebanyakan dari mereka masih kurang mengetahui permainan tradisional dan bagaimana memainkannya karena kurangnya sosialisasi permainan tradisional kepada anak-anak, dan media edukasi untuk mendekatkan mereka dengan permainan tradisional masih terbatas. Kemajuan teknologi dan elektronik modern pada saat sudah sangat berkembang, salah satunya teknologi yang menampilkan objek-objek ilustrasi 3D disebut teknologi *augmented reality*. Teknologi tersebut dapat membantu mengedukasi anak-anak mengenai permainan tradisional. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan metode analisis yang digunakan adalah analisis matriks dan analisis STP. Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku *augmented reality* bagi anak-anak usia 9-12 tahun, agar dapat mengetahui permainan tradisional dan membangun minat mereka untuk memainkannya.

Kata Kunci : Buku, *Augmented Reality*, Anak-Anak, Permainan Tradisional