

## ABSTRAKSI

Di Indonesia, terdapat sebuah Cerita Rakyat dari Bali yang berjudul Harta Terpendam. Tidak banyak anak yang mengetahui cerita ini, padahal cerita rakyat mengandung pesan moral yang baik untuk anak-anak. Namun sayangnya, banyak anak-anak yang lebih tertarik bermain dengan gadget mereka. Padahal membaca buku memiliki banyak manfaat positif, terutama membaca buku cerita rakyat yang berfungsi sebagai alat pendidik terutama bagi anak (Danandjaya, 2007). Maka dari itu, dibuatlah sebuah cara agar anak-anak lebih tertarik membaca buku dengan cara memberikan sebuah Aplikasi Augmented Reality tambahan. Aplikasi ini akan memainkan sebuah animasi apabila gadget diarahkan ke buku cerita pop-up ini. Sebelum kita membuat buku cerita beserta aplikasinya, terlebih dahulu melakukan studi literatur mengenai cerita rakyat, buku pop-up dan teknologi Augmented Reality. Kemudian menganalisa masalah apa saja yang ada saat ini. Dari masalah tersebut, kemudian dicari solusi yang selanjutnya akan digunakan dalam proses mendesain. Hasil dari proses desain ini adalah sebuah Buku Pop-up, beserta sebuah Aplikasi Augmented Reality yang berisikan animasi dari tiap halaman. Setelah itu, dilakukan uji coba dengan cara verifikasi dan validasi. Dari hasil uji coba ini, didapat kesimpulan bahwa buku dan aplikasi ini mampu membuat anak-anak mengenal cerita rakyat ini. Selain itu, adanya aplikasi ini membuat anak-anak lebih memahami cerita dan dapat menjadi salah satu daya tarik bagi anak untuk mau membaca.

Kata kunci : buku cerita rakyat, buku cerita anak, buku cerita pop-up, cerita rakyat Bali, Augmented Reality.