**ABSTRAK**

Mulya Anggara, Restu. 2018. PEMANFAATAN TEKOLOGI *AUGMENTED REALITY* (AR) DALAM PEMBUATAN GAME AKSARA JAWA BERBASIS ANDROID. Tugas Akhir . Program Studi Teknik Informatika(S1). Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI) Malang. Dosen Pembimbing : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT.

Kata Kunci : *augmented reality, game*, aksara jawa

Aksara jawa merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang patut kita lestarikan. Namun seiring berjalannya waktu kebudayaan tersebut semakin ditinggalkan. Sebenarnya Aksara Jawa tidak dikatakan menghilang, hanya mengalami penipisan pemahaman masayarakat akan budaya sendiri. Sebagian siswa juga masih mengalami kesulitan dalam membaca aksara jawa karena semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang materi aksara jawa yang diberikan. Dampak yang terjadi adalah siswa kurang paham dalam membedakan bentuk aksara jawa sehingga mengalami kesulitan dalam membaca aksara jawa. Pada penelitian ini tahapan pengumpulan data diperoleh langsung melalui siswa di Tulungagung, dan studi literatur dengan mengumulkan berbagai data dari internet. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa game Augmented Reality berbasis android, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memahami aksara jawa, menimbulkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta dapat dijadikan metode belajar yang menarik dan mudah dipahami.