

## ABSTRAK

### APLIKASI PENGENALAN AKSARA LAMPUNG BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK PEMBELAJARAN

*Lampung Script Recognition Application Based on Augmented reality  
for Learning*

ANISSA ANGGRAINI  
19312264

Provinsi Lampung memiliki kekayaan budaya berupa bahasa dan aksara Lampung yang perlu dilestarikan. Namun, minat siswa terhadap pembelajaran bahasa dan aksara Lampung di sekolah menengah menurun karena metode pembelajaran yang konvensional. Seiring perkembangan teknologi, penggunaan aksara Lampung semakin berkurang, terutama di kalangan generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Oleh karena itu, kami menciptakan aplikasi pengenalan aksara Lampung berbasis *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan minat belajar bahasa Lampung. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi AR untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat melihat aksara Lampung secara langsung di layar smartphone atau tablet mereka, memudahkan pemahaman bentuk dan cara menulisnya. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini adalah marker-based tracking AR, yang memanfaatkan gambar aksara Lampung sebagai marker. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar aksara Lampung serta menjadi alternatif yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Aksara Lampung, *Augmented Reality*, Interaktif, *Marker*, Lampung