

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara turun temurun sejak dahulu dan menjadi salah satu budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Namun keberadaan permainan tradisional kini mulai ditinggalkan dan tidak dimainkan lagi oleh anak-anak. Hal ini juga terjadi di daerah khususnya Banyumas, beberapa permainan tradisional Banyumas yang mulai ditinggalkan diantaranya *seliring genting*, *gandon* dan *jonjang*. Untuk itu dibuatlah sebuah media untuk memperkenalkan permainan tradisional anak Banyumas kepada anak-anak sekaligus sebagai sarana arsip budaya Banyumas. Media yang dipilih sebagai sarana memperkenalkan permainan tradisional anak Banyumas adalah buku ilustrasi. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan metode analisis yang digunakan yaitu SWOT. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, studi literatur dan kuesioner. Hasil dari perancangan ini adalah buku ilustrasi yang berjudul "*Ayuh Dolan Bareng*". Buku ilustrasi dengan gaya kartun ini menggunakan dua bahasa yaitu bahasa panyongon dan bahasa Indonesia. Selain itu buku ini juga dilengkapi dengan *augmented reality* yang dapat diakses dengan memindai *barcode* pada buku. *Augmented reality* digunakan agar anak-anak dapat bernyanyi bersama lagu *seliring genting*.

Kata Kunci : Budaya, Banyumas, permainan tradisional, buku ilustrasi.