

ABSTRAK

Aplikasi *Augmented Reality* yang penulis inginkan adalah aplikasi *Augmented Reality* yang di bangun inovatif , *User Interface* yang di buat lebih berwarna menyesuaikan usia siswa rata-rata kelas 1 SD. Selain itu terdapat juga fitur menarik yang dapat di gunakan untuk pembelajaran seperti suara dari hewan-hewan yang di tampilkan dari aplikasi ini dan animasi bergerak untuk setiap hewannya, dan akan ada pilihan permainan, di setiap permainan ini akan mengajukan beberapa fitur kepada pengguna, dan opsi pilihan untuk menebak agar bisa mengetahui dan menghafal hewan dari segi bentuknya,

Berdasarkan pertimbangan diatas, penulis mengajukan sebuah penelitian yang berjudul: Perancangan Aplikasi Multimedia Interktif Pengenalan Hewan Buas Dan Hewan Jinak Dua Dimensi Untuk Keperluan Pembelajaran Di SDN 134 Panorama

Tujuan dari penulisan Proyek Akhir ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan adalah membangun aplikasi Hewan buas dan Hewan jinak guna mempermudah pembelajaran dalam mengenal hewan-hewan.

Kata kunci : Animasi 2d, Augmented Reality, Animal Gate