

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality

I Putu Tony Aditya
 Dr. A.A Gde Bagus Udayana, S.Sn., M.Sn
 Drs. I Wayan Swandi, M.Si.

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa & Desain,
 Institut Seni Indonesia Denpasar
tonyaditya301@gmail.com

Augmented Reality Ensiklopedia Wayang Kamasan adalah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai Pembelajaran Seni Budaya Bali tentang melukis Wayang Kamasan. Perancangan media pembelajaran *Augmented Reality* ini dibuat berbasis android yang dapat diaplikasikan di media *smartphone* dimana anak-anak remaja saat ini lebih tertarik pada *gadget* dibandingkan membaca buku. Metode yang digunakan adalah metode wawancara, metode observasi, metode dokumentasi, dan metode kepustakaan. Sedangkan konsep yang digunakan adalah *Technology And Educative*, kata *Technology* diartikan dari media yang digunakan yaitu *smartphone* dan teknologi *Augmented Reality* sedangkan *Educative* dapat diartikan dari segi penggunaan bahasanya yang baik dan mendidik. Sedangkan gaya visual yang digunakan adalah gaya visual tradisional khas Wayang Kamasan beserta ornamen pelengkapannya. Media Informasi yang akan dibuat adalah *Augmented Reality*, Buku Marker, Stiker, X-Banner, T-shirt, Facebook *Branding*, Instagram *Branding*, dan Katalog Karya. Dimana setiap media memberikan informasi sesuai dengan pembelajaran interaktif *Augmented Reality* untuk anak SMP hingga Dewasa di Bali.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Wayang Kamasan, Media Pembelajaran Interaktif.*

Augmented Reality Wayang Kamasan Encyclopedia is an interactive learning media that can be used as a Learning of Balinese Culture and Arts about painting the Wayang Kamasan. The design of the *Augmented Reality* learning media is based on Android which can be applied on *smartphone* media where teenagers are more interested in gadgets than reading books. The method used is the interview method, observation method, documentation method, and literature method. While the concept used is *Technology And Educative*, *Technology* is defined from the media used *smartphones* and *Augmented Reality* technology, while *Educative* can be interpreted in terms of the use of good language and educating. While the visual style used is the traditional visual style typical of Wayang Kamasan along with its complementary ornaments. Information media that will be made is *Augmented Reality*, Book Markers, Stickers, X-Banners, T-shirts, Facebook *Branding*, Instagram *Branding*, and Works Catalog. Where every media provides information in accordance with *Augmented Reality* interactive learning for junior high school students to adults in Bali.

Keywords: Augmented Reality, Wayang Kamasan, Interactive Learning Media.

PENDAHULUAN

Seni lukis wayang kamasan merupakan karya seni tradisional yang tumbuh dan berkembang sangat subur di Desa Kamasan, Klungkung, Bali. Seni lukis wayang kamasan memiliki identitas

sangat khas dan unik, sering digunakan sebagai pelengkap dalam ritual agama Hindu. Seni lukis wayang kamasan juga digunakan sebagai bentuk persembahan menyatakan sujud bakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sanghyang Widhi

Wasa untuk memohon keselamatan dan ketenteraman umat. Proses pengerjaannya sangat terikat oleh pakem, norma, serta ketentuan-ketentuan yang bersifat mengikat dan baku. Disamping itu, dikerjakan secara kolektif dan komunal dengan menggunakan bahan dan peralatannya diambil dari alam yang diproses dengan teknik-teknik tradisi. Secara umum kesenian di Bali sangat erat menyatu dengan kehidupan masyarakat yang aktivitasnya senantiasa dilekatkan dengan kegiatan agama Hindu, adat istiadat, dan kebudayaan (Picard, 2006: 252).

Masuknya budaya Barat di Bali ditandai dengan peristiwa Puputan Badung tahun 1906 dan Puputan Klungkung tahun 1908. Sejak 1908 Kerajaan Klungkung dengan ibu kota Semarapura secara resmi berada di bawah kekuasaan kolonial Belanda. Semenjak itu budaya modern diperkenalkan dengan sistem pemerintahan sipil sehingga muncul elite-elite baru dalam bidang kesehatan, pendidikan, dan pariwisata sebagai sektor baru. Untuk menunjukkan kepedulian Belanda terhadap masyarakat Bali yang sangat miskin secara ekonomi, tetapi sangat kaya dengan seni dan budaya maka seni lukis wayang kamasan dikomersialkan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata (Gouda, 1995: 35). Perkembangan teknologi juga dapat menjadi pendukung dalam media pembelajaran, salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D ke dalam lingkungan nyata. AR mengizinkan pengguna untuk berinteraksi secara *realtime* (Gorbala dan Hariadi, 2010). Teknologi *Augmented Reality* dapat menyisipkan informasi ke dalam dunia maya dan menampilkannya di dunia nyata dengan bantuan perlengkapan seperti komputer, *smartphone*, maupun kacamata khusus. Dengan menerapkan *Augmented Reality* pada pembelajaran, anak-anak dapat lebih mengenal materi pembelajaran dengan lebih dekat dan detail karena terdapat informasi berupa objek geometri

yang dapat bergerak maupun berubah bentuk dalam penyajiannya.

Pada jaman era digital saat ini seni lukis wayang kamasan sudah mulai dilupakan oleh anak-anak generasi milenial karena terkesan kuno, yang dimaksudkan dengan terkesan kuno ini adalah dari segi penyajian yang dari dulu hanya terlihat begitu saja dan tidak hampir tidak berubah sedangkan anak-anak remaja lebih senang melihat yang digital dan penuh dengan *visual* efek tambahan agar tidak bosan. Selain itu anak-anak sekarang lebih tertarik untuk bermain *gadget* dari pada membaca buku maupun melihat langsung ke museum atau maestro seni lukisan wayang kamasan. Agar seni lukis wayang kamasan ini tetap eksis serta tetap lestasi dan membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengenal dan mempelajari seni lukis wayang kamasan ini media pembelajaran dibuat berbasis android atau diakses menggunakan *smartphone android* dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan objek tiga dimensi sehingga anak-anak tidak perlu lagi untuk membayangkan objek tersebut dan pengguna langsung dapat berinteraksi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Ilmawan Mustaqim, 2016:174).

Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* maka materi pengajaran akan disajikan secara *virtual* dengan objek tiga dimensi yang akan menampilkan informasi mengenai ensiklopedia wayang kamasan. Kemudian bagian dari ensiklopedia wayang kamasan tersebut akan di *marker* menjadi sebuah barcode yang ditangkap oleh kamera *smartphone* untuk disampaikan kepada pengguna. Kelebihan dari *Augmented Reality* adalah tampilan visual yang menarik, karena dapat menampilkan objek 3D beserta animasinya yang seakan-akan ada pada lingkungan nyata dan disandingkan dengan informasi tentang objek 3D yang berupa suara, diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan dan melestarikan wayang kamasan yang

mampu membuat pengguna tertarik mempelajarinya. Pada perancangan media interaktif ini digunakan *Game Engine UNITY* untuk membangun aplikasi berbasis Android serta *Vuforia SDK* agar aplikasi yang dibangun dapat menjadi aplikasi berteknologi *Augmented Reality*. Disertai dengan 1 gambar marker yang terdapat di dalam buku ensiklopedia wayang kamasan yang apabila diarahkan ke aplikasi dapat menampilkan visualisasi objek 3D seperti tokoh-tokoh maestro wayang kamasan, alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar wayang kamasan serta cara menggambar wayang kamasan. Aplikasi ini dapat bermanfaat bagi siswa mulai dari sekolah menengah pertama (SMP), yang memperoleh materi pembelajaran seni budaya (Ilmawan Mustaqim, 2016:175-177).

Pemilihan objek wayang kamasan dalam perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis *Augmented Reality* yaitu dari segi fungsi wayang kamasan tidak hanya bertindak sebagai dekorasi melainkan juga berfungsi sebagai ritual dan secara ekonomi. Menurut Dosen Kriya Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yaitu Drs. I Made Jana, M.Sn., wayang kamasan sebagai ritual banyak yang mengungkapkan simbol-simbol yang berakar pada Agama Hindu. Biasanya wayang kamasan ini diletakkan di pura-pura dan tempat suci yang dipersepsikan sebagai seni persembahan yang bersifat simbolik. Karena seperti yang kita tahu bahwa makna dalam lukisan ini biasanya berisi tentang ajaran agama hindu dan tokoh pewayangan. Selain itu lukisan wayang juga digunakan sebagai pelengkap dalam ritual agama Hindu (<https://www.isi-dps.ac.id/berita/seni-lukis-kamasan-sebagai-salah-satu-manifestasi-percampuran-antara-seni-lukis-tradisi-indonesia-dengan-pengaruh-barat/> diakses 5 April 2019). Wayang Kamasan juga digunakan sebagai bentuk persembahan menyatakan sujud bakti terhadap Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sanghyang Widhi Wasa untuk memohon keselamatan dan ketenteraman umat. Sedangkan fungsi secara ekonomi

contohnya di Desa Kamasan tak jarang lukisan wayang kamasan ini dijadikan mata pencaharian satu-satunya oleh warga. Di Desa Kamasan ini banyak *artshop* yang memajang dan memperjualbelikan lukisan wayang kamasan contohnya adalah galeri milik alm I Nyoman Mandra yang sekarang dikelola oleh anak pertamanya yang bernama Ni Wayan Sri Wedari dan anggota keluarganya. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan beliau mengungkapkan bahwa melukis adalah satu-satunya mata pencaharian yang dimilikinya. Beliau melanjutkan bahwa minat para pecinta seni terhadap lukisan wayang ini sangat tinggi sehingga mendorong beliau untuk menekuni pekerjaan menjadi seorang pelukis. Ni Wayan Sri Wedari dan keluarganya sendiri mendapat keahlian melukis dari sosok ayahnya yang merupakan maestro wayang kamasan terkenal dan dikembangkan melalui belajar (otodidak).

Oleh karena itu perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini diharapkan mampu meningkatkan kertertarikan untuk mempelajari seni lukis wayang kamasan agar tidak punah dimana anak-anak remaja saat ini sudah mulai bosan dengan mempelajari lewat buku, dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu memberikan pengalaman baru dalam belajar karena dapat memunculkan objek yang tiga dimensi dan dapat diaplikasikan dalam *smartphone* dimana anak-anak remaja saat ini lebih tertarik dengan *smartphone* dari pada buku. Di dalam aplikasi *Augmented Reality* ini terdapat materi berupa pengetahuan umum tentang wayang kamasan sampai dengan cara melukis wayang kamasan yang diulas secara jelas serta terdapat satu menu yang bisa memindai suatu *barcode* yang kemudia dapat memunculkan objek tiga dimensi. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini juga dalam rangka membantu kekurangan sarana dan prasarana dalam mengenalkan dan menginformasikan tentang wayang kamasan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik masalah yang menarik untuk dikaji sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis *Augmented Reality*?
2. Apa saja media pendukung yang efektif dalam perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis *Augmented Reality*?

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, kepustakaan, dokumentasi.

1. Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian (Noor, 2011 : 80). Metode observasi ini dilakukan untuk mengetahui informasi mengenai seni lukis wayang kamasan dengan mengunjungi rumah maestro I Nyoman Mandra dan mengamati langsung ke Kertha Gosha.

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai, tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain. (Noor, 2011: 87). Dalam hal ini diperlukannya metode wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai seni lukis wayang kamasan dengan anak dari alm I Nyoman Mandra.

3. Kepustakaan

Teknik kepustakaan adalah mencari data literatur yang berhubungan dengan desain komunikasi visual, meliputi buku – buku, kamus, media komunikasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan. Fungsi dari metode ini guna lebih memperjelas secara teoritis ilmiah tentang kasus yang diambil dan juga untuk mencari pendekatan guna

mencari pemecahan masalah yang berhubungan dengan cara penampilan isi pesan baik ilustrasi maupun teks dalam merancang sebuah media komunikasi visual dalam promosi (Hasan.2002 : 912). Sumber literature yang didapat melalui internet dan buku mengenai wayang kamasan.

4. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk laporan dan foto. (Noor, 2011: 95). Dengan cara mendokumentasi wawancara melalui video dan memotret media interaktif apa saja yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep perancangan

Konsep kreatif menurut (Bahri 2008:14) merupakan ide abstrak yang dapat mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang ada pada umumnya dinyatakan dalam suatu istilah atau rangkaian kata. Kemudian untuk kata kreatif, dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2005:599) yaitu kemampuan untuk mencipta, prihal berkreasi dan kekreatifan. Dalam konsep perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis *Augmented Reality* ini menerapkan konsep dari “Technology And Educative”, karena dilihat dari kata, “Technology” dan “Educative” yang apabila digabung memiliki arti pembelajaran dengan menggabungkan teknologi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan karena memiliki interaksi langsung antara pengguna dan media tersebut. Konsep “Technology” disini dirlatkan dalam segi media yang digunakan karena menggunakan media smartphone android dan berbasis aplikasi yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) sehingga ilustrasi yang dihasilkan menjadi 3d. Konsep “Edukasi” diterapkan dalam

penggunaan tata bahasa yang baik dan benar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang tepat guna.

Selain itu dirancang juga media tambahan sebagai media pendukung dan media promosi pada media utama *Augmented Reality* tersebut, ini bertujuan untuk membuat sebuah media yang kreatif dan inovatif sehingga membuat tampilannya terlihat lebih menarik dan mampu bersaing di pasaran.

Tujuan Kreatif

Sebagai media pembelajaran mulai dari anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) keatas agar cara belajar mereka tidak membosankan dan smartphone mereka tidak digunakan untuk bermain yang kurang bermanfaat. Memberikan ilmu pengetahuan tentang kebudayaan khas Klungkung yaitu wayang kamasan. Melestarikan kebudayaan Bali di era modernisasi saat ini. Sebagai media pembelajaran yang memiliki unsur lokal khas Bali yaitu Wayang Kamasannya dan memberikan pengenalan terhadap Wayang Kamasan.

Strategi Kreatif

Strategi Kreatif Pembelajaran Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis *Augmented Reality* yang merupakan media pembelajaran yang akan ditujukan untuk anak SMP dan orang dewasa. Dari segi tampilan visual bahwa isi dari media pembelajaran dari *Augmented Reality* ini adalah diambil dari lukisan wayang kamasan yang berada di bagian bawah atap Taman Gili yang berada di Kertha Gosa, serta menggunakan sebuah target yang berupa logo atau barcode yang dapat discan menggunakan smartphone untuk menghasilkan ilustrasi 3dimensi.

Karakteristik Target Audience

Target audience adalah sasaran yang ingin dicapai dari tujuan desain media

komunikasi visual. Sasaran ini dapat dilihat dari berbagai sisi, diantaranya :

a. Demografis

Segmentasi Demografis, meliputi jenis kelamin, umur, pendidikan, pekerjaan, status perkawinan, dan tingkat penghasilan (Santoyo, 2006 : 67). Ditinjau dari faktor demografis, berikut adalah target audience yang ditentukan :

- Gender : dari anak-anak SMP keatas.
- Usia : 11 tahun keatas

b. Geografis

Meliputi wilayah propinsi, kabupaten, kota, dengan sifatnya urbanis /semi urbanis /rural (Santoyo, 2006 : 67). Ditinjau dari faktor geografi, target audience yang ditujukan disini yaitu anak-anak khusus SMP yang ada di Bali.

c. Psikografis

Segmentasi Psikografis, meliputi kepribadian, gaya hidup. Ditinjau dari faktor psikografi, target audience yang ditujukan adalah anak SMP yang sering bermain smartphone dan bosan untuk membaca buku formal yang ada disekolah maupun yang ada dipustakaaan yang membahas tentang seni dan budaya.

Alur Desain Kreatif

Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana desain menu sistem yang akan dibangun, serta dijadikan sebagai acuan akhir dari tahap perekyasaan aplikasi. Berikut adalah keterangan desain menu sistem dari Aplikasi *Augmented Reality* Ensiklopedia Wayang Kamasan :

1. Splash Screen

Saat Aplikasi *Augmented Reality* Ensiklopedia Wayang Kamasan dibuka, maka akan muncul tampilan

splash screen berupa logo Isi Denpasar dan Pop up animasi dari judul aplikasi.

2. Menu Home

Menu Home memiliki tiga sub menu yaitu Ensiklopedia, Scan AR, dan Tentang. Dalam menu home juga terdapat button yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

3. Ensiklopedia

Dalam menu ini, pengguna dapat mempelajari materi tentang Wayang Kamasan tanpa Ensiklopedia berbentuk hardcopy. Dalam menu ini ada tiga sub menu materi yaitu, materi tentang Sejarah Wayang Kamasan, Pengenalan Wayang Kamasan dan Cara Melukis Wayang Kamasan.

4. Scan AR

Menu Scan AR (Augmented Reality) memiliki fungsi untuk memindai marker dari ensiklopedia yang telah disediakan melalui kamera pada Aplikasi Augmented Reality Ensiklopedia Wayang Kamasan, dimana ketika marker yang telah dideteksi serta diidentifikasi maka akan muncul objek tiga dimensi di atas ensiklopedia yang telah di pindai sebelumnya. Saat memasuki menu ini, pengguna akan ditunjukkan terlebih dahulu cara untuk menggunakan fungsi Scan yang ada pada menu ini melalui panduan. Selain fungsi memindai marker, pada menu ini juga terdapat fungsi memperbesar tampilan objek (pinch to zoom), menampilkan informasi objek tiga dimensi

5. Tentang

Menu tentang berisikan penjelasan singkat mengenai aplikasi dan juga profil pembuat aplikasi.

Unsur-unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

Unsur-unsur interaktif dan sistem navigasi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis Augmented Reality ini adalah ;

a. Unsur Teks

Teks yang digunakan dalam media interaktif ini adalah untuk menjelaskan cara menggunakan Augmented Reality ini, dan juga memberikan informasi mengenai Ensiklopedia wayang kamasan.

b. Unsur Gambar Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam media interaktif ini adalah menggunakan ilustrasi digital dan juga ilustrasi fotografi. Ilustrasi digital digunakan untuk menggambarkan visual secara tiga dimensi, dan juga ilustrasi fotografi digunakan untuk menampilkan foto asli sosok maestro wayang kamasan dan juga contoh asli dari lukisan wayang kamasan.

c. Unsur Visual Bergerak/Animasi (2D/3D)

Animasi yang ditampilkan berupa animasi bergerak yaitu dua dimensi motion graphic pada bagian tombol, teks, serta ornamen wayang kamasan.

d. Unsur Audio

Audio yang digunakan background music yang bernuansa tradisional Bali, namun memiliki tema yang menyenangkan dan rileks untuk didengar sehingga membuat media interaktif ini tidak membosankan.

e. Sistem Navigasi

Sistem navigasi yang terdapat dalam media interaktif ini adalah muncul setelah melewati splash screen dimana splash screen terdapat logo ISI Denpasar, setelah itu sistem navigasi yang utama terdapat lima tombol yaitu tombol Ensiklopedia, tombol Scan AR,

tombol Tentang, tombol Keluar dan tombol mute.

Konsep Visual Interface Desain

Konsep visual interface desain yang terdapat dalam perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis Augmented Reality ini adalah ;

a. Colour Tone

Warna yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis Augmented Reality ini adalah cenderung menggunakan warna alam karena wayang kamasan itu sendiri banyak mengambil contoh warna bahkan bahan dari pewarnanya itu sendiri menggunakan bahan yang alami. Sehingga nuansa wayang kamasannya itu sendiri tetap ada di dalam media interaktif Augmented Reality ini.

b. Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis Augmented Reality ini adalah dan media pendukung lainnya yaitu menggunakan jenis huruf sans serif (huruf yang tidak berkait), dan huruf dekoratif yang memiliki karakter tradisional Bali.

c. Gaya Visual Ilustrasi

Gaya visual yang digunakan yaitu konsep ilustrasi tradisional dengan style wayang kamasan serta dengan ornamen pelengkap. Sehingga saat menggunakan media pembelajaran interaktif wayang kamasan berbasis Augmented Reality ini unsur tradisional tetap terasa walaupun menggunakan teknologi modern.

d. Page Layout Style

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (Surianto Rutan,2008). Layout atau tata letak elemen-elemen desain dalam media interaktif, meliputi elemen teks, elemen visual, dan elemen invisible yang disusun dengan rapi, seimbang, konsisten, dan tidak membingungkan ketika dilihat. Layout logo atau judul dalam menu utama diletakkan pada area yang terlihat, agar identitas pada media interaktif yang dibuat dapat terlihat dengan jelas.

Proses Perancangan

Perancangan Pembelajaran Interaktif ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat dalam mempelajari seni dan budaya Bali asli dari Klungkung Kamasan yaitu wayang kamasan yang dinilai masyarakat terutama remaja di era yang serba canggih ini terkesan kuno dan ketinggalan jaman, sehingga membuat minat untuk mempelajarinya menjadi berkurang. Dengan menggunakan pembelajaran dalam bentuk Aplikasi di smartphone ini membuat target audience menjadi tertarik mempelajari wayang kamasan serta berfungsi sebagai promosi untuk daerah Kamasan Klungkung.

Pengembangan Desain



Thumbnail

Visual

Gambar 1. Aplikasi Augmented Reality

a. Ilustrasi

Pada desain Menu Home Augmented Reality Wayang Kamasan ini menggunakan ilustrasi yang bergaya tradisional khas wayang kamasan.

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan" dan sub teks berupa menu dari aplikasi tersebut "Ensiklopedia, Scan AR, dan Tentang".

d. Huruf dan Tipografi

Pada headline menggunakan huruf dekoratif yaitu font "Bali Paradiso" dan pada teks menggunakan jenis huruf Sans Serif, tepatnya menggunakan font "Myriad Pro"

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media utama ini adalah mengikuti ukuran dari pixel smartphone pada umumnya yaitu 1280px x 720px.



Thumbnail



Visual

Gambar 2. Buku Marker

a. Ilustrasi

Pada desain Buku Marker Augmented Reality Wayang Kamasan menggunakan ilustrasi yang bergaya tradisional khas wayang kamasan. Serta terdapat logo Institut Seni Indonesia dan juga logo Dinas Kebudayaan Provinsi Bali selaku komunikator. Dan juga terdapat ilustrasi tokoh pewayangan yang menggunakan gaya lukisan Wayang Kamasan didalam buku marker ini.

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan".

d. Huruf dan Tipografi

Pada cover terdapat headline yang menggunakan huruf dekoratif yaitu font "Bali Paradiso" dan pada isi buku marker menggunakan jenis huruf Sans Serif, tepatnya menggunakan font "Myriad Pro"

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media pendukung yaitu Buku Marker ini adalah 14,8cm x 21cm atau A5 dalam mode landscape dan dicetak menggunakan kertas hvs 310gr pada bagian isi buku dan pada cover buku menggunakan kertas Art Paper 310gr.



Thumbnail



Visual

Gambar 3. T-shirt

a. Ilustrasi

Pada desain T-Shirt menggunakan ilustrasi yang bergaya tradisional khas wayang kamasan. Dan terdapat 4 tokoh pewayangan dengan gaya lukisan wayang kamasan diantaranya Laksmana, Rama, Shita, dan juga Hanoman. Terdapat logo Google Play sebagai sponsorship dan akun media sosial yaitu logo Instagram serta logo Facebook.

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar. Untuk warna baju dipilih warna putih.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan".

d. Huruf dan Tipografi

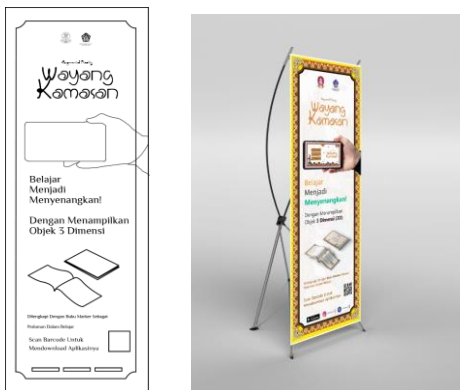
Pada cover terdapat headline yang menggunakan huruf dekoratif yaitu font "Bali Paradiso" dan pada isi buku marker menggunakan jenis huruf Sans Serif, tepatnya menggunakan font "Myriad Pro".

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media pendukung yaitu T-Shirt adalah size M, L, dan XL bahan yang digunakan adalah Cotton Combed 32s.

f. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah Digital Printing.



Thumbnail Visual
Gambar 4. X-Banner

a. Ilustrasi

Pada desain X-Banner Augmented Reality Wayang Kamasan menggunakan ilustrasi yang bergaya tradisional khas wayang kamasan. Serta terdapat logo Institut Seni Indonesia dan juga logo Dinas Kebudayaan Provinsi Bali selaku komunikator. Terdapat gambar tangan yang sedang memegang smartphone disini dimaksudkan adalah simbolis pengguna aplikasi yang sedang menggunakan aplikasi Augmented Reality ini.

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan".

d. Huruf dan Tipografi

Pada cover terdapat headline yang menggunakan huruf dekoratif yaitu font "Bali Paradiso" dan pada isi buku marker menggunakan jenis huruf Sans Serif, tepatnya menggunakan font "Myriad Pro".

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media pendukung yaitu Stiker adalah 160cm x 80cm, dan bahan menggunakan flexi korea

f. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah Digital Printing.



Thumbnail Visual
Gambar 5. Stiker

a. Ilustrasi

Pada desain Stiker hanya terdapat logo Google Play, logo Instagram, dan juga logo Facebook.

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna orange, warna ini juga memiliki daya tarik yang kuat, karena mampu merangsang pandangan mata serta warna oranye memberi kesan hangat dan bersemangat.. Untuk warna dasar stiker dipilih warna putih.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan".

d. Huruf dan Tipografi

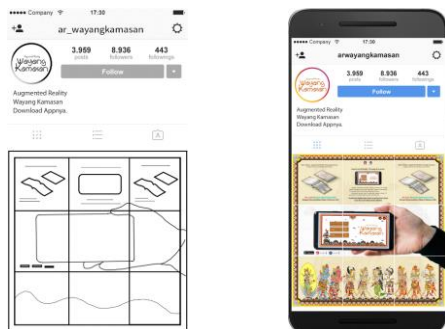
Pada cover terdapat headline yang menggunakan huruf dekoratif yaitu font "Bali Paradiso" dan pada isi buku marker menggunakan jenis huruf Sans Serif, tepatnya menggunakan font "Myriad Pro".

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media pendukung yaitu Stiker adalah 12cm x 7,5cm bahan yang digunakan adalah Sticker Vynil.

f. Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah Digital Printing.



Thumbnail Visual
Gambar 6. Instagram Branding

a. Ilustrasi

Pada desain Instagram Branding ini, menggunakan asset dari gambar ilustrasi pada aplikasi ini. Konsep yang digunakan masih sama dengan media yang lainnya

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan", dan sub headline untuk penjelasan pada biodata profile.

d. Huruf dan Tipografi

Pada teks menggunakan jenis huruf Sans Serif.

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media pendukung yaitu Instagram Branding sesuai dengan smartphone yaitu 720px x 1280px.



Thumbnail Visual
Gambar 7. Facebook Branding

a. Ilustrasi

Pada desain Facebook Branding ini, menggunakan asset dari gambar ilustrasi pada aplikasi ini. Konsep yang digunakan masih sama dengan media yang lainnya

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar.

c. Teks

Teks berupa headline "Augmented Reality Wayang Kamasan", dan sub headline untuk penjelasan pada biodata profile.

d. Huruf dan Tipografi

Pada teks menggunakan jenis huruf Sans Serif.

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media pendukung yaitu Instagram Branding sesuai dengan smartphone yaitu 720px x 1280px.



Thumbnail Visual
Gambar 8. Katalog Karya

a. Ilustrasi

Pada desain Katalog Karya ini, menggunakan asset dari gambar ilustrasi pada aplikasi ini. Konsep yang digunakan masih sama dengan media yang lainnya yaitu menggunakan ilustrasi yang bergaya tradisional khas wayang kamasan.

b. Warna

Warna yang digunakan adalah warna analog atau dalam teknik melukis wayang kamasan disebut nyigar.

c. Teks

Teks berupa headline "Katalog Karya", dan sub headline "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality"

d. Huruf dan Tipografi

Pada teks menggunakan jenis huruf Sans Serif.

e. Ukuran dan Bahan

Ukuran yang digunakan pada media Katalog Karya yaitu 13cm x 13cm dan bahan yang digunakan yaitu pada bagian cover menggunakan kertas Art Paper 310gr dan isi menggunakan hvs 310gr

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Pada perancangan media pembelajaran interaktif ensiklopedia wayang kamasan berbasis Augmented Reality dan media pendukungnya menggunakan gaya visual yang digunakan yaitu konsep ilustrasi tradisional dengan style wayang kamasan serta dengan ornamen pelengkapannya. Sehingga saat menggunakan media pembelajaran interaktif wayang kamasan berbasis Augmented Reality ini. Terdapat 10 Objek 3 dimensi yang akan muncul diatas marker buku marker Augmented Reality wayang kamasan dengan fitur pinch to zoom objek diantaranya adalah objek pewayangan Rama, Shita, Laksmana, Hanoman, Rahwana, Kresna, Dewi Saraswati, Dewa Brahma, Dewa Wisnu dan Dewa Siwa. Sehingga media pembelajaran interaktif ini menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dimana target audiencenya adalah dimulai dari anak SMP keatas yang cenderung bosan dengan media pembelajaran dengan buku yang ada disekolah. Selain itu media pembelajaran interaktif Augmented Reality wayang kamasan ini dapat memperkenalkan daerah wisata Desa Kamasan yang terdapat di Kabupaten Klungkung ini ke masyarakat lokal maupun Mancanegara
2. Media informasi yang akan dibuat adalah Aplikasi *Augmented Reality*, Buku Marker Wayang Kamasan, T-Shirt, X-Banner, Stiker, Instagram Branding, Facebook Branding, dan Katalog Karya. Dimana setiap media memberikan informasi sesuai dengan fungsinya masing-masing, dan efektif digunakan sebagai sarana media mempromosikan aplikasi *Augmented Reality* Wayang Kamasan ini kepada anak SMP maupun masyarkat yang lainnya. Sehingga dengan mudah mendownload dan mempelajarinya sehingga berguna untuk kedepannya.

Saran

Sebagai pengembang selanjutnya dari perancangan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai Bahasa pengantarnya, sehingga dapat dibuatkan dalam versi Bahasa Inggris dalam materi dan informasi agar cakupan pengguna aplikasi dapat lebih luas.
2. Pada aplikasi ini juga dapat ditambahkan fitur-fitur lainnya yang bermanfaat sehingga penyampain informasi dan pengenalan menjadi lebih inovatif seperti penambahan narasi dan animasi dinamis dalam objek 3D.
3. Objek 3D yang ditampilkan masih belum sempurna, sehingga dapat dibuat objek 3D yang lebih baik dan detail.
4. Aplikasi ini dapat dikembangkan kembali untuk perangkat mobile dengan sistem operasi yang berbeda, seperti iOS.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi. 2014. Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D. W. Komputer
- Eka Ardianto. 2012. Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. DINAMIK.
- Flavell, L. Beginning Blender. 2011. Open Source 3D Modeling, Animation and Game Design. New York: Springer Science Business Media.
- Hasan, M.Iqbal. 2002. Pokok-pokok Metari Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- MADCOMS.2013.Kupas Tuntas Adobe Illustrator CS6. Yogyakarta:Andi Publiser.
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer). Yogyakarta : Penerbit Andi.
- R. Indrini, B. Sugiarto dan A. Purwanto.2016.Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia.
- Sarwono, J & Lubis, H. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sarwono. Jonathan, Lubis.Harry.2007).Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suprianto, Dodit & Rini Agustina, S.Kom., M.Pd. 2012.Pemrograman Aplikasi Android. Yogyakarta: MediaKom.
- Suriyanto Rustan. 2008.Layout, Dasar & Penerapannya. Jakarta:Gramedia
- Vaughan, Tay. 2006. Multimedia:Making It Work,Edisi 6. Yogyakarta : ANDI

DAFTAR SUMBER

<http://digilib.isi.ac.id/1869/7/jurnal.pdf> (diakses 2019/03/20)

<https://lilianaeri.wordpress.com/tag/metod-e-brainstorming/> (diakses 2019/03/10)

https://www.researchgate.net/publication/315591382_PEMANFAATAN_AUGMENTED_REALITY_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN (diakses 2019/03/10)

<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-00141-if%20bab%202.pdf> (diakses 2019/03/10)

<http://smkbinainformatika.sch.id/mengenal-media-interaktif/> (diakses 2019/03/10)

<http://digilib.unila.ac.id/10537/15/15%20-%20BAB%20II.pdf> (diakses 2019/03/10)

<http://digilib.unila.ac.id/1721/8/Bab%202.pdf> (diakses 2019/03/10)

http://digilib.uin-suka.ac.id/27694/2/1520420001_BAB-II_sampai_SEBELUM-BAB-TERAKHIR.pdf (diakses 2019/03/10)