

**PERANCANGAN AUGMENTED REALITY  
ILUSTRASI NYI RORO KIDUL  
UNTUK ANAK USIA 6 SAMPAI 12 TAHUN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi syarat-syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata I  
Program Desain Komunikasi Visual*



**ABDAN AL-AFGANDA**

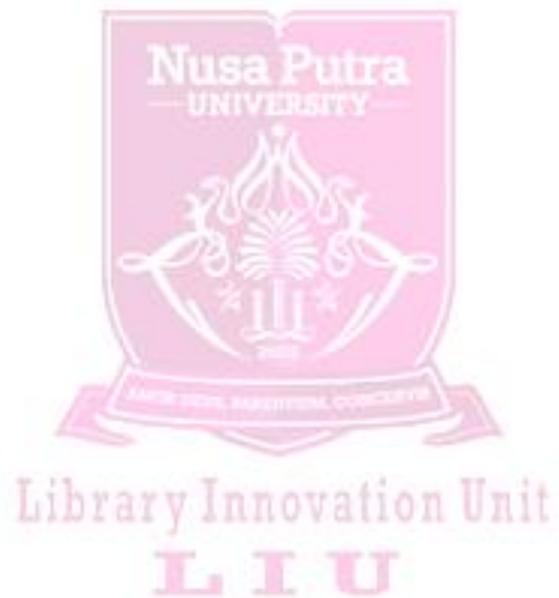
**16176024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
2021**

***ABSTRACT***

*Augmented Reality in this final project is used as a medium to help visualize abstract concepts for understanding and structure of an object model in the form of new variations in order to convey history as well as be used as entertainment media. In this Nyi Roro Kidul Illustration, each object used has gone through a replacement process so that the material of the object can be changed to match the target image on the photo paper. By making this Augmented Reality Illustration of Nyi Roro Kidul, early childhood interest in history or about Nyi Roro Kidul can be well received and understood. The main purpose of designing this thesis is the design of Augmented Reality as an illustration media for Nyi Roro Kidul for children aged 6 to 12 years.*

*Keywords: Illustration, Augmented Reality, Nyi Roro Kidul*



## **ABSTRAK**

Augmented Reality di dalam tugas akhir ini digunakan sebagai media dalam membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu

model objek dalam bentuk variasi baru guna menyampaikan sejarah sekaligus dijadikan media hiburan. Dalam Ilustrasi nyi roro kidul ini tiap objek yang digunakan sudah lewat proses pergantian supaya material dari objek bisa berganti cocok dengan image sasaran yang ada pada kertas foto. Dengan pembuatan Augmented Reality Ilustrasi Nyi Roro Kidul ini, minat anak usia dini terhadap sejarah atau tentang Nyi Roro Kidul dapat dengan baik diterima dan dipahami. Tujuan utama dari perancangan skripsi ini adalah Perancangan Augmented Reality sebagai media Ilustrasi Nyi Roro Kidul untuk anak usia 6 sampai 12 tahun.

Kata kunci: Ilustrasi, Augmented Reality, Nyi Roro Kidul



# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Pelabuhanratu merupakan daerah yang berada di Jawa Barat, Kabupaten Sukabumi yang terkenal dengan objek wisata dan mitosnya tentang Nyi Roro Kidul. Mitos tentang nyi roro kidul selaku penguasa laut selatan masih sangat kental dikalangan warga pesisir laut selatan pulau jawa. Mitos tentang Nyi Roro Kidul merupakan budaya yang harus tetap dilestarikan namun perkembangan teknologi membuat budaya di indoneisa banyak dilupakan dan ditinggalkan bahkan cenderung cuek pada sosial budaya di kalangan remaja. Kekayaan karya budaya tradisi yang corak serta ragamnya tidak terhitung ini, saat ini terus menjadi susah buat dicari jejaknya. Kalaupun pun ada cenderung tidak utuh lagi sebab pelakunya sudah tidak ada. Keadaan ini merupakan salah satu dampak dari pesatnya kemajuan teknologi, sebab tidak terdapatnya atensi dari masyarakat ataupun atensi dari Negeri (Sumintarsih, Salamun, dkk, 2012: 1). Prof. Dra. Rachmah Ida, M.Comms., Ph.D, Dosen Departemen Komunikasi FISIP Unair sekaligus Guru Besar Media Pertama di Indonesia mengatakan dalam bukunya yang berjudul Budaya Populer Indonesia . “Masuknya berbagai bentuk ragam budaya global yang berasal dari luar indonesia telah memengaruhi format dan isi budaya populer yang berkembang di tanah air.” (Ida, 2017).

Peran Ilustrasi dalam representasi pada sosok Nyi Roro Kidul tentunya sangat bermanfaat dalam aspek estetis dalam sebuah cerita (Sidhartani, 2015) untuk upaya pengenalan sekaligus menjaga agar mitos tersebut tidak dilupakan. Tetapi dalam pelaksanaannya tentunya perlu adanya modifikasi agar menarik supaya dapat dilirik oleh Audiens. Salah satunya adalah teknologi AR (Augemented Reality) yang banyak digunakan dalam industri game, desain, hiburan, pendidikan kedokteran dan berkesenian.

Augmented Reality didefinisikan sebagai teknologi yang mencampurkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata (Azuma, 1997). AR di dalam tugas akhir ini digunakan sebagai media dalam membantu

memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek dalam bentuk varisasi baru guna menyampaikan sejarah sekaligus dijadikan media hiburan di era milenial seperti sekarang.

Dalam hal ini desain dengan media yang menarik merupakan salah satu cara dari penyampaian solusi alternatif guna lebih praktis dan instan dicoba dimana saja serta kapan saja sehingga diharapkan sanggup secara efisien dilirik oleh warga luas.

Ditinjau dari hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan mengenai penciptaan karya Perancangan Ilustrasi Nyi Roro Kidul melalui media Augmented Reality yang bertujuan sebagai media hiburan, pembelajaran, promosi dan nilai jual.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah yang mendasari dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana menentukan desain yang cocok dan menarik untuk target audien anak-anak usia 6 sampai 12 tahun?
2. Bagaimana konsep desain untuk merancang Ilustrasi Nyi Roro Kidul agar Cocok dengan usia 6 sampai 12 tahun?
3. Bagaimana analisis dari desain Ilustrasi Nyi Roro Kidul dalam Augmented Reality?

## **I.3 Batasan Masalah**

1. Target audiensi anak-anak usia 6 sampai 12 tahun,
2. Wilayah pengedaran hanya di Wilayah Sukabumi,
3. Isi berupa konten ini hanya berfokus pada Ilustrasi Augmented Reality Nyi Roro Kidul saja.

## **I.4 Metode Perancangan**

### **I.4.1 Metode Pengumpulan Data**

- a. Observasi

Observasi adalah teknik mengamati dan melihat perubahan fenomena sosial. Perubahan tersebut bisa berupa data atau skor dan nilai. Observasi dilaksanakan di Karang Hawu Pelabuhanratu.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dengan narasumber secara langsung.<sup>1</sup> wawancara dilakukan dengan tokoh adat setempat yaitu Pengurus Gunung Keramat Winarum Karanghawu Kecamatan Cisolok Sukabumi.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan melihat secara langsung dari berbagai sumber terkait berupa dokumen tertulis maupun elektronik yang digunakan sebagai pendukung kelengkapan data yang lain.

d. Studi Internet

Pencarian data melalui Internet yang kemudian dikumpulkan untuk dijadikan bahan dalam pembuatan Augmented Reality.

## **I.5 Tujuan**

Berikut merupakan tujuan dari Tugas Akhir ini:

1. Menentukan desain yang cocok dan menarik untuk target audien usia 6 sampai 12 tahun,
2. Menentukan konsep desain untuk merancang Ilustrasi Nyi Roro Kidul yang cocok untuk usia 6 sampai 12 tahun,
3. Menganalisis dari desain Ilustrasi Nyi Roro Kidul dalam Augmented Reality.

## **I.6 Manfaat Penciptaan/Perancangan**

### **I.6.1 Bagi Penulis**

Menambah pengetahuan serta memperoleh gambaran dalam pembuatan augmented reality untuk diaplikasikan di dunia kerja.

### **I.6.2 Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

Manfaat penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan, pengertian dan pengalaman dalam bidang yang

dikerjakan yaitu menciptakan sebuah karya visual berupa Augmented Reality.

### **I.6.3 Bagi Kemajuan Teknologi di Indonesia**

Sebagai referensi yang bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut serta dapat dijadikan input untuk menambah wawasan pengetahuan dalam bidang multimedia khususnya Augmented Reality.

### **I.6.4 Bagi Audiences**

Sebagai salah satu referensi dan sarana pembelajaran dan hiburan melalui konsep Desain Komunikasi Visual.

### **I.7 Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan untuk memunculkan variabel-variabel model dalam Pengenalan Sosok Nyi Roro Kidul melalui Media Ilustrasi berbasis Augmented Reality ini adalah Metode Kualitatif.

### **I.8 Konsep Perancangan**

Augmented Reality ini berisi tentang cerita sosok Nyi Roro Kidul melalui media ilustrasi. Penggabungan Ilustrasi dengan AR dapat mampu memberikan feel, dan experience tersendiri bagi audien dalam menikmati sebuah karya desain.

### **I.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dalam membuat kerangka penelitian.

#### **I.9.1 Bagian Awal**

Pada bagian awal berisikan Abstrak, Halaman Pengesahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Lampiran, Daftar Gambar dan Daftar Tabel.

#### **I.9.2 Bagian Isi**

Dalam pembuatan laporan ini dilakukan pengelompokan laporan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang hal-hal yang melatarbelakangi dalam penciptaan Tugas Akhir ini. Menjelaskan apa yang menjadi dasar atau alasan suatu penciptaan. Terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, manfaat penciptaan atau perancangan, sistematika perancangan, metode perancangan, metode analisis data, konsep perancangan dan skematika perancangan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori terdiri dari teori desain dan teori penunjang.

Teori desain berisi mengenai ilmu-ilmu apa yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan. Merujuk pada sumber pustaka ilmiah yang terkait dengan Augmented Reality dan Nyi Roro Kidul. Sedangkan teori penunjang berisi mengenai pembahasan dan referensi-referensi untuk membuat sebuah perancangan.

## BAB III METODE PENCIPTAAN

Merumuskan tentang langkah- langkah penciptaan. Bagian ini memaparkan apa saja yang dilakukan saat penciptaan, permasalahan yang terjadi, dan sumber data. Terdiri dari tinjauan karya sebelumnya, gagasan berkarya alat dan bahan serta proses berkarya.

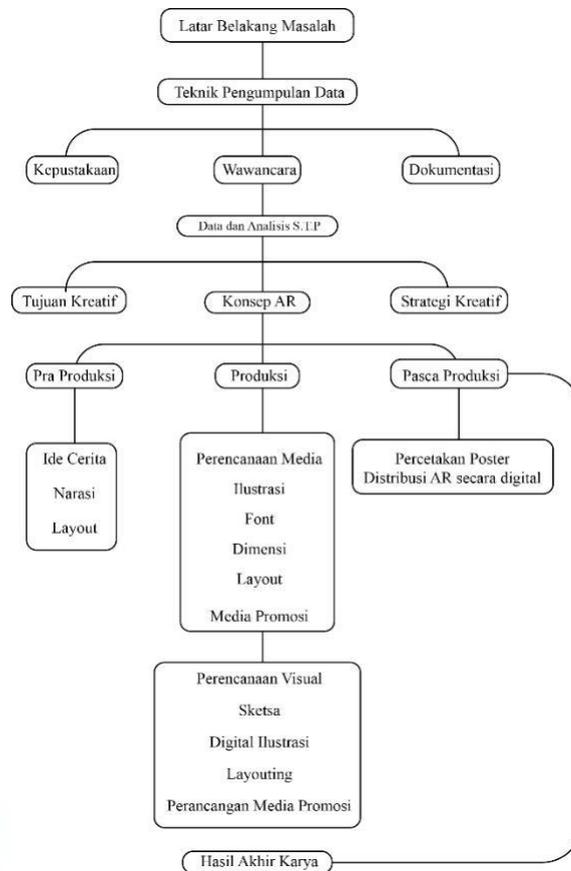
## BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Menyajikan pembahasan mengenai penciptaan dari setiap dan menjelaskan secara terperinci makna visual dari Gambar tersebut dengan teori desain.

## BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran yaitu output yang berhasil diselesaikan berdasarkan ruang lingkup batasan kasus dan sarana terhadap masalah.

## I.10 Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

## I.11 Jadwal Penelitian

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Sumber: Dokumentasi Penulis

No.	Nama Kegiatan	Februari				Juli				Agustus			
		Minggu Ke-				Minggu Ke-				Minggu Ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	■											
2	Pengumpulan Data		■	■	■						■	■	
3	Penyusunan Bab 1-5										■	■	■
4	Produksi					■	■	■			■	■	

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Referensi dari Buku

- (1) Dr. Nursapia Harahap M. Penelitian Kualitatif. (Sazali H, ed.). Penerbit Wal Ashri Publishing; 2020.
- (2) Lia Anggraini S. KN. Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula. 5th ed. (Fibrianti I, ed.). Penerbit Nuansa; 2018.
- (3) Maestro Ridloh Rerengga. LKP : Perancangan Desain Media Promosi Lia S. Associates Branding & Design. Repository Universitas Dinamika.
- (4) Nuralia L. CERITA RAKYAT NUSANTARA 34 PROVINSI. Ruang Kata; 2009.
- (5) Nurani Y. Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta Barat: Cv Campataka. Published online 2019:144.
- (6) Prof. Dr. A. Muri Yusuf MP. METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan. Cetakan ke. (Suwito, ed.). KENCANA; 2014.
- (7) Soewardikoen DW. Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. (Bayu, Anangga; Maharani F, ed.). Kanisius; 2019.

## B. Referensi dari Jurnal dan Internet

- (1) Artivive. OUR VISION IS TO CHANGE HOW ART IS CREATED AND CONSUMED AND BUILD THE COMMUNITY AROUND AUGMENTED REALITY ART. artivive.com. Published 2021. <https://artivive.com/about/>
- (2) Goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee A. *Seni Ilustrasi*. Vol 53.; 2019.
- (3) Peddie J. *Augmented Reality: Where We Will All Live*. Vol 2018.; 2017. <https://sukunya055.wordpress.com/บทบาทของเทคโนโลยี-augmented-reality/>
- (4) Unsur-unsur Penting dalam Desain Grafis. Desain Bersama. Published 2018. <http://www.desainbersama.com/2018/10/unsur-unsur-penting-dalam-desain-grafis.html?cv=1>

