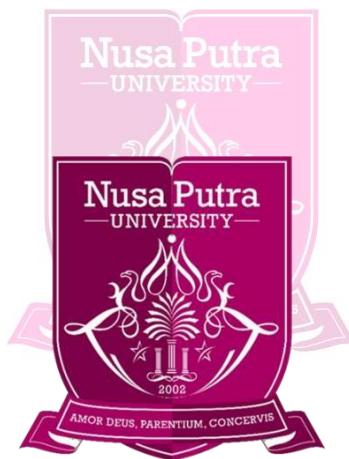


**PERANCANGAN KATALOG PRODUK GOLOK CIBATU SUKABUMI
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI UPAYA PROMOSI
BUDAYA LOKAL**

SKRIPSI

UMAR ASSAJJAD

20210060118



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN

SUKABUMI

AGUSTUS 2025

**PERANCANGAN KATALOG PRODUK GOLOK CIBATU SUKABUMI
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI UPAYA PROMOSI
BUDAYA LOKAL**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh gelar
Sarjana Desain (S.Ds) Di Program Studi Desain Komunikasi Visual*



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
AGUSTUS 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN KATALOG PRODUK GOLOK CIBATU
SUKABUMI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
SEBAGAI UPAYA PROMOSI BUDAYA LOKAL
NAMA : UMAR ASSAJJAD
NIM : 20210060118

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasilkarya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain (S.Ds)

saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Agustus 2025



UMAR ASSAJJAD

Penulis

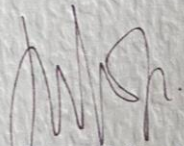
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN KATALOG PRODUK GOLOK CIBATU
SUKABUMI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
SEBAGAI UPAYA PROMOSI BUDAYA LOKAL
NAMA : UMAR ASSAJJAD
NIM : 20210060118

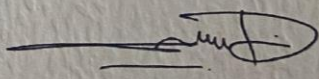
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pembimbing dan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal Agustus 2025 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi 14 Agustus 2025

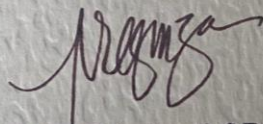
Pembimbing I


Irving Gustav Salim, S.PD., M.Ds
NUPTK. 3542776677130052

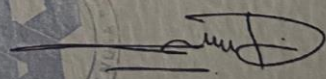
Pembimbing II


Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

Ketua Penguji


Irni Resmi Apriyanti, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0120240021

Ketua Program Studi


Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM.ASEAN.Eng

ABSTRACT

Golok Cibatu is a traditional handcrafted product originating from the Cibatu region in Sukabumi, which holds strong cultural and historical value within the local community. However, over time, its popularity and the public's understanding of its cultural significance have gradually declined. Therefore, a more innovative and interactive promotional medium is needed to attract the interest of today's generation. This design project aims to create a product catalog for Golok Cibatu integrated with Augmented Reality (AR) technology as a modern and educational promotional tool. The design process follows the Design Thinking method, which includes the stages of empathizing, defining the problem, ideating, prototyping, and testing. Data was collected through observation, interviews with local artisans, and literature studies related to both culture and AR technology. The final outcome is a product catalog that visually documents Golok Cibatu in both printed and interactive formats. By scanning markers in the catalog, users can view three-dimensional representations of the golok along with information on the various types and their respective functions. This design is expected to serve as an effective promotional medium to introduce Golok Cibatu products while also revitalizing and promoting local cultural values to a wider audience through a more engaging and modern approach.

Keywords: *Golok Cibatu, Product Catalog, Augmented Reality, Cultural Promotion, Interactive Media*

ABSTRAK

Golok Cibatu merupakan salah satu hasil kerajinan tradisional yang berasal dari daerah Cibatu, Sukabumi, dan memiliki nilai budaya serta sejarah yang kuat dalam masyarakat lokal. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, popularitas dan pemahaman masyarakat terhadap nilai budaya dari golok tersebut mulai menurun. Oleh karena itu, diperlukan media promosi yang lebih inovatif dan interaktif untuk menarik minat generasi saat ini. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan katalog produk golok Cibatu yang dikombinasikan dengan teknologi Augmented Reality (AR) sebagai sarana promosi yang modern dan edukatif. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking* yang mencakup tahapan: empati, definisi masalah, penciptaan ide, pembuatan prototipe, dan pengujian. Proses perancangan melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan pengrajin lokal, dan studi literatur terkait budaya serta teknologi AR. Hasil akhir berupa katalog produk yang menampilkan dokumentasi visual golok dalam bentuk cetak dan interaktif. Melalui pemindaian marker pada katalog, pengguna dapat melihat tampilan tiga dimensi golok, dan macam macam golok beserta fungsinya. Perancangan diharapkan dapat menjadi media promosi yang efektif dalam mengenalkan produk golok Cibatu sekaligus mengangkat kembali nilai-nilai budaya lokal kepada masyarakat luas dengan pendekatan yang lebih menarik dan modern.

Kata kunci: Golok Cibatu, Katalog Produk, *Augmented Reality*, Promosi Budaya, Media Interaktif

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan judul **“Perancangan Katalog Produk Golok Cibatu Sukabumi Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Upaya Promosi Budaya Lokal”** Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk salah satu syarat menyelesaikan program Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr. Kurniawan, ST., M. Si., MM
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi
3. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan M.Sn
4. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Irving Gustav Salim, S.PD., M.Ds
5. Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
6. Dosen Penguji Program Studi Universitas Nusa Putra.
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi yang senantiasa telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
8. Terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan motivasi lebih untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan - rekan mahasiswa DKV 21 yang telah membantu proses pengerjaan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 14 Agustus 2025

Umar Assajjad
20210060118

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : UMAR ASSAJJAD
NIM : 20210060118
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Jenis karya : KATALOG PRODUK GOLOK CIBATU SUKABUMI
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“KATALOG PRODUK GOLOK CIBATU SUKABUMI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI UPAYA PROMOSI BUDAYA LOKAL “

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : SUKABUMI
Pada tanggal : 14 AGUSTUS 2025

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
72AMX430061035

Umar Assajjad
20210060118.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Kerangka Penelitian	4
BAB II.....	6
2.1 Matrix Penelitian Terdahulu	6
2.2 Studi Literatur	8
2.2.1 Katalog	8
2.2.2 Produk	8
2.2.3 Fotografi	9
2.2.4 Foto Produk	9
2.2.5 Pengertian Golok.....	10
2.2.6 Golok Cibatu	11
2.2.7 Jenis-jenis golok.....	11
2.2.8 Promosi.....	14
2.2.9 <i>Augmented Reality</i>	14
2.2.10 Budaya.....	15
2.2.11 <i>User Behavior</i>	16
2.3 Kerangka Teori	17
BAB III	18
3.1 Metode Penelitian.....	18

3.1.1 <i>Empathize</i>	18
3.1.2 <i>Define</i>	18
3.1.3 <i>Ideate</i>	19
3.1.4 <i>Prototype</i>	19
3.1.5 <i>Test</i>	19
3.2 Pengumpulan Data	20
3.2.1 Wawancara	20
3.2.2 Observasi	22
3.2.3 Studi Literatur	22
3.3 Metode Analisis Data	22
3.4 Objek Penelitian	23
3.5 Metode dan Konsep Perancangan	24
3.5.1 Metode Perancangan	24
3.5.2 Konsep Perancangan	24
3.5.3 Konsep dan Strategi Kreatif	25
3.5.4 Konsep dan Strategi Media	27
3.5.5 Konsep dan Strategi Visual	28
3.6 Alat dan Bahan Yang Digunakan	29
BAB IV	30
4.1 Hasil Perancangan dan Pembahasan	30
4.1.1 Hasil Perancangan	30
4.1.2 Pembahasan	66
4.1.3 Efektivitas Media	66
BAB V	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Bagan 2. 1 Matrix Penelitian Terdahulu	5
Bagan 2. 1 Matrix Penelitian Terdahulu	6
Bagan 3.5. 4 Biaya Media	27



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 6 Kerangka Penelitian	4
Bagan 2. 3 Kerangka Teori	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Golok Sembelih.....	11
Gambar 2. 2 Golok Tebas	11
Gambar 2. 3 Golok Kerja	12
Gambar 2. 4 Golok Cacah.....	12
Gambar 2. 5 Golok Chopper	12
Gambar 2. 6 Golok Petok.....	13
Gambar 3. 1 Katalog Produk <i>Augemeted Reality</i>	27
Gambar 3. 2 Katalog Produk <i>Augemented Reality</i>	27
Gambar 4. 1 Layout Desain Awal.....	30
Gambar 4. 2 <i>Sequence</i> dalam desain layout.....	31
Gambar 4. 3 <i>Emphasis</i> dalam desain layout	31
Gambar 4. 4 <i>Balance</i> dalam desain layout	32
Gambar 4. 5 <i>High Angle</i>	33
Gambar 4. 6 <i>Extreme Close Up</i>	33
Gambar 4. 7 <i>Rule Of Third</i>	34
Gambar 4. 8 Diagonal	34
Gambar 4. 9 Tipografi.....	35
Gambar 4. 10 Psikologi Warna	36
Gambar 4. 11 <i>Color Grading</i>	37
Gambar 4. 12 Adobe Photoshop	38
Gambar 4. 13 Hasil Foto Tanpa Edit.....	38
Gambar 4. 14 Hasil Foto Sesudah Diedit.....	39
Gambar 4. 15 Penyesuaian Dasar.....	39
Gambar 4. 16 Cover Depan Dan Belakang.....	40
Gambar 4. 17 Halaman Pendahuluan.....	41
Gambar 4. 18 Halaman Panduan.....	41
Gambar 4. 19 Halaman Daftar Isi	42
Gambar 4. 20 Halaman Isi Golok Sembelih Simpay Kuningan.....	43
Gambar 4. 21 Halaman Isi Golok Sembelih Simpay Kuningan.....	43
Gambar 4. 22 Halaman Isi Golok Sembelih <i>Bohler K110</i>	44
Gambar 4. 23 Halaman Isi Golok Sembelih <i>Bohler K110</i>	45
Gambar 4. 24 Halaman Isi Golok Sembelih HSS Premium.....	45
Gambar 4. 25 Halaman Isi Golok Sembelih HSS Premium.....	46
Gambar 4. 26 Halaman Isi Golok Sembelih <i>Bohler K110</i> Amboyna	47
Gambar 4. 27 Halaman Isi Golok Sembelih <i>Bohler K110</i> Amboyna	47
Gambar 4. 28 Halaman Isi Golok Sembelih Premium <i>Bohler K110</i>	48
Gambar 4. 29 Halaman Isi Golok Sembelih Premium <i>Bohler K110</i>	49
Gambar 4. 30 Halaman Isi Golok Sembelih Natural.....	50
Gambar 4. 31 Halaman Isi Golok Sembelih Natural.....	51
Gambar 4. 32 30 Halaman Isi Golok Tebas Sonokeling	51
Gambar 4. 33 Halaman Isi Golok Tebas Sonokeling	52
Gambar 4. 34 Halaman Isi Golok Kerja Kayu Jati.....	53
Gambar 4. 35 Halaman Isi Golok Kerja Kayu Jati.....	53
Gambar 4. 36 Halaman Isi Golok Sembelih HSS	54

Gambar 4. 37 Halaman Isi Golok Sembelih HSS	55
Gambar 4. 38 Halaman Isi Golok Sembelih Kayu Aren.....	55
Gambar 4. 39 Halaman Isi Golok Sembelih Kayu Aren.....	56
Gambar 4. 40 Halaman Isi Golok Fatimura 40 cm	56
Gambar 4. 41 Halaman Isi Golok Fatimura 40 cm	57
Gambar 4. 42 Halaman Isi Panduan Perawatan Golok	58
Gambar 4. 43 Kaos Baju	58
Gambar 4. 44 Tote Bag	59
Gambar 4. 45 Tumbler	59
Gambar 4. 46 X-Banner	60
Gambar 4. 47 Hasil <i>Testing</i>	61
Gambar 4. 48 Hasil <i>Testing</i>	62
Gambar 4. 49 <i>Graphic Standard Manual</i>	63
Gambar 4. 50 Poster.....	64
Gambar 4. 51 Bersama Pengrajin Golok (Moh. Hamdan).....	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kesatuan yang memiliki beberapa suku, sbudaya, dan Bahasa yang berbeda beda di setiap wilayahnya masing masing. Oleh karena itu budaya-budaya yang ada di wilayah Indonesia sangat penting untuk dilestarikan. Salah satu budaya yang saat ini masih terus dilestarikan yaitu alat kerajinan sajam cibatu sukabumi. Alat kerajinan sajam adalah alat yang digunakan untuk memotong hewan, mengupas buah, atau bisa juga dijadikan sebagai koleksi seperti golok, pisau, pedang. Menurut Sasmita (2008) *“Pakarang teh pikeun ngayonan musuh di pangperangan, atawa alat pikeun ngajaga diri”* atau dalam artian “senjata adalah alat untuk mengalahkan musuh dalam pertempuran, atau alat untuk melindungi diri sendiri”. Di wilayah Cibatu Sukabumi yang sangat terkenal yaitu alat kerajinan golok. Golok adalah sebuah produk yang terbuat dari besi atau baja yang dibuat oleh tangan manusia (*Hand Made*) secara langsung untuk kebutuhan sehari-hari seperti memotong, memburu, membelah, dan berkebun. Ada beberapa macam jenis golok yaitu golok sembelih, golok cacah, golok tebas. Alat kerajinan sajam seperti Golok, pisau, pedang memiliki berbagai ukuran seperti halnya golok umumnya memiliki Panjang 30 – 50 cm pisau umumnya 15 – 20 cm dan pedang memiliki ukuran yang sangat Panjang sekitar 70 – 100 cm dan semua ukuran itu tergantung dari jenisnya. Indonesia memiliki banyak suku, budaya, dan bahasa sehingga kebudayaan lokal penting untuk dilestarikan. Salah satunya adalah kerajinan senjata tajam (sajam) di Cibatu Sukabumi, khususnya golok yang berfungsi sebagai alat sehari-hari maupun koleksi, dengan berbagai jenis dan ukuran.

Kabupaten Sukabumi merupakan wilayah terbesar pertama di provinsi Jawa Barat yang memiliki kaya dengan keaneka ragaman budaya yang berbeda beda didalamnya. Mulai dari bangunan bersejarah, tempat-tempat wisata yang eksotis dan mempunyai salah satu senjata tradisional yang terlahir sejak zaman penjajahan, yaitu golok Cibatu. Golok Cibatu Sukabumi merupakan warisan budaya yang sejak dulu hingga sekarang masih dilestarikan untuk memperkaya budaya wilayah Cibatu tersebut. Tidak hanya golok atau pisau saja yang dibuat di Cibatu namun ada alat bela diri seperti katana, pedang, dan alat- alat bertani seperti cangkul, garpu, celurit dll. Kerajinan golok ini sudah menjadi warisan turun menurun sejak zaman dulu hingga zaman sekarang. Para pembuat golok atau pengrajin golok di Cibatu ini umumnya mempunyai bengkel atau tempat

pembuatannya di rumahnya masing- masing sehingga sudah tidak asing lagi apabila banyak sekali pengrajin golok di Cibatuk Sukabumi ini. Yang membedakan produk golok Cibatuk dengan daerah lainnya adalah memiliki bentuk bagian golok yang unik seperti gagang (handle) dan *sarangka* (sarung golok). Dari hasil penelitian saya terkait alat kerajinan sajam tersebut bahwa disekitar wilayah Cibatuk Sukabumi sudah banyak yang menjual dan promosi produk tersebut, maka penulis akan merancang majalah fotografi produk untuk lebih melestarikan kembali perkembangan golok Cibatuk dan mempromosikan lebih dalam tentang golok Cibatuk.

Katalog adalah daftar yang berisi informasi tertentu yang disusun secara sistematis dapat berupa bentuk buku, lembaran dan sebagainya. Katalog dapat digunakan berbagai tujuan, seperti untuk promosi, informasi dan pertimbangan konsumen. Seperti katalog produk, katalog produk yang berisi tentang produk yang ditawarkan mengenai spesifikasi produk, harga produk, kualitas produk, dan cara pemesanan produk.

Menurut Yusufhin (2022) katalog adalah daftar cantuman bibliografis dari materi perpustakaan yang disusun menurut cara tertentu. Katalog menyajikan informasi lengkap terkait kondisi buku, termasuk judul, pengarang, penerbit, edisi terbit, ukuran fisik, dan lokasi penyimpanan. Katalog adalah daftar yang memuat detail informasi tentang buku atau materi perpustakaan, sehingga menjadi sumber informasi yang lengkap dan sistematis.

Katalog merupakan salah satu media pemasaran yang efektif untuk mempromosikan produk kepada pelanggan. Katalog menampilkan produk secara lengkap dan spesifik, harga, serta promosi yang ditawarkan kepada konsumen (Bukit et al., 2019). Oleh karena itu, katalog ini disusun secara sederhana namun memuat informasi yang jelas, sehingga memudahkan konsumen untuk mencari produk yang dibutuhkan. Katalog merupakan media pemasaran yang efektif karena mampu menyajikan produk secara jelas, spesifik, dan informatif, sehingga memudahkan konsumen dalam mencari produk yang mereka butuhkan.

Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk memuaskan keinginan atau kebutuhan, termasuk barang fisik, jasa, pengalaman, acara, orang, tempat, properti, organisasi, informasi, dan ide Kotler & Keller (2021). Produk merupakan segala sesuatu yang dapat ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan konsumen, baik berupa barang fisik, jasa, maupun ide,

Fotografi Produk merupakan salah satu aliran dan teknik dalam fotografi yang biasanya digunakan untuk media pemasaran atau iklan, dalam foto produk sendiri banyak

sekali faktor penentu untuk menciptakan foto yang menarik dan terlihat baik yaitu faktor pencahayaan, komposisi, dan properti pada foto. Pada era modern saat ini, dalam membuat sebuah karya foto tidak harus menggunakan kamera profesional atau kamera Digital, namun perkembangan teknologi kamera sudah mengarah ke perangkat nirkabel atau ponsel atau lebih dikenal dengan *smartphone*. Fotografi produk adalah teknik fotografi yang digunakan untuk tujuan promosi atau iklan. Faktor penting dalam menciptakan foto produk yang baik adalah pencahayaan, komposisi, dan properti. Saat ini fotografi produk tidak harus menggunakan kamera profesional, karena *smartphone* juga sudah mampu menghasilkan foto yang berkualitas.

Fotografi produk merupakan percabangan dari jenis fotografi. Fotografi produk adalah suatu metode tentang bagaimana kita mengambil gambar dari sebuah produk. Foto produk sangat penting dilakukan jika ingin membranding sebuah penciptaan karya, alasan mengapa foto produk sangatlah penting dalam membranding adalah Karena dalam sebuah framenya harus bisa menceritakan image sebuah produk (Rio Saputra Dinata, 2022). Fotografi produk adalah metode pengambilan gambar untuk branding dan pemasaran. Foto produk harus mampu menceritakan image atau identitas produk, sehingga sangat penting dalam proses promosi.

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang nilai budaya golok Cibatu Sukabumi terutama di luar Sukabumi, belum mengenal filosofi, sejarah, dan keunikan golok Cibatu sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Serta kurangnya media promosi yang menarik, sehingga Promosi golok Cibatu saat ini masih banyak mengandalkan metode konvensional, seperti penjualan langsung atau informasi lisan, yang kurang mampu menjangkau generasi muda dan pasar digital.

Oleh karena itu saya ingin menambah lebih banyak lagi promosi dan edukasi tentang produk alat kerajinan sajam Cibatu Sukabumi dengan cara membuat sebuah “Perancangan Katalog Produk Golok Cibatu Sukabumi Berbasis *Augmented Reality* (AR) Sebagai Upaya Promosi Budaya Lokal”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang telah dikaji dari uraian diatas antara lain:

1. Bagaimana cara mengenalkan produk kerajinan golok Cibatu kepada masyarakat umum melalui fotografi produk?
2. Bagaimana konsep perancangan katalog produk golok Cibatu Sukabumi dalam melestarikan warisan budaya lokal?

3. Bagaimana katalog dapat dikembangkan agar tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dalam memperkenalkan nilai-nilai budaya Sukabumi?

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi pada golok Cibatu Sukabumi.
2. Objek penelitian golok Cibatu Sukabumi dibatasi pada 3 golok yang terbaik seperti diantaranya golok sembelih *elmax*, golok sembelih *bohler K110*, golok sembelih *bohler N695* serta golok yang paling terkenal yaitu golok simpay kuningan.
3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *design thinking* yang dibatasi hanya sampai *prototype*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Memperkenalkan produk golok Cibatu Sukabumi kepada masyarakat melalui katalog fotografi produk.
2. Mengetahui dan memahami penyajian karya katalog fotografi produk dengan layout yang baik sebagai sarana melestarikan kerajinan golok Cibatu Sukabumi.
3. Menghasilkan media promosi berbentuk katalog yang mampu meningkatkan nilai jual dan nilai budaya dari golok cibatu di pasar lokal maupun nasional.

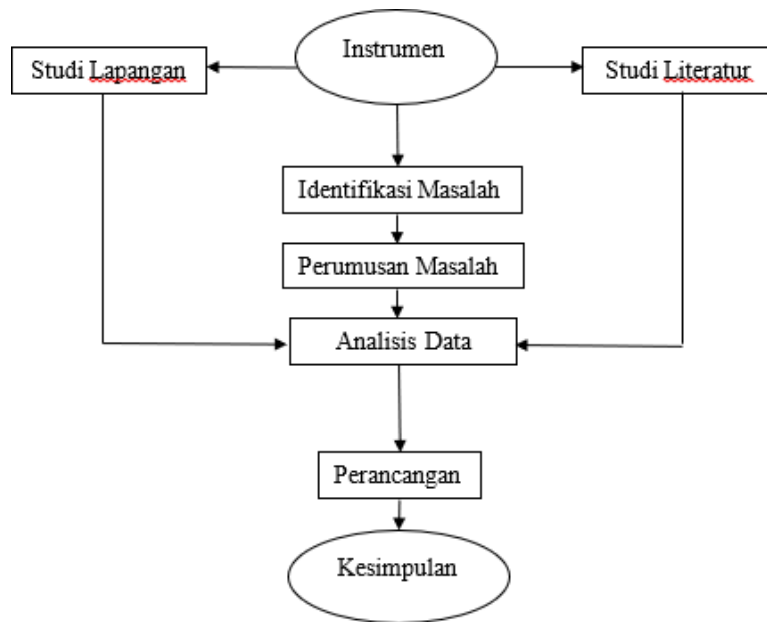
1.5 Manfaat Penelitian

Keuntungan yang diinginkan yang diperoleh dari penyelesaian tugas akhir yang dilakukan ini diantaranya:

1. Meningkatkan promosi budaya lokal melalui media yang kreatif dan interaktif.
2. Memberikan pengetahuan dan edukasi kepada masyarakat sebagai Upaya melestarikan budaya lokal melalui katalog produk berbasis *augmented reality*.

1.6 Kerangka Penelitian

Dalam proses perancangan dibutuhkan sebuah kerangka penelitian agar proses penelitian berjalan lancar, diantaranya sebagai berikut :



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Penulis)



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Proses perancangan katalog Golok Cibatu Sukabumi berbasis *Augmented Reality* menghasilkan capaian yang positif dalam menjawab rumusan masalah sekaligus memenuhi target penelitian. Penerapan tipografi yang terukur, tata letak yang rapi, serta pemilihan warna yang harmonis tidak hanya meningkatkan keterbacaan, tetapi juga menguatkan identitas Golok Cibatu sebagai warisan budaya lokal yang memiliki nilai sejarah dan estetika tinggi. Melalui teknologi *Augmented Reality*, penyajian informasi menjadi lebih dinamis dan interaktif, sehingga pembaca maupun pengguna dapat memperoleh pengalaman yang lebih imersif dalam mengenal detail golok, mulai dari bentuk bilah, gagang, ukiran, hingga ornamen khasnya.

Dalam proses kreatifnya, keterlibatan para pengrajin lokal, budayawan, serta tanggapan positif masyarakat umum setempat menjadi faktor penting yang memperkuat arah perancangan. Katalog ini tidak hanya sekadar menampilkan gambar dan deskripsi, tetapi juga menghadirkan pengalaman visual yang hidup, seolah pembaca dapat memegang dan mengamati golok secara langsung melalui perangkat digital. Pendekatan ini membuat informasi lebih mudah diterima dan mampu menarik minat generasi muda untuk mengenal produk budaya daerah.

Meski hasil yang dicapai telah memuaskan, masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, misalnya dengan menambahkan deskripsi yang lebih lengkap setiap halamannya yang memperkaya pengalaman pengguna. Kolaborasi yang lebih luas dengan komunitas, juga berpotensi memperluas jangkauan katalog ini, menjadikannya tidak hanya media dokumentasi, tetapi juga sarana promosi budaya yang efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi teknis maupun konten, sebagai berikut:

1. Pengayaan Konten Visual dan Informasi

Disarankan untuk menambahkan detail teknis seperti proses pembuatan, serta filosofi motif atau ukiran yang digunakan. Informasi tersebut akan memperkuat nilai edukasi katalog dan memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi pengguna.

2. Kolaborasi dengan Pihak Eksternal

Melibatkan komunitas pecinta senjata tradisional dapat memperluas jangkauan distribusi katalog, sekaligus meningkatkan potensi promosi Golok Cibatuan sebagai aset budaya dan ekonomi daerah.

3. Optimalisasi Media Publikasi

Selain dalam bentuk cetak dan aplikasi AR, katalog dapat dikembangkan ke dalam platform digital lain seperti website interaktif atau media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya generasi muda yang akrab dengan teknologi.

4. Perawatan dan Pembaruan Konten Berkala

Untuk menjaga relevansi, katalog perlu diperbarui secara berkala dengan menambahkan dokumentasi golok edisi terbaru, maupun inovasi desain yang tetap mempertahankan nilai tradisional.

5. Penguatan Aspek Hak Cipta dan Legalitas

Disarankan untuk mencantumkan lisensi, hak cipta foto, serta sertifikasi keaslian produk pada setiap dokumentasi, sehingga pengguna dan pembaca memiliki kepercayaan yang lebih tinggi terhadap informasi yang disajikan.

Dengan penerapan saran-saran tersebut, diharapkan katalog Produk Golok Cibatuan Sukabumi berbasis Augmented Reality tidak hanya menjadi media dokumentasi, tetapi juga sarana promosi budaya yang berkelanjutan, mampu bersaing di era digital, dan turut melestarikan warisan tradisi lokal bagi generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, P., & Patria, A. (2023). Perancangan Katalog Produk Umkm Wawa Food and Cookie. *Jurnal Desgrafi*, 1(1), 133–144.
- Gede, B. M. A. A., & Nengah, S. N. I. (2024). Perancangan Fotografi Produk Untuk Konten Media Sosial Falala Chocolate Di Quarantesix Studio. [http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/5546%0Ahttp://repo.isi-dps.ac.id/5546/1/artikel 202006002.pdf](http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/5546%0Ahttp://repo.isi-dps.ac.id/5546/1/artikel%202006002.pdf)
- Laili Nursya'baana, N., & Kristiana, N. (2023). Katalog Sebagai Media Pendukung Promosi Pawon Yu'Ne Di Nganjuk Jawatimur. *Junal Desgrafia*, 1(1), 213–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- Febriyanti, N. (2021). Tugas Akhir Spesifikasi Proyek Desain Perancangan Katalog Produk Sebagai Media Promosi Umkm Alkayyisa.
- Rifdan Musyaffa, M., Lukitasari, E. H., & Yulianto, A. (2023). Fotografi Produk Sebagai Media Promosi Banyumili Store. *Jurnal Kemadha*, 13(1), 27–50. <https://doi.org/10.47942/ke.v13i1.1322>
- Ilham, I. (2022). Perancangan Buku Katalog Produk Sebagai Media Promosi Produsen Mebel Yasmieniture. *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 1(3), 54–79. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v1i3.119>
- Ghifari, M. R. (2020). Perancangan Desain Produk Katalog Pupuk Organik di PT. Metronik Eko Pertiwi Surabaya Kerja Praktik. In *Universitas Dinamika*.
- Wahyu, M., Reza, A., & Anggalih, N. N. (2023). Perancangan Fotografi Sebagai Media Promosi Digital Brand Lokal CUTOFF. *Jurnal Barik*, 4(3), 259–267. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Hidayat, W., Mahmuriyah, R., & Safitri, S. N. R. (2016). Media Visual Berbentuk Katalog Produk Sebagai Media Promosi. *SENSI Journal*, 2(2), 184–197. <https://doi.org/10.33050/sensi.v2i2.752>
- Putra Uji Deva Satrio. (2019). PERANCANGAN KATALOG WISATA KOTA SURABAYA SEBAGAI MEDIA INFORMASI MASSA Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer. 1(1), 95–102.
- Zuniargoprabowo, A., Satoto, K. I., Martono, K. T., Studi, P., Komputer, S., Teknik,

- F., & Diponegoro, U. (2015). 145501-ID-perancangan-dan-implementasi-augmented-r. 3(1), 161–170.
- Dewi, S. B., & Senoprabowo, A. (2022). Perancangan Katalog Kitchen Equipment Pt Nayati Indonesia Untuk Menunjang Perluasan Pemasaran Di Indonesia. *Jurnal Citrakara*, 5(1), 72–90.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Verdiana, E. O., Warsaa, Y. W. S., & Happy, H. R. D. (2023). Katalog Foto Produk Fanschant Store di Kota Malang Sebagai Media Promosi. *Cipta*, 1(3), 349–362. <https://doi.org/10.30998/cipta.v1i3.1798>
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Ikra-Ith Informatika*, 5(2), 99–107.

