

**BUKU EDUWISATA ARCA STAMBHA BERBASIS
AUGMENTED REALITY SEBAGAI PROMOSI
WISATA GEDUNG KOLEKSI CANDI BUMIAYU
PALI SUMATERA SELATAN**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
SARTIKA
NIM. 191511071**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2023**

ABSTRAK

Era digitalisasi saat ini terjadi degradasi minat belajar peninggalan bersejarah, terutama di kalangan remaja hingga dewasa. Beberapa faktor yang mempengaruhi penurunan minat ini antara lain kurangnya penggunaan media pembelajaran menarik, kurangnya pengalaman praktikum, kurangnya kesadaran masyarakat, dan minimnya promosi destinasi wisata bersejarah. Survei dilakukan pada siswa SMA di Kabupaten PALI dengan tujuan mengukur pengetahuan mereka tentang Gedung Koleksi Candi Bumiayu, dengan hasil 41% siswa sudah mengetahui Arca Stambha dan 59% siswa tidak mengetahuinya. Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan minat belajar sejarah, diperlukan kampanye edukasi yang masif dan terarah serta penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) Pada Buku Eduwisata Karakter Arca Stambha menjadi solusi yang tepat untuk memberikan pengalaman interaktif dan menarik kepada pembaca. Melalui perancangan Buku Eduwisata Karakter Arca Stambha, diharapkan minat dan pemahaman masyarakat terhadap peninggalan sejarah dapat meningkat. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam tahapan perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian Buku Eduwisata Arca Stambha. Selain itu, diperlukan juga upaya promosi yang efektif menggunakan media AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) untuk menjangkau audiens target dengan lebih efektif melalui beberapa media yakni Billboard POP (*point of Purchase*), poster, *x-banner*, dan instagram sedangkan *merchandise* berupa Pin, stiker, pembatas buku, dan t-shirt yang diterapkan teknologi *Augmented Reality*. Adapun hasil dari perancangan ini meliputi perancangan Buku Eduwisata Arca Stambha Berbasis *Augmented Reality* sebagai Promosi Wisata Gedung Koleksi Candi Bumiayu PALI Sumatra Selatan, dengan perancangan Karakter Arca Stambha, perancangan *Augmented Reality* Buku Eduwisata Arca Stambha serta merancang promosi untuk memperkenalkan Buku Eduwisata Arca Stambha.

Kata kunci : *Buku Eduwisata, Karakter Visual, Arca Stambha, Augmented reality*

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	1
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTO	iii
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR BAGAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Gagasan Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan	5
D. Manfaat Penciptaan	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat praktis.....	6
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	7
F. Landasan Penciptaan	14
1. Tinjauan Desain Ilustrasi	14
2. Tinjauan <i>Augmented Reality</i> Sebagai Promosi	16

3. Tinjauan Promosi Buku Ediwsata.....	25
4. Tinjauan Buku Eduwisata.....	29
5. Tinjauan Wisata Edukasi.....	34
G. Metode Perancangan.....	35
1. Jenis-Jenis data.....	35
2. Metode Pengumpulan Data.....	37
3. Analisis Data.....	40
4. Perancangan MDLC dalam Perancangan Buku Eduwisata Arca Stambha.....	43
5. Perancangan Promosi Model AISAS dalam Perancangan Buku Eduwisata Arca Stambha.....	49
H. Sistematika Penulis.....	54
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	56
A. Candi Bumiayu dan Gedung Koleksi.....	56
1. Sejarah Candi Bumiayu.....	61
2. Gedung Koleksi Bumiayu.....	65
3. Arca-Arca di Gedung Koleksi Bumiayu.....	66
B. Promosi di Candi Bumiayu.....	72
1. <i>Billboard</i>	73
2. Poster.....	73
3. Festival Budaya.....	74
4. Media Sosial Instagram.....	75
C. Kompetitor Gedung Koleksi Bumiayu.....	76
1. Museum Sultan Mahmud Badaruddin II (SMB II).....	76
2. Museum Balaputra Dewa.....	77
D. Data Buku Eduwisata.....	78
E. Analisis SWOT.....	80

1. <i>Strength</i>	80
2. <i>Weaknesses</i> (Kelemahan).....	81
3. <i>Opportunities</i> (Peluang)	81
4. <i>Threat</i> (Ancaman)	82
F. Hasil Analisis Kuadran SWOT	83
1. Strategi Agresif S-O <i>Strengths</i> (Kekuatan) dan <i>Opportunities</i> (Peluang)	84
2. Strategi diversifikasi S-T <i>Strengths</i> (Kekuatan) dan <i>Threats</i> (Ancaman).....	84
3. Strategi Mengubah W-O <i>Weaknesses</i> (Kelemahan) dan <i>Opportunities</i> (Peluang)	85
4. Strategi Bertahan W-T <i>Weaknesses</i> (Kelemahan) dan <i>Threats</i> (Ancaman).....	85
BAB III KONSEP PERANCANGAN	87
A. Konsep Kreatif Buku Eduwisata Arca Stambha	87
1. Fakta Kunci	87
2. Tujuan Kreatif.....	89
3. Tujuan Promosi	90
4. Strategi Promosi	90
5. Tujuan media.....	91
6. Strategi media.....	91
B. Pengumpulan Data Teknis	92
1. Profil Sasaran Buku Eduwisata Arca Stambha	92
2. Data Teknis Arca Stambha Buku Eduwisata	93
C. Strategi Kreatif Visual Buku Eduwisata Arca Stambha.....	96
1. Teknik gambar.....	96
2. Gaya Gambar.....	96

BAB IV DESKRIPSI KARYA	143
A. Desain Visual	143
1. Desain Karakter Arca Stambha	143
2. Desain Arca pendukung Buku Eduwisata Arca Stambha	152
3. Desain Tipografi Judul Buku Eduwisata Arca Stambha	154
4. Desain Supergrafis Buku Eduwisata Arca Stambha	155
5. Desain <i>Layout</i> Buku Eduwisata	155
6. Desain <i>Thumbnail</i>	168
7. Desain 3D	171
8. Hasil <i>Testing</i>	174
9. Hasil Analisis Promosi AISAS Untuk Buku Eduwisata	180
10. <i>Distribution</i> MDLC dengan Media Promosi	181
BAB V PENUTUP	197
A. Kesimpulan	197
B. Saran	201

DAFTAR PUSTAKA

- Alghifari, and Siradj. 2020. “Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park.” *EProceedings* ... 6 (2): 4176–81. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13706/13448>.
- Amalia, Aisyah. 2016. “Perancangan Strategi Pemasaran Dengan Pendekatan Bauran Pemasaran Dan SWOT Pada Perusahaan Popsy Tubby” 1: 129–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/jp.v1i3.172>.
- Assemblr Studio. 2021. *Buku “Indonesian Traditional Instrument.”*
- Binersa, Ixora Latifolia. 2023. “Perancangan Motion Graphics Sebagai Kampanye Kebugaran Tubuh Pasca Pandemi Covid-19 Bagi Remaja Melalui Media Sosial Perancangan Motion Graphics Sebagai Kampanye Kebugaran Tubuh Pasca Pandemi Covid-19 Bagi Remaja Melalui Media Sosial.”
- Lutfi Irham Baihaqi. 2021. “Perancangan Environment Graphic Design Dan Media Promosi Sentra Industri Perancangan Environment Graphic Design.”
- Megawati, and Wrdaya. 2023. *Candi Pustaka*. Penerbit BRIN.
- Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mongilala, Tulenan, and Sugiarto. 2019. “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality.” *Jurnal Teknik Informatika* 14 (4): 465–74.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27649>.

Munandar, Agus Aris, ed. 2007. *Tabir Peradaban Sungai Lematang*. Balai Arkeologi Palembang. <https://doi.org/doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27649>.

Panindias, Asmoro Nurhadi. 2014. "Keris Magic Book Sebagai Pengenalan Keris Kepada Remaja." *Ornament* 11 (2): 165–73. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7248.003.0007>.

Pradiatiningtyas, D. 2021. "Konsep Augmented Reality Dan Mobile Marketing Sebagai Usaha Pengembangan Pariwisata Yogyakarta Di Era Pandemi Covid."

Prasetyo, Dadang Dwi. 2019. "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Sejarah Terhadap Program Studi Pendidikan Sejarah (Studi Kasus Di Universitas Negeri Semarang Angkatan 2010)."

Purwarna, and Yanurtuti. 2020. "Wisata Edukasi Kampung Coklat Sebagai Sarana Deteksi Kecerdasan Anak Usia Dini." <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.976>.

Rahmatika, Alliya. 2022. "Memanfaatkan Teknologi Dalam Melestarikan Budaya Untuk Kemajuan Bangsa."

Rahmawati. 2016. "Buku Teks Pelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Di Perpustakaan Sekolah Di Sman 3 Bandung." *EduLib* 5 (1): 102–13. <https://doi.org/10.17509/edulib.v5i1.2307>.

Rusdiansyah. 2016. "Analisis Strategi Aplikasi Penagihan Dengan Metode SWOT." *Bina Insani Ict Journal* 3 (1): 145–53.

Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout: Dasar Dan Penerapannya*. : PT. Gramedia

Pustaka Utama.

- Sartika, Anung Rachman, and Asmoro Nurhadi Panindias. 2021. "Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Iklan Produk Susu Kedelai Berbasis Filter Instagram." <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v6i2.512>.
- Sartika, Anung Rachman, and Ipung Kurniawan Yuniyanto. 2023. "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Candi Bumiayu Sebagai Media Promosi." <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v8i1.599>.
- Sayuti, A. 2019. "Pengembangan Wisata Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pariwisata Di Indonesia."
- Siltanen, Sanni. 2012. *Theory and Applications of Marker Based Augmented Reality. Theory and Applications of Marker Based Augmented Reality (PDF Download Available)*. https://www.researchgate.net/publication/235741850_Theory_and_applications_of_marker_based_augmented_reality.
- Soedarso. 2014. "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada." *Humaniora* 5 (2): 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>.
- Sugiyama, Kotaro, and Andree. 2011. *The Dentsu Way : Secrets of Cross Switch Marketing Form World Most Innovative Advertising Agency*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta CV.
- . 2017. *Metode Pbelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Edited by sutopo. ALFABETA,CV.

- Sugiyono, Prof.Dr. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA,CV.
- Sujarweni. 2014. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suwardhi, Fauzan, Harto, Soeksmantono, Virtriana, and Murtiyoso. 2022. “3D Modeling of Individual Trees from LiDAR and Photogrammetric Point Clouds by Explicit Parametric Representations for Green Open Space (GOS) Management.” *ISPRS International Journal of Geo-Information* 11 (3). <https://doi.org/10.3390/ijgi11030174>.
- Syaiful Anwar, Akhmad. 2018. “Augmented Reality Buku Edukasi sInstitut Seni Indonesia Surakarta.
- Syukron, Ahmad. 2013. *Keterbacaan Wacana Dalam Buku Teks Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 Terbitan Erlangga Berdasarkan Teknik Cloze*.
- Utomo, Bambang Budi. 2012. “Pengembangan Kawasan Dan Kepariwisata Situs Kompleks Percandian Bumiayu.” *Kalpataru* 21 (2): 75–83. <http://jurnalarkeologi.kemdikbud.go.id/index.php/kalpataru/article/view/115%0Ahttp://jurnalarkeologi.kemdikbud.go.id/index.php/kalpataru/article/download/115/79>.
- Wibowo, Triswidrananta, and Putri. 2021. “Augmented Reality Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Media Pembelajaran Dengan Metode Multiple Marker.” *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)* 16 (1): 43–51.
- Widayaningsih, Nur Hanifati, and Handriyotopo Handriyotopo. 2021. “Perancangan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Promosi Taman