

TUGAS AKHIR

**BUKU VISUAL AUGMENTED REALITY (AR) TENTANG SUKU SASAK
LOMBOK SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA
UNTUK USIA 18-30 TAHUN**



Diajukan Oleh :

Mohammad Anfas Salikul Fuqoha*

21052010180

Dosen Pembimbing:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Dosen Penguji Utama:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Dosen Pendamping:

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR TAHUN
2024/2025**

TUGAS AKHIR
BUKU VISUAL AUGMENTED REALITY (AR) TENTANG SUKU
SASAK LOMBOK SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA

INDONESIA UNTUK USIA 18-30 TAHUN



Diajukan Oleh :

Mohammad Anfas Salitkul Fuqoha'

21052010180

Dosen Pembimbing:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Dosen Penguji Utama:

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Dosen Pendamping:

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
TAHUN 2025

HALAMAN PENGESAHAN
BUKU VISUAL AUGMENTED REALITY (AR) TENTANG SUKU
SASAK LOMBOK SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA

INDONESIA UNTUK USIA 18-30 TAHUN

Disusun oleh :
MOHAMMAD ANFAS SALIKUL FUQOHA

210520100180

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Pembimbing II


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP.19900611 201803 2001

Penguji I


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP.19900202 202203 1008

Penguji II


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K.19810929 202121 1002

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan Untuk
memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholehina, S.T., M.T
NIP3K.19710916 202121 1003

HALAMAN PERSETUJUAN
BUKU VISUAL AUGMENTED REALITY (AR) TENTANG SUKU
SASAK LOMBOK SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA
INDONESIA UNTUK USIA 18-30 TAHUN

Disusun oleh :
MOHAMMAD ANFAS SALIKUL FUQOHA
s21052010180

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Sri Wulandari, S.Su., M.A.
NPT. 202.19930419 173


Diana Aqidarun Nisa, S.T., M.Ds
NIP.19900611 201803 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masrums, ST, M.Su
NIP.3K.19840512 2021 212904

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Anfas Salikul Fuqoha
NPM : 21052010180
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur Dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 9 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Mohammad Anfas Salikul Fuqoha
21052010180

ABSTRAK

Budaya Suku Sasak di Lombok merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang masih lestari, namun dihadapkan pada tantangan besar akibat arus globalisasi dan kurangnya media edukatif yang relevan dengan perkembangan zaman. Generasi muda sebagai pewaris budaya semakin tergerus oleh budaya luar, yang menyebabkan minimnya minat dan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang mampu menggabungkan tradisi dengan teknologi sebagai upaya pelestarian yang efektif dan adaptif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi lapangan yang dilaksanakan pada Februari hingga Maret 2025 di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan narasumber seperti tokoh adat, pengrajin lokal, dan instansi kebudayaan, serta observasi langsung di Desa Sade dan Desa Karang Bajo. Data yang diperoleh dianalisis untuk merumuskan permasalahan, kebutuhan pengguna, serta potensi media visual sebagai sarana pengenalan budaya Sasak.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media visual interaktif berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam memperkenalkan budaya Sasak secara menarik dan edukatif. Berdasarkan temuan tersebut, dirancanglah sebuah buku visual berjudul *Jama' Jama'* yang menggabungkan unsur desain grafis dengan teknologi Augmented Reality (AR). Buku ini tidak hanya menyampaikan informasi budaya, tetapi juga menghadirkan pengalaman interaktif yang mampu meningkatkan minat generasi muda dan wisatawan terhadap budaya lokal. Konsep desain mengusung nilai kesederhanaan dan kedekatan dengan alam, yang tercermin dalam estetika visual dan pilihan narasi.

Melalui perancangan buku visual berbasis AR ini, diharapkan dapat menjadi media alternatif yang relevan dan berdaya guna dalam upaya pelestarian budaya Suku Sasak. Selain sebagai sarana edukasi, buku ini juga berfungsi sebagai bentuk dokumentasi visual yang memperkuat identitas budaya lokal di tengah era digital. Proyek ini menjadi contoh bahwa inovasi dalam desain komunikasi visual mampu menjembatani masa lalu dan masa kini, tanpa menghilangkan makna asli dari budaya itu sendiri.

Kata kunci: Budaya Sasak, media visual, Augmented Reality, pelestarian budaya, desain komunikasi visual

ABSTRACT

The culture of the Sasak people in Lombok is one of Indonesia's enduring cultural heritages. However, it faces significant challenges due to globalization and the lack of educational media that aligns with current technological developments. The younger generation, as cultural heirs, is increasingly influenced by foreign cultures, leading to a decline in interest and understanding of local values. Therefore, an approach that bridges tradition and technology is needed to preserve culture in a more effective and adaptive way.

This research adopts a descriptive qualitative method with a field study approach conducted in February to March 2025 in Lombok, West Nusa Tenggara. Data collection techniques include in-depth interviews with cultural figures, local artisans, and cultural institutions, as well as direct observations in Sade and Karang Bajo villages. The collected data were analyzed to identify core issues, user needs, and the potential of visual media as a means to introduce Sasak culture.

The analysis results indicate that interactive visual media supported by technology has strong potential in presenting Sasak culture in an engaging and educational manner. Based on these findings, a visual book titled *Jama' Jama'* was designed, combining graphic design elements with Augmented Reality (AR) technology. This book not only conveys cultural content but also provides an interactive experience that enhances interest among youth and tourists. The design concept emphasizes simplicity and harmony with nature, reflected in both the visual aesthetics and narrative choices.

This AR-based visual book is expected to serve as an alternative and relevant medium for preserving Sasak culture. Beyond being an educational tool, it functions as a form of visual documentation that strengthens local identity in the digital age. This project exemplifies how innovation in visual communication design can bridge the past and the present without diminishing the authenticity of the cultural heritage.

Keywords: *Sasak culture, visual media, Augmented Reality, cultural preservation, interactive book*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Buku Visual Budaya Suku Sasak Berbasis Augmented Reality” dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Terselesainya laporan ini tentu tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar selama proses perancangan dan penyusunan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu **Sri Wulandari, S.Sn., M.A.** selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam proses perancangan ini.
2. Ibu **Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.** selaku Dosen Pembimbing II, atas waktu, kesabaran, dan dukungan dalam menyempurnakan karya ini.
3. Bapak **Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn** selaku Dosen Penguji I dan Bapak **Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom** selaku Dosen Penguji II, atas kritik dan saran yang membangun selama proses sidang tugas akhir.
4. Rekan-rekan DKV Universitas Bumigora Lombok, yang telah banyak membantu dalam proses riset lapangan, serta memberikan dukungan dan semangat selama kegiatan di Lombok.
5. Teman-teman seperjuangan DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang selalu saling mendukung, bekerja sama, dan bahu-membahu selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, tidak hanya bagi penulis, tetapi juga bagi pembaca yang tertarik pada pelestarian budaya melalui media visual dan teknologi.

Surabaya, 22 Mei 2025

Mohammad Anfas Salikul Fuqoha
21052010180

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRCT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Kerangka Perancangan	9
BAB II	10
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Studi Eksisting.....	10
2.1.1 Augmented Reality.....	10
2.1.2 Suku Sasak Lombok	10
2.1.3 Pelestarian Budaya Indonesia	11

2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Pelestarian Budaya	11
2.2.2 Augmented Reality (AR)	14
2.2.3 Suku Sasak Lombok	19
2.2.4 3D Desain	24
2.2.5 Buku Visual.....	27
2.2.6 Aplikasi Augmented Reality	31
2.3 Studi Eksisting	32
2.3.1 Studi Komparator	35
BAB III	39
Metodologi Penelitian.....	39
3.1 Metode Perancangan.....	39
3.2 Objek Perancangan	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	40
3.3.1 Data Premier	40
3.3.2 Data Sekunder	44
3.3.3 Target Auidiens	46
3.4 Teknik Analisis Data	46
3.4.1 Analisis Data Wawancara	46
3.4.2 Analisis Data Kuesioner	49
3.4.3 Analisis Jurnal	57
3.4.4 Analisis Website	59
3.4.5 Analisis Data Observasi	59
3.4.6 Consumer Insight	60
3.4.7 Analisis Consumer Journey	60

3.5 Sintesis Data	63
BAB IV	64
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	64
4.1 Perumusan Konsep	64
4.1.1 Perumusan Keyword	64
4.1.2 Definisi Keyword	65
4.1.3 Makna Denotatif	65
4.1.4 Makna Konotatif	65
4.2 Konsep Kreatif	66
4.3 Konsep Verbal	66
4.3.1 Buku Visual Augmented Reality	66
4.3.2 Deskripsi Media	67
4.3.3 Judul Buku	68
4.3.4 Sinopsis	68
4.4 Konsep Visual	69
4.4.1 Desain Antarmuka Pengguna	69
4.4.2 Visualisasi 3D dan Augmented Reality	69
4.4.3 Warna dan Estetika Visual	70
4.4.4 3D Model	71
4.4.5 Tipografi	71
4.4.6 Cover Buku	73
4.4.6 Layout Buku Visual	73
4.4.7 Anatomi Buku Visual	74
4.5 Konsep Media	74
4.5.1 Media Utama	74

4.5.2 Media Pendukung	75
4.6 Implementasi Desain	75
4.6.1 Cover Buku	75
4.6.2 Layout Buku	77
4.6.3 Desain 3D	82
4.6.4 Rancangan Augmented Reality (AR)	98
4.6.5 Implementasi Desain Media Pendukung	102
BAB V	106
PENUTUP	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
Lampiran.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. AR Media Interaksi	3
Gambar 1.2. Kerangka Perancangan	9
Gambar 2 1. Augmented Reality	14
Gambar 2.2 Cara Kerja Augmented Reality.....	15
Gambar 2.3 Kamera Dan Sensor.....	16
Gambar 2.4 Prosesor Hardware	16
Gambar 2.5 Layer Display	17
Gambar 2.6 Rendering	18
Gambar 2.7 Peresean.....	19
Gambar 2.8 Gendang Beleq	20
Gambar 2.9 Songket Subhanale	20
Gambar 2.10 Lumbung Padi	21
Gambar 2.11 Bale Tani.....	22
Gambar 2.12 Pakaian Adat.....	22
Gambar 2.13 Masjid Bayan.....	23
Gambar 2.14 Wayang Sasak.....	23
Gambar 2.15 Nyongkolan	24
Gambar 2.16 3D Modelling	25
Gambar 2.17 Texturing.....	25
Gambar 2.18 Lighting Dan Shading	26
Gambar 2.19 Rendering	26
Gambar 2.20 Layout.....	27
Gambar 2.21 Gendang Beleq	28
Gambar 2.22 Tipografi	29
Gambar 2.23 Warna.....	30
Gambar 2.24 Cover Buku Fotografi Kehidupan Suku Sasak Bayan Di Lombok Utara.....	32
Gambar 2.25 Augmented Reality Budaya Kalimantan	37

Gambar 3.1 Wawancara Bersama Dinas Kebudayaan Lombok	40
Gambar 3.2 Wawancara Bersama Kepala Suku Sasak Bayan	41
Gambar 3.3 Wawancara Bersama Pemangku Adat Desa Sade Suku Sasak	42
Gambar 3.4 Wawancara Bersama Perajin Tenun Desa Sade Suku Sasak	43
Gambar 3.5 Observasi Desa Sade Suku Sasak	44
Gambar 3.6 Presentase data kuesioner : Pengetahuan budaya tradisional	50
Gambar 3.7 Presentase data kuesioner : Menghadiri acara budaya	50
Gambar 3.8 Presentase data kuesioner : Pengetahuan tentang Suku Sasak	51
Gambar 3.9 Presentase data kuesioner : Kendala utama dalam pelestarian budaya di Indonesia	52
Gambar 3.10 Presentase data kuesioner : Seberapa penting peran teknologi dalam upaya pelestarian Budaya.....	52
Gambar 3.11 Presentase data kuesioner : Pengetahuan tentang AR	53
Gambar 3.12 Presentase data kuesioner : AR dalam emingkatkan minat generasi muda terhadap budaya.....	53
Gambar 3.13 Presentase data kuesioner : Seberapa menarik pelestarian suku sasak melewati media	53
Gambar 4 1 Zapwork Designer	67
Gambar 4.2 Tampilan Zapwork Designer	69
Gambar 4.3 Visual 3D AR.....	69
Gambar 4.4 Tari Peresean	70
Gambar 4.5 3D Model.....	71
Gambar 4.6 Garamaond Font.....	71
Gambar 4.7 Avenir Font.....	72
Gambar 4.8 Cover Buku.....	73
Gambar 4.9 Symetrical Layout	73
Gambar 4.10 Alternatif Desain Cover Buku	76
Gambar 4.11 Cover Depan Buku	76
Gambar 4.12 Cover Belakang Buku	76
Gambar 4.13 Layout Buku	77
Gambar 4.14 Layout Buku	77

Gambar 4.15 Layout Buku	78
Gambar 4.16 Layout Buku	78
Gambar 4.17 Layout Buku	78
Gambar 4.18 Layout Buku	79
Gambar 4.19 Layout Buku	79
Gambar 4.20 Layout Buku	79
Gambar 4.21 Layout Buku	80
Gambar 4.22 Layout Buku	80
Gambar 4.23 Layout Buku	80
Gambar 4.24 Layout Buku	81
Gambar 4.25 Layout Buku	81
Gambar 4.26 Gendang Beleq	82
Gambar 4.27 Modelling 3D Gendang Beleq.....	83
Gambar 4.28 Texture 3D Gendang Beleq	83
Gambar 4.29 Penerapan Visual Augmented Reality Gendang Beleq	84
Gambar 4.30 Kain Tenun Dan Songket.....	85
Gambar 4.31 3D Model Kain Tenun Dan Songket	86
Gambar 4.32 Texture Kain Tenun Dan Songket	86
Gambar 4.33 Penerapan Augmented Reality Kain Tenun Dan Songket.....	87
Gambar 4.34 Lumbung Padi	88
Gambar 4.35 3D Modelling Lumbung Padi.....	88
Gambar 4.36 Texturing Lumbung Padi.....	89
Gambar 4.37 Penerapan Augmented Reality Lumbung Padi.....	90
Gambar 4.38 Bale Amaq Lokak	90
Gambar 4.39 3D Model Bale Amaq Lokak	91
Gambar 4.40 Texturing Bale Amaq Lokak	91
Gambar 4.41 Penerapan Visual Augmented Reality Bale Amaq Lokak	92
Gambar 4.42 Masjid Bayan Sasak	92
Gambar 4.43 3D Model Masjid Sasak Bayan.....	93
Gambar 4.44 Texturing Masjid Bayan Sasak.....	94
Gambar 4.45 Penerapan Augmented Reality Masjid Sasak Bayan.....	94

Gambar 4.46 Wayang Sasak.....	95
Gambar 4.47 Modelling Wayang Sasak	96
Gambar 4.48 Texturing Wayang Sasak	96
Gambar 4.49 Penerapan Augmented Reality Wayang Sasak	97
Gambar 4.50 Rancangan Augmented Reality Gendang Beleq	98
Gambar 4.51 Rancangan Augmented Reality Gendang Beleq	99
Gambar 4.52 Rancangan Augmented Reality Masjid Sasak Bayan.....	99
Gambar 4.53 Rancangan Augmented Reality Bale Amaq Lokak	100
Gambar 4.54 Rancangan Augmented Reality Lumbung Padi	100
Gambar 4.55 Rancangan Augmented Reality Kain Tenun Dan Songket.....	101
Gambar 4.56 Desain Media Pendukung.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Studi Eksisting.....	34
Tabel 2.2 Analisis Studi Komparator	36
Tabel 2.3 Analisis Studi Komparator	38
Tabel 3.1 Analisis Consumer Journey Laki Laki	61
Tabel 3.2 Analisis Consumer Journey Perempuan	62
Tabel 4.1 Keyword	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1 Wawancara.....	110
Lampiran 1 2 Kegiatan Pameran	111
Lampiran 1 3 Desain Media Utama	111
Lampiran 1 4 Media Pendukung.....	115
Lampiran 1 5 Kuesioner	116
Lampiran 1 6 Lembar Asistensi	126