

Perancangan Media Informasi Motif Dasar Ukiran Istano Pagaruyung dalam Bentuk *Augmented Reality*

Muhammad Rio Akbar¹, Muhammad Fadli Yusuf²

^{1,2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

rioakbar10@gmail.com

Abstract

One of the arts in Minangkabau is carving (Ukia). Art is a part of Minangkabau architecture that is no less interesting than other arts, where each carving is a star meaning about life. One of them can be seen on the walls of the Istano Pagaruyung building. Due to the rapid development of technology and the incoming foreign culture, the younger generation is less concerned and less loving of their own culture. This is due to a lack of interest, awareness, concern, interest and lack of information about the culture itself. This design aims to create information media for Istano Pagaruyung's carving motifs in the form of Augmented Reality (AR). This augmented reality technology can display three-dimensional (3D) objects and information in the form of text and sound, from all the carvings at Istano Pagaruyung. How to use augmented reality technology by scanning or viewing objects that have been provided through a smartphone camera. The information submitted uses AR technology that has been developed through the android mobile platform. The data collection method in this design is the qualitative method through the observation stage, the interview stage, the literature study stage and the visual data stage. The data analysis method used is in the form of SWOT. The main media in this design is the AR application and the supporting media in this design are websites, promotional videos, posters, stickers, tote bags, t-shirts and pins.

Keywords: Carving motifs, Istano Pagaruyung, Augmented Reality, Information Media, Design.

Abstrak

Salah satu seni di Minangkabau adalah seni ukir (Ukia). Seni ukir merupakan bagian dari arsitektur Minangkabau yang tak kalah menarik dari seni lainnya, dimana setiap ukirannya tersirat makna tentang kehidupan. Salah satunya bisa dilihat pada dinding bangunan Istano Pagaruyung. Akibat perkembangan teknologi yang pesat dan budaya asing yang masuk, membuat generasi muda semakin kurang peduli dan kurang mencintai budayanya sendiri. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat, kesadaraan, kepedulian, ketertarikan serta kurangnya informasi mengenai budaya itu sendiri. Perancangan ini bertujuan menciptakan media informasi motif ukiran Istano Pagaruyung dalam bentuk *Augmented Reality* (AR). Teknologi *augmented reality* ini bisa menampilkan objek tiga dimensi (3D) dan informasi dalam bentuk teks dan sound, dari semua ukiran yang ada di Istano Pagaruyung. Cara penggunaan teknologi *augmented reality* dengan cara scanning atau memindai objek yang telah disediakan melalui kamera smartphone. Informasi yang disampaikan menggunakan teknologi AR yang telah dikembangkan melalui *platform mobile android*. Metode pengumpulan data pada perancangan ini adalah metode kualitatif melalui tahapan observasi, tahapan wawancara, tahapan studi pustakan dan tahapan data visual. Metode analisis data yang digunakan adalah dalam bentuk SWOT. Media utama pada perancangan ini adalah aplikasi AR dan media pendukung pada perancangan ini adalah website, video promosi, poster, stiker, tote bag, t-shirt dan pin

Kata kunci: Motif ukir, Istano Pagaruyung, Augmented Reality, Media Informasi, Perancangan.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman suku, budaya dan agama. Keberagaman ini menjadi suatu kebanggaan sekaligus tantangan untuk menjaga, mempertahankan serta mewariskan kepada generasi selanjutnya [1]. Salah satu suku bangsa yang ada di Indonesia yaitu Minangkabau. Masyarakat Minangkabau merupakan kelompok masyarakat yang masih menjunjung tinggi adat dan kebudayaannya, disamping itu masyarakat Minangkabau juga menyukai seni [2].

Salah satu seni di Minangkabau adalah seni ukir (Ukia). Seni ukir merupakan bagian dari arsitektur Minangkabau yang tak kalah menarik dari seni lainnya, dimana setiap ukirannya tersirat makna

tentang kehidupan [3]. Oleh karena itu, penempatan ukiran tradisional Minangkabau tidak boleh sembarangan. Setiap motif ukiran memiliki makna dan fungsi yang berbeda yang akan mempengaruhi penempatannya.

Ragam hias ukiran Minangkabau ini pada umumnya diterapkan pada bangunan seperti rumah gadang atau rumah adat, istano kerajaan, balai adat, masjid, rangkiang, dan lain-lain, baik untuk bidang kecil maupun pada bidang besar [4]. Selain itu juga diterapkan pada beberapa peralatan sehari-hari misalnya pada peralatan upacara, rumah tangga, alat pertanian, alat permainan dan sebagainya.

Bentuk motif ukiran Minangkabau pada umumnya bersumber kepada falsafah Alam Takambang Jadi Guru yang maksudnya adalah bahwa alam yang luas

dapat dijadikan guru. Seluruh motif yang diciptakan dikembalikan pada sifat dan bentuk alam [5]. Ukiran-ukiran yang digunakan merupakan gambaran keadaan alam sekitar, seperti tumbuhan, binatang, benda, dan manusia. Bentuk-bentuk alam yang dijadikan motif ragam hias tidak diungkapkan secara realistik atau naturalistik, tapi bentuk-bentuk tersebut distalisasikan sedemikian rupa sehingga menjadi motif-motif yang dekoratif. Salah satunya bisa dilihat pada dinding bangunan Istano Pagaruyung [6]. Seperti yang diketahui, dinding bangunan Istano Pagaruyung ini penuh dengan ukiran dan umumnya ukiran-ukiran ini bersumber kepada falsafah masyarakat Minang Kabau. Beberapa ahli berpendapat bahwa perkembangan motif seni ukir Minangkabau dimulai dari corak yang realistik kemudian melewati masa-masa yang panjang mencapai perubahan sebagaimana yang ditemukan sekarang. Jika dilihat dari segi fungsional, motif ragam hias ukiran tidak hanya memiliki fungsi sebagai penghias, melainkan juga sebagai pengungkapan jiwa seni seseorang dan sebagai media pendidikan terhadap anak kemenakan [7]. Perlahan terjadinya pergeseran penempatan ukiran tradisional Minangkabau sehingga menurunnya nilai ukiran itu sendiri. Ukiran yang pada awalnya ditempatkan pada Rumah Gadang, benda atau peralatan tradisional dengan pertimbangan makna tiap motifnya sekarang mulai berubah dan penempatannya tidak lagi mempertimbangkan makna yang ada pada motif ukir. Jika kondisi ini terus berlanjut motif ukir Minangkabau hanya akan dipandang sebagai hiasan atau dekorasi saja. Untuk itu perlu diinformasikan jenis-jenis ukiran Minangkabau menurut klasifikasi objek acuannya serta makna yang dikandung tiap motifnya [8].

Tidak hanya itu, dengan munculnya bahan bangunan yang lebih murah dan efisien, Rumah Gadang pun sudah jarang ditemui. Secara otomatis ukiran Minangkabau pun mulai tidak digunakan lagi bahkan dilupakan keindahannya [9]. Begitu juga halnya dengan benda-benda atau peralatan tradisional berbahan dasar kayu, tempurung atau dan lain sebagainya yang tadinya juga merupakan media penerapan ukiran, telah tergantikan oleh peralatan atau benda yang lebih modern yang sudah tidak lagi dihiasi ukiran.

Seperti yang kita ketahui, generasi sekarang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Akibat perkembangan teknologi yang pesat dan budaya asing yang masuk, membuat generasi muda semakin kurang peduli dan kurang mencintai budayanya sendiri [10]. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat, kesadaran, kepedulian, ketertarikan serta kurangnya informasi mengenai budaya itu sendiri. Oleh karena itu, penulis bertujuan membuat perancangan media informasi motif ukiran Istano Pagaruyung dalam bentuk *Augmented Reality* (AR) yang mudah diakses oleh generasi saat ini dengan bantuan teknologi modern masa kini. *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah teknologi yang membangun benda maya dua

dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, tetapi sistem ini lebih dekat dengan lingkungan nyata [11]. Pada dasarnya *Augmented Reality* (AR) memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam bagi subjek pembelajaran. Karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi ini dapat dijadikan alat untuk media informasi budaya yang lebih menarik, hanya dengan menyorotkan kamera yang terhubung dengan handphone ke media informasi [12].

2. Metodologi Penelitian

1.1. Metode Pengumpulan Data

1.1.1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan mengamati secara langsung ke lokasi penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui secara langsung tentang berbagai hal terkait motif ukir Istano Pagaruyung. Selama pengamatan terlihat motif ragam hias pada bagian Istano Basa Pagaruyung di dominasi oleh ukiran di bidang yang besar.

1.1.2. Wawancara

Metode pada pengumpulan data melalui berbagai narasumber baik dari kalangan budayawan maupun dari pengolala Istano Basa Pagaruyung. Proses pengambilan data secara berkala dan bertahap.

1.1.3. Studi pustaka

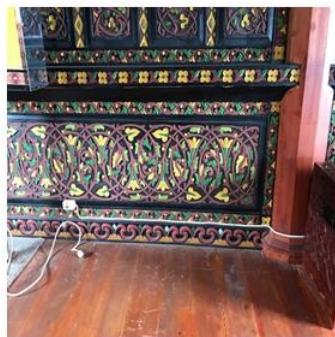
Tahapan pada metode pustaka adalah untuk memvalidasi hasil temuan dilapangan serta menambahkan informasi dari berbagai sumber baik dari buku referensi, laporan ilmiah, buku kaba, majalah, artikel maupun dari berbagai media digital lainnya.

1.1.4. Data visual

Data visual pada tahapan ini adalah hasil dokumentasi pada beberapa objek ukiran yang ada di Istano Pagaruyung baik ukiran pada tampak depan, bagian dalam maupun bagian belakang. Seperti yang tersaji pada gambar 1 sampai dengan gambar 4.



Gambar 1. Rumah Gadang Istano Pagaruyung



Gambar 2. Lingkungan



Gambar 2. Motif Jalo Jo Lumuik Hanyuk



Gambar 3. Ukiran Labah Mangirok Pada Ventilasi Pintu Angin



Gambar 4. Ukiran Jalo Taserak Pada Langit Istano

1.2. Metode Analisis Data

1.2.1. Strength

1.2.1.1. Teknologi AR membuat media pembelajaran motif dasar ukiran mudah dimengerti bahkan menghilangkan rasa bosan pada pelajaran tersebut dengan memanfaatkan desain 3D.

1.2.1.2. Menerapkan teknologi *Augmented reality* dalam menunjang proses pembelajaran dimana desain 3 dimensi dapat menggantikan alat peraga sehingga

biaya yang dikeluarkan lebih murah dibandingkan membeli objek penelitian dan proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

1.2.2. Weakness

1.2.2.1. Dibutuhkan ketelatenan dan keuletan dalam proses pembuatan media pembelajaran AR karna merupakan teknologi terbaru.

1.2.2.2. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat karya ini cukup lama sesuai dengan bentuk karya yang akan dihasilkan.

1.2.3. Opportunity

1.2.3.1. Dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk AR dapat membuat pembelajaran menjadi efektif, komunikatif, informatif, serta menarik dapat menjadi media baru dalam menyampaikan informasi baik itu dimedia cetak maupun audio visual nantinya, dalam rangka promosi budaya Minagkabau.

1.2.4. Threat

1.2.4.1. Teknologi *Augmented Reality* harus menggunakan gawai seperti ponsel pintar yang membuat penggunaan media terbatasi

1.2.4.2. Perangkat smarphone

1.3. Identifikasi Target Audiens

Identifikasi audience pada peracangan Media Informasi Motif Dasar Ukiran Istano Pagaruyung dalam Bentuk *Augmented Reality* adalah dari Segmentasi secara geografis, demografis, psikografis, dan behaviouristik [13].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep Perancangan

3.1.1. Konsep Verbal

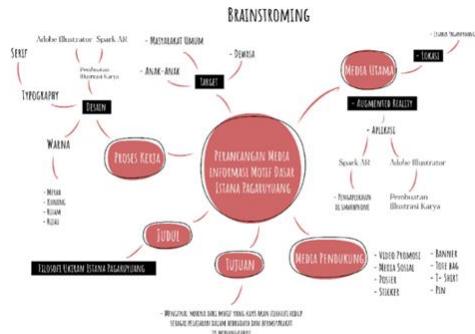
Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan kepada target audiens berupa kata-kata atau kalimat dalam bentuk konteks memberikan informasi dan mengajak. Pada perancangan *augmented reality* motif dasar ukiran istano pagaruyung sebagai media informasi ini, akan menjelaskan makna atau filosofi dibalik motif yang ada istano pagaruyung didikung dengan visual minimalis sebagai acuan dari motif yang akan dijelaskan, terdapat terjemahan berbahasa Indonesia.

3.1.2. Konsep Visual

Dalam perancangan media informasi motif dasar istano pagaruyung dikemas dalam bentuk AR Book yang minimalis, modern, dan elegan sehingga dapat diterima oleh semua umur dan mengikuti perkembangan jaman sehingga buku tidak terlihat monoton serta lebih menarik. Di dalam buku terdapat bentuk ukiran simpel istano pagaruyung sehingga mudah dipahami serta panduan dari bentuk ukiran dan makna dari ukiran itu sendiri, yang disusun rapi dengan konsep minimalis dan modern didukung dengan teknologi *Augmented Reality* sehingga pembaca bisa mengeksplor bentuk ukiran motif baik dari atas, belakang, maupun bawah, sehingga media lebih interaktif dan menarik.

3.2. Brainstorming

Brainstorming pada dasarnya adalah membantu dalam proses penjaringan ide dan membuat strategi kreatif dalam menentukan dan menjawab permasalahan. Agar perancangan ini dapat terfokus dan terarah. Seperti yang tersaji pada gambar 5.



Gambar 5. *brainstorming*

3.3. Pra Desain

3.3.1. Studi warna

Warna merupakan elemen dalam menyampaikan informasi kepada orang lain, khususnya terhadap target pembaca. Dalam perancangan ini warna yang digunakan adalah warna yang mewakili warna-warna motif yang ada di istano pagaruyung. Seperti yang tersaji pada gambar 6.



Gambar 6. Studi warna

3.3.2. Studi tipografi

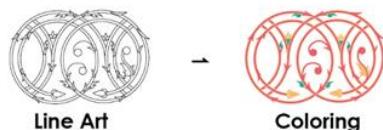
Jenis tipografi yang akan dipakai pada media informasi menggunakan jenis tipografi sansserif untuk menciptakan suatu kesan yang modern, lebih bersih, dan masa depan [14]. Seperti yang terdapat pada gambar 7.

<p>Century Gothic</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>Foglighten</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>
<p>Louis Goerge Cafe</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>Geosans Light</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N</p> <p>O P Q R S T U V W X Y Z</p> <p>a b c d e f h i j k l m n</p> <p>o p q r s t u v w x y z</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>

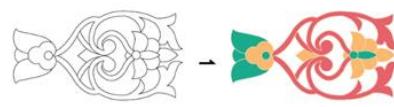
Gambar 7. Studi warna

3.3.3. Studi Illustrasi

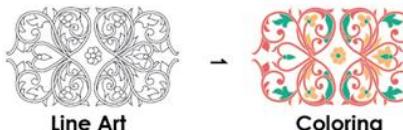
Studi ilustrasi ini diambil dari bentuk motif dan ukiran yang ada di istano pagaruyung seperti pada gambar 7 sampai dengan gambar 12.



Gambar 7. Illustrasi Motif Sajamba Makan



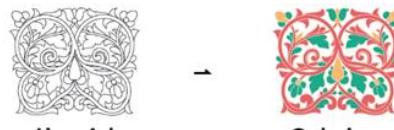
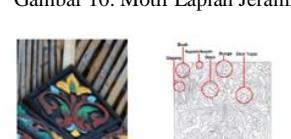
Gambar 8. Ilustrasi Motif Tirai Ampek Angkek



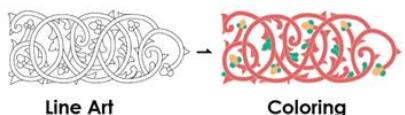
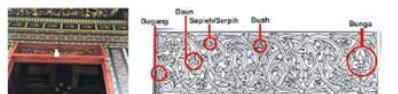
Gambar 9. Ilustrasi Motif Saluak Laka



Line Art Coloring



Gambar 11. Ilustrasi Motif Tunai Manasun



Gambar 12. Ilustrasi Motif Labah Mangirok

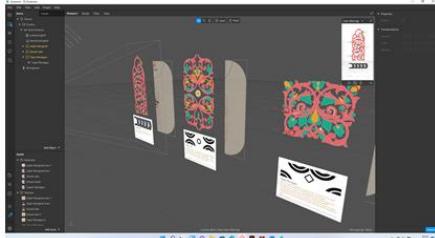


Gambar 15. Poster

3.4 Pasca Produksi

3.4.1. Proses pembentukan *augmented reality*

Merupakan proses terakhir dalam perancangan media informasi Motif Dasar Istana Pagaruyung Dalam Bentuk *Augmented Reality*, yang dimana ilustrasi 2d diterjemahkan dalam media 3d dalam waktu yang sebenarnya secara langsung atau *real time*. Seperti yang tersaji pada gambar 13.



Gambar 13. Proses Pemasukan Gambar kedalam *Augmented Reality*

3.4.2. Mixing

Penggabungan gambar dan hasil kamera secara langsung sehingga membentuk visual yang menjelaskan detail motif dari istana pagaruyung dari pola hingga elemen yang diambil dalam motif [15].

3.4.3. Final *Augmented Reality*

Pada media utama dari perancangan ini memiliki buku ilustrasi AR yang akan menjelaskan tentang motif dasar yang membentuk desain dengan memindai gambar akan mengeluarkan tampilan 3d dari ilustrasi dengan animasi. Berikut beberapa contoh ilustrasi *augmented reality*, seperti pada yang tersaji pada gambar 14.



Gambar 14. Pengaplikasian *Augmented Reality*

3.5. Media Pendukung

Media pendukung yang akan membantu media utama dalam memenuhi tujuan kreatif seperti yang tersaji pada gambar 15 sampai dengan gambar



Gambar 16. 1 card ar



Gambar 17. Website



Gambar 18. X-banner



Gambar 19. Case phone



Gambar 20. pin



Gambar 21. T-shirt



Gambar 22. Motion graphic

4. Kesimpulan

Perancangan Media Informasi Motif Ukiran Dasar Istano Pagaruyung dalam Bentuk *Augmented Reality* (AR) ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang motif dasar yang ada di istano Pagaruyung kepada masyarakat umum adalah sebuah teknologi yang membangun benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, tetapi sistem ini lebih dekat dengan lingkungan nyata. Konsep keseluruhan dalam perancangan ini adalah membuat sebuah media informasi yang menarik berdasarkan motif ukiran dasar Istano Pagaruyung yang belum banyak masyarakat mengetahui mengenai makna setiap ukirannya. Oleh karna itu kali ini penulis mencoba menuangkannya dalam media informasi dengan menggunakan *Augmented Reality* yang disesuaikan dengan konsep dan target audience dengan maksud dan tujuan memperkenalkan motif ukiran ini ke kalayak ramai.

Daftar Rujukan

- [1] Digidyo, E. (2019). Rumah Puspo Budaya Nusantara Sebagai Pusat Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Tari Nusantara. *Integralistik*, 30(1).
- [2] Bahardur, I. (2018). Kearifan Lokal Budaya Minangkabau dalam Seni Pertunjukan Tradisional Randai. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 7(2), 145-160.

- [3] Isnain, H., & Rohmiyati, Y. (2016). Pelestarian pengetahuan seni ukir masyarakat Minangkabau. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(1), 241-250.
- [4] Khairuzzaky, K. (2018). Kajian Struktur Ragam Hias Ukiran Tradisional Minangkabau Pada Istano Basa Paguruyung. *Jurnal Titik Imaji*, 1(1).
- [5] Pramesti, T. R., & Pebriyeni, E. (2020). Motif Dan Penempatan Ukiran Minangkabau Pada Hotel Pusako Di Bukittinggi. *Serupa The Journal of Art Education*, 9(2). <https://doi.org/10.24036/sr.v8i3.107935>
- [6] Damayanti, R. A., & Ardyiharini, V. V. (2020). Makna Spiritual Di Balik Bangunan Arsitektur rumah Gadang Istana Basa Pagaruyung. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 17(1), 1-14.
- [7] Budiwirman, B. (2018). Songket Minangkabau Sebagai Kajian Seni Rupa: Bentuk, Makna dan Fungsi Pakaian Adat Minangkabau.
- [8] Isnain, H., & Rohmiyati, Y. (2016). Pelestarian pengetahuan seni ukir masyarakat Minangkabau. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(1), 241-250.
- [9] Ediwar, E., & Ajawaila, G. (2017). Sosial Budaya Masyarakat Pariangan dalam Karya Film Dokumenter "Ishlah". Bercadik: *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 2(2).
- [10] Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491-7496.
- [11] Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- [12] Saputra, A. T., & Budiyanto, N. E. (2019). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Mebel Kompas Jati Jepara Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2).
- [13] Ramadhany, F., Akbar, M. R., & Afdhal, V. E. (2021). Perancangan Media Promosi Rumah Gadang Mande Rubiah Dalam Bentuk Audio Visual. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 37-42. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.15>
- [14] Sutanto, S., Muljosumarto, C., & Suhartono, A. W. (2021). Analisa Pemetaan Visual Desain Kemasan Minyak Telon Tradisional dan Modern. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 9.
- [15] Rustiyanti, S. (2016). Makna Yang Tersirat & tersurat dalam visualisasi bangunan rumah gadang di minangkabau. *Kearifan lokal dalam arsitektur dan lingkungan binaan*, 27(28), 549.