

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul “Media Pembelajaran Ragam Hias pada Busana Pengantin Sunda Priangan dengan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beserta keluarganya dan para umatnya.

Penciptaan ini bertujuan untuk membantu pendidik dalam menunjang proses pembelajaran siswa didalam kelas pada pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) jenjang SMP/MTs kelas VII dan memperoleh data guna tentang pembuatan visual media pembelajaran ragam hias pada busana pengantin Sunda Priangan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*, serta merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Seni Rupa pada jenjang S1 Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari dengan keterbatasan kemampuan, sehingga tidak menutup kemungkinan skripsi penciptaan ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik maupun saran untuk menyempurnakan skripsi yang telah disusun oleh penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk perkembangan pendidikan seni rupa.

Bandung, Agustus 2018

Penulis

**MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM HIAS  
PADA BUSANA PENGANTIN SUNDA PRIANGAN  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY***

**Eka Fitri Handjani  
1405304**

**ABSTRAK**

Pewarisan budaya lokal Sunda Priangan dalam wujud busana pengantin tradisional semakin hari mulai terlupakan karena arus budaya luar yang masuk tanpa disaring terlebih dahulu. Pengenalan sejak dini lewat pembelajaran disekolah dapat dilakukan untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan dari masalah tersebut. Pengemasan informasi mengenai busana pengantin dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang mendukung untuk dijadikan topik yang menarik untuk dipelajari. Ragam hias pada busana pengantin dapat diangkat sebagai topik baru dalam pembelajaran seni budaya (seni rupa) untuk siswa jenjang SMP kelas 7. Tujuannya tidak lain untuk membantu pendidik dalam menunjang proses pembelajaran siswa didalam kelas. Melihat masalah tersebut penulis memiliki gagasan untuk membuat media pembelajaran yang mengemas informasi tentang ragam hias pada busana pengantin dengan sempel daerah Sumedang dan Tasikmalaya dalam bahasan materi. Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis dikemas dalam bentuk digital 3D model busana pengantin yang keseluruhan struktur dan ragam hias mengacu pada busana pengantin yang asli. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) atau realitas tertambah dalam pembuatan media ini dibuat untuk menciptakan kesan nyata dari 3D model busana pengantin seakan ada dalam lingkup nyata dengan tidak menghilangkan unsur ragam hias pada setiap bagian dari busana. Hasil akhir dari media ini berupa enam buah kartu 3D berisi materi singkat dan *marker* khusus. Apabila *marker* dipindai menggunakan kamera khusus pada aplikasi *smartphone* yang sudah dirancang oleh penulis sebelumnya, akan muncul wujud 3D model busana pengantin sesuai dengan *marker* yang kita pindai. Dari hasil penciptaan ini diharapkan menjadi media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan menarik dalam penyampaian informasi dan pengetahuan tentang ragam hias pada busana pengantin Sumedang dan Tasikmalaya.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Ragam Hias, Busana Pengantin, Sunda Priangan, Teknologi *Augmented Reality*.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah dengan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini. Kesulitan dan hambatan sering kali datang dalam setiap kegiatan yang dilakukan, namun berkat dorongan dan motivasi dari orang-orang terdekat akhirnya penulis bisa menyelesaikan skripsi penciptaan ini hingga tuntas. Dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orangtua tercinta, Bapak Sujono, dan Ibu Aning Yuningsih, yang telah memberikan dukungan dalam segala aspek yang mampu memberikan semangat untuk penulis. Kepada adik-adikku tercinta Ana Dwiyanti dan Asyifa Sabriliani., yang telah memberikan dukungan dan kasih sayangnya terhadap penulis.
2. Bapak Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing I skripsi yang telah membimbing dan memberi arahan saat masa perkuliahan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, serta mengarahkan penulis dalam proses penyusunan skripsi penciptaan.
3. Bapak Arif Johari, S.T., M.Ds., selaku dosen Pembimbing II skripsi, yang telah membimbing, membantu, serta mengarahkan penulis dalam proses penulisan skripsi penciptaan.
4. Bapak Dr. Zakarias S. Soeteja, M.Sn. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
5. Bapak Bandi Sobandi, M.Pd., selaku ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
6. Dewan penguji skripsi Bapak Dr. Farid Abdullah, M.Sn., Bapak Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd., dan Ibu Yulia Puspita, S.Pd., M.Pd.
7. Kang Iwan Kurnia selaku teknisi pembuatan AR sekaligus instruktur pemograman dalam pembuatan skripsi penciptaan.

8. Ibu Vidya Sukma Handayani selaku guru seni rupa saat di SMA yang selalu memberi semangat kepada penulis dalam pembuatan skripsi penciptaan.
9. Dewan penguji skripsi
10. Seluruh dosen dan staf Departemen Pendidikan Seni Rupa.
11. Seluruh staf Fakultas Pendidikan Seni dan Desain.
12. Universitas Pendidikan Indonesia sebagai tempat penulis menimba ilmu selama masa kuliah.
13. Seluruh keluarga besar penulis yang tercinta.
14. Seluruh teman-teman Jangka Proyeksi, keluarga besar Himasra, , keluarga besar Rintisan Anak Negeri (RAN), teman-teman Yamaha (Endang Sari, Iftika Suliastuti, Nita Aprilani Oktavia, Nunu, Nur Almalia, Rizkia Amalia Hermawanti), teman-teman geng kosan umi (Amalia Zamzami, Chyntia, Iis Khoerunisa, Tita Nurmalina Sari), teman-teman sepermainan (Ana Lulu'ul Faizah, Lili Julia, Egi Rahman, Leli rahmawati, Iis Siti Nuraida dan Yuli Andahlia Hidayat), yang selalu memberi dukungan kepada penulis.
15. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Bandung, Agustus 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perumusan Penciptaan.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penciptaan.....	5
E. Manfaat Penciptaan.....	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN</b> .....	9
A. Landasan Teoritik.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
d. Pengelompokan Media Pembelajaran.....	12
2. Multimedia Interaktif.....	16
a. Pengertian Multimedia Interaktif.....	16
b. Desain Multimedia Interaktif.....	18

1) Definisi Desain.....	18
2) Prinsip-Prinsip Desain.....	19
3) Desain Aplikasi .....	21
c. Teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam multimedia Interaktif .....	21
1) Pengertian Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	21
2) Manfaat Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	22
3) Perangkat Pendukung Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	24
4) Fungsi Teknologi <i>Augmented Reality</i> .....	27
5) Cara Kerja Penggunaan <i>Augmented Reality</i> .....	28
3. Busana Pengantin Sunda Priangan .....	29
a. Konsep Busana Pengantin.....	29
b. Konsep Budaya Sunda .....	31
c. Materi Ragam Hias pada Busana Pengantin Sunda Priangan .....	34
1) Konsep Ragam Hias .....	34
2) Unsur-Unsur Seni Rupa .....	36
3) Struktur Busana Pengantin Sunda Priangan.....	39
4) Ragam Hias pada Busana Pengantin Sunda Priangan.....	57
B. Landasan Empirik .....	63
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA</b> .....	64
A. Bagan Proses Berkarya .....	64
1. Ide Penciptaan .....	65
2. Kontemplasi .....	66
3. Stimulasi .....	67
B. Proses Pembuatan Media Pembelajaran “ AR 3D Model Busana Pengantin Sunda Priangan: Ragam Hias Nusantara” .....	67
1. Tahap Pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM) .....	67
2. Persiapan Alat dan Bahan .....	68
3. Tahap Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	75

4. Tahap Pembuatan Desain Model 3D .....	76
5. Tahap Pembuatan Desain Aplikasi .....	87
6. Tahap Pembuatan Desain Kartu.....	97
7. Pemograman .....	98
<b>BAB IV DESKRIPSI VISUAL DAN CARA PENGGUNAAN MEDIA.....</b>	<b>103</b>
A. Deskripsi Visual Ragam Hias pada Model 3D Busana Pengantin	
Sunda Priangan .....	103
1. Karakter Model 3D Manusia .....	103
2. Struktur Busana Pegantin.....	104
3. Visual Ragam Hias pada Model 3D Busana Pengantin .....	110
B. Cara Penggunaan Media Pembelajaran.....	125
<b>BAB V SIMPULAN .....</b>	<b>136</b>
A. Kesimpulan .....	136
B. Saran .....	137
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>.....</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>.....</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Busana Pengantin Pria Tasikmalaya.....	42
Tabel 2.2 Struktur Busana Pengantin Wanita Tasikmalaya.....	46
Tabel 2.3 Struktur Busana Pengantin Pria Sumedang .....	49
Tabel 2.4 Struktur Busana Pengantin Wanita Sumedang .....	54
Tabel 2.5 Referensi Pembuatan Media Pembelajaran .....	63
Tabel 4.1 Analisis Perbandingan Struktur Busana Pengantin Sumedang dan Tasikmlaya .....	108



## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Proses Berkarya .....	64
---------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengenalan <i>Feature</i> .....	25
Gambar 2.2 Alur Kerja Aplikasi AR .....	25
Gambar 2.3 Jenis Pola Ragam Hias .....	34
Gambar 2.4 Motif Geometris dan Motif Figuratif .....	35
Gambar 2.5 Motif Hias Hewan atau Fauna dan Motif Hias Tumbuhan atau Flora .....	35
Gambar 2.6 Motif Hias Benda-Benda Alam dan Motif Hias Benda-Benda Teknologis.....	36
Gambar 2.7 Jenis Garis .....	37
Gambar 2.8 Teori Warna Brewster .....	39
Gambar 2.9 Struktur Busana Pengantin Sumedang .....	40
Gambar 2.10 Struktur Busana Pengantin Tasikmalaya .....	41
Gambar 2.11 Stilasi Bunga .....	43
Gambar 2.12 Hiasan pada Sanggul .....	47
Gambar 2.13 Mahkota Batara Indra.....	50
Gambar 2.14 Ragam Hias Pohon Hayat .....	59
Gambar 2.15 Ragam Hias Garuda .....	60
Gambar 2.16 Ragam Hias Burung Merak.....	60
Gambar 2.17 Ragam Hias Motif Naga.....	61
Gambar 2.18 Ragam Hias Motif Teratai.....	62
Gambar 2.19 Ragam Hias Motif Sultur .....	62
Gambar 3.1 Kertas Gambar Ukuran A4 .....	68
Gambar 3.2 Pensil Mekanik dan Pensil 2B.....	69

x

Eka Fitri Handjani, 2018

**MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM HIAS PADA BUSANA PENGANTIN SUNDA PRIANGAN  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3.29	Teksturing pada Tiap Bagian Model Busana Pengantin. ....	85
Gambar 3.30	Pemberian Aksesoris dan Detail Motif Hias pada Model 3D Busana Pengantin Pria Sumedang pada Bagian Kepala dan Anggota Tubuh .. .....	86
Gambar 3.31	Pemberian Aksesoris dan Detail Motif Hias pada Model 3D Busana Pengantin Wanita Sumedang pada Bagian Kepala dan Anggota Tubuh .....	87
Gambar 3.32	Hasil Akhir Model 3D Busana Pengantin Pria Sumedang Tampak Depan, Samping dan Belakang .....	87
Gambar 3.33	Hasil Akhir Model 3D Busana Pengantin Wanita Sumedang Tampak Depan, Samping dan Belakang .....	87
Gambar 3.34	Proses Pembuatan Logo AR 3D.....	88
Gambar 3.35	Proses Pembuatan <i>Background</i> APK.....	89
Gambar 3.36	Proses Pembuatan <i>Icon</i> Menu .....	90
Gambar 3.37	Proses Pembuatan <i>Icon</i> Kamera.....	91
Gambar 3.38	Proses Pembuatan <i>Icon</i> Info.....	92
Gambar 3.39	Proses Pembuatan <i>Icon</i> Keluar.....	93
Gambar 3.40	Tampilan <i>Bumper</i> / Pembuka Awal Aplikasi.....	94
Gambar 3.41	Tampilan Logo Universitas.....	94
Gambar 3.42	Tampilan <i>Loading</i> Aplikasi .....	95
Gambar 3.43	Tampilan Menu Utama Apilkasi.....	96
Gambar 3.44	Tampilan Menu Info .....	97
Gambar 3.45	Desain Kartu AR 3D.....	98
Gambar 3.46	<i>Import</i> 3D Model ke <i>Unity</i> .....	99
Gambar 3.47	Tampilan <i>Vuforia</i> .....	99
Gambar 3.48	Pengkodean untuk <i>User Interface</i> .....	100
Gambar 3.49	Pengolahan Tampilan APK untuk <i>Smartphone</i> .....	100
Gambar 3.50	Tampilan APK dari Awal Hingga Akhir .....	101

Gambar 3.51 Uji Coba AR pada <i>Smartphone</i> .....	102
Gambar 4.1 Model 3D Pengantin Sumedang .....	103
Gambar 4.2 Model 3D Pengantin Tasikmalaya .....	104
Gambar 4.3 Struktur Busana Pengantin Sumedang .....	105
Gambar 4.4 Struktur Busana Pengantin Tasikmalaya .....	106
Gambar 4.5 Ragam Hias pada Hiasan Kepala Pengantin Pria Sumedang.....	111
Gambar 4.6 Ragam Hias pada Bagian Tubuh Busana Pengantin Pria Sumedang .....	113
Gambar 4.7 Ragam Hias pada Hiasan Kepala Pengantin Wanita Sumedang ....	115
Gambar 4.8 Ragam Hias pada Bagian Tubuh Pengantin Wanita Sumedang ....	117
Gambar 4.9 Ragam Hias pada Busana Pengantin Pria Tasikmalaya.....	119
Gambar 4.10 Ragam Hias pada Hiasan Kepala Pengantin Wanita Tasikmalaya .....	121
Gambar 4.11 Ragam Hias pada Bagian Tubuh Pengantin Wanita Tasikmalaya .....	123
Gambar 4.12 Menyiapkan Produk AR 3D Sunda Priangan.....	125
Gambar 4.13 Tahap Unduh dan <i>Install</i> Aplikasi AR 3D Sunda Priangan pada Smartphone .....	126
Gambar 4.14 Menjalankan Aplikasi AR 3D Sunda Priangan.....	126
Gambar 4.15 Tampilan Pembuka pada Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	127
Gambar 4.16 Tampilan Logo UPI pada Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	128
Gambar 4.17 Tampilan <i>Loading</i> pada Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	128
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama pada Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	129
Gambar 4.19 Langkah untuk Melihat Menu Info pada Menu Utama.....	130
Gambar 4.20 Tampilan Menu Info pada <i>Smartphone</i> .....	130
Gambar 4.21 Langkah untuk Melihat Menu Kamera pada Menu Info.....	131
Gambar 4.22 Tampilan Menu Kamera pada <i>Smartphone</i> .....	132
Gambar 4.23 Menyiapkan Salah Satu Kartu AR 3D .....	133

Gambar 4.24 Meletakkan Kartu AR 3D di Depan Kamera <i>Device</i> .....	133
Gambar 4.25 Model 3D Busana Pengantin Sumedang Muncul pada layar <i>Smartphone</i> .....	134
Gambar 4.26 Cara Memperbesar Model 3D Busana pengantin pada Layar <i>Smartphone</i> dan Mengamati Tiap Bagianya.....	134