

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY MENGENAI PAKAIAN TARI BEDHAYA SUKAHARJA

Lovely Ayunda Nanprahita¹, Sayid Mataram²

¹²Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

lovelyayunda@student.uns.ac.id¹, sayidmataram@staff.uns.ac.id²

Penulis Korespondensi: Sayid Mataram

Received : 4 Januari 2024

Accepted : 13 Mei 2024

Published : 20 Juli 2024

Abstract

The preservation of culture in Indonesia, exemplified through its diversity in each region, particularly in traditional dances such as Tari Bedhaya Sukaharja, faces significant challenges in terms of understanding and preservation by the millennial generation. Their role is crucial as agents of preservation and bearers of local values. To engage the millennial generation, augmented reality (AR) technology is considered a fitting solution. AR is an innovative and interactive tool that can help millennials understand and preserve cultural heritage in an engaging and relevant way. This study employs the structured waterfall method, which includes steps for planning, design, development, testing, evaluation, and implementation. The study sample was chosen at random, with the goal of laying a solid foundation for understanding the impact of AR technology in enhancing the understanding and awareness of the millennial generation ages 12-18 regarding the preservation of Indonesian cultural heritage, specifically in the context of Tari Bedhaya Sukaharja.

Keywords: Educational Media, Augmented Reality, Traditional Dance, Millennial Generation

Abstrak

Pelestarian budaya di Indonesia menampilkan keragaman di setiap wilayahnya. Keragaman tersebut dapat dilihat melalui tari tradisional diantaranya Tari Bedhaya Sukaharja. Kurangnya pemahaman dan pelestarian oleh generasi milenial menjadi sangat krusial karena peran mereka sebagai agen pelestarian dan penerus nilai-nilai lokal. Guna melakukan pendekatan generasi milenial maka diperlukan teknologi yang dikenal seperti teknologi Augmented Reality (AR). Teknologi ini hadir sebagai alat inovatif dan interaktif yang dapat membantu generasi milenial untuk memahami dan melestarikan warisan budaya. Penelitian ini menggunakan metode waterfall yang terbagi dalam langkah perencanaan, desain, perkembangan, testing, evaluasi dan implementasi. Sampel dalam penelitian ini dilakukan secara acak dengan target remaja berusia 12-18 tahun.

Kata Kunci: Media Edukasi, Augmented Reality, Tari Tradisional, Generasi Milenial

1. PENDAHULUAN

Keanekaragaman budaya di setiap wilayah Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya dan unik. Kearifan lokal menjadi aspek utama dalam membentuk identitas dan apresiasi terhadap keberagaman budaya. Pulau Jawa dikenal memiliki nilai budaya yang tinggi, seperti yang diakui oleh Hadi (2018). Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam simbol tersebut menjadi landasan penting yang perlu dipahami dan diresapi oleh masyarakat, agar dapat dilestarikan dan diteruskan kepada generasi mendatang.

Sistem sosial di Indonesia mencerminkan hasil interaksi dan hubungan yang beragam antarindividu dalam masyarakat. Nilai-nilai, norma, adat istiadat, dan sikap khas dalam budaya Indonesia mempengaruhi berbagai sistem sosial di negara ini (Hisyam, 2020). Salah satu lapisan budaya yang mempengaruhi budaya Indonesia adalah budaya Jawa.

Budaya Jawa, dengan segala keindahan seni, kearifan lokal, dan nilai-nilai tradisional yang kuat, menjadi bagian integral dari keragaman budaya di Indonesia. Keraton Surakarta Hadiningrat di Jawa, sebagai sumber budaya Jawa, memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai jenis tarian, seperti Bedhaya, Srimpi, Wireng, dan drama tari fragmen (Sari, Malarsih, & Jazuli, 2023).

Tari Bedhaya Sukaharja, salah satu contoh tarian Bedhaya dari Keraton Surakarta Hadiningrat yang mencerminkan peran penting dalam hal pakaian yang digunakan. Busana yang dikenakan oleh para penari bukan sekadar kostum, melainkan juga simbol keberlanjutan dan penghormatan terhadap warisan budaya. Dalam konteks ini, busana menjadi ekspresi budaya yang mencerminkan status

sosial, terutama dalam masyarakat Jawa dengan berbagai strata sosial yang perlu dilestarikan (Ngatinah, 2008).

Pelestarian budaya terutama di era digital saat ini, menempatkan generasi milenial sebagai pemain kunci dalam menjaga dan memajukan warisan budaya. Peran mereka sebagai penerus budaya dan identitas suatu daerah menjadi krusial (Sarkowi, 2020). Teknologi *augmented reality* (AR) menjadi alat inovatif yang dapat membantu generasi milenial memahami dan melestarikan budaya lokal dengan cara yang lebih visual dan praktis.

Perancangan ini memanfaatkan teknologi AR yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam, sehingga generasi muda dapat menjadi agen perubahan dalam melestarikan kekayaan budaya Indonesia di era digital ini.

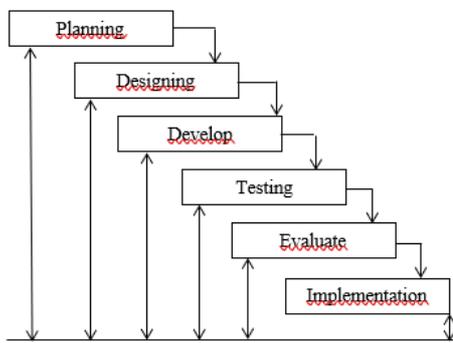
Pada dasarnya, media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam membantu guru dalam menyampaikan kegiatan belajar mengajar dengan bantuan alat Pembelajaran akan bermanfaat. situasi terjadi pembelajaran yang membuka kesempatan perkembangan kemampuan kreatif peserta didik (Wulandari, Suryani, & Fauziah, 2023).

Penelitian ini diharapkan dapat menggugah minat dan partisipasi generasi muda dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal, khususnya terkait pakaian dalam tarian Bedhaya Sukaharja. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengusul perancangan yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Menggunakan Augmented Reality Mengenai Pakaian Tari Bedhaya Sukaharja”.

2. METODOLOGI

2.1. Metode *Waterfall*

Penelitian ini menggunakan metode waterfall atau air terjun yang merupakan jenis metodologi linear dimana kebutuhan pemangku kepentingan dikumpulkan pada tahap awal proyek dan disusun secara berurutan (Kurniawan & Putra, 2023). Model ini disebut sebagai air terjun karena setiap fase mengalir dari satu ke fase berikutnya seperti air terjun.



Bagan 1: Metode Air Terjun
(Sumber: Mataram,2022)

a) *Planning*

Tahap planning merupakan proses di mana pengguna dan analis menentukan tujuan aplikasi atau sistem serta informasi yang diperlukan untuk mencapainya (Sa'diah, Rahaningsih, & Faqih, 2020). Pada tahap ini penulis akan melakukan observasi dan wawancara kepada narasumber mengenai data pakaian tari Bedhaya Sukaharja, meneliti elemen pada busana tari Bedhaya Sukaharja, pemilihan platform *augmented reality* yang mendukung dan merancang desain kartu serta isi yang ingin ditampilkan.

Perancangan ini akan melibatkan deskripsi detail yang ditujukan untuk mendukung data seperti objek dan subjek penelitian.

Objek penelitian dari perancangan ini merupakan tari Bedhaya Sukaharja, yang akan diimplementasikan menjadi kartu edukasi *augmented reality* (AR). Subjek penelitian melibatkan remaja di Kota Solo, Jawa Tengah, berusia 12-18 tahun, yang menjadi target pengguna dari kartu edukasi AR Bedhaya Sukaharja.

Sasaran penelitian ini mencakup remaja usia 12-18 tahun yang sedang menempuh pendidikan di sekolah menengah pertama hingga menengah atas. Lokasi penelitian difokuskan di wilayah Keraton Surakarta Hadiningrat, Kota Solo, Jawa Tengah.

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari Kanjeng Panembahan Budayaningrat Keraton Surakarta Hadiningrat yang memiliki pemahaman mendalam tentang tata busana tari Bedhaya Sukaharja. Sementara itu, data sekunder akan diambil dari sumber tidak langsung seperti artikel, jurnal, dan studi pustaka terkait.

Data dikumpulkan melalui tiga jenis teknik, yaitu wawancara yang merupakan suatu interaksi di mana pewawancara berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi atau subjek penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai objek yang sedang diteliti (Muri, 2014). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan Kanjeng Panembahan Budayaningrat Keraton Surakarta Hadiningrat. Hal ini diperlukan untuk memperoleh wawasan, pandangan, dan pengetahuan yang lebih mendalam tentang budaya pakaian adat tersebut.

Teknik kedua merupakan studi literatur yaitu pengkajian teoritis serta referensi lain yang relevan dengan konsep nilai, budaya, dan norma yang

tengah berlangsung dalam situasi sosial yang menjadi fokus penelitian (Sugiyono, 2020). Studi literatur pada perancangan ini akan didukung oleh buku, jurnal, artikel, dan sumber-sumber literatur lainnya mengenai pakaian tari Bedhaya Sukaharja.

Teknik ketiga merupakan kuesioner yaitu metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dari mereka (Sugiyono, 2020). Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari target pengguna, yaitu remaja umur 12-18 tahun. Pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan ketertarikan mereka mengenai tingkat pengetahuan mengenai budaya lokal, ketertarikannya terhadap tari Bedhaya Sukaharja, dan preferensi mereka terhadap gaya ilustrasi yang diinginkan.

Analisis data akan mengikuti model analisis kualitatif Miles dan Huberman (2014), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data akan memfokuskan penelitian pada elemen-elemen terkait pakaian tari Bedhaya Sukaharja, sementara penyajian data akan menggunakan berbagai format untuk mempermudah pemahaman. Penarikan kesimpulan bersifat sementara dan dapat disesuaikan seiring perkembangan penelitian.

b) *Designing*

Tahap berikutnya diikuti dengan tahap desain. Pengertian desain merujuk pada langkah perencanaan sistematis yang harus dilakukan sebelum memulai pengembangan suatu produk atau aktivitas tertentu (Setyosari & Panuji, 2020).

Perancangan desain ini akan melibatkan beberapa tahap. Tahap pertama, yaitu pra produksi, mencakup perancangan konsep dan pembuatan kartu edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR). Tahap kedua, produksi, akan mencakup seluruh proses pembuatan kartu edukasi AR yang menggunakan elemen-elemen pakaian tari Bedhaya Sukaharja sebagai pendukung serta standar visual seperti tipografi, warna dan layout. Tahap ini akan menggunakan *Adobe Photoshop* kemudian kompilasi akhir yang akan dimasukkan pada platform *Augmented Reality* (AR) *Artivive*.

Langkah-langkah perancangan kartu edukasi berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk tari Bedhaya Sukaharja melibatkan pendekatan design thinking yang sistematis. Design thinking adalah suatu pendekatan kreatif yang memperhatikan pemahaman mendalam terhadap pengguna serta memecahkan masalah dengan fokus pada kebutuhan mereka. Tahap pra produksi melibatkan perancangan konsep, di mana desainer berfokus pada pemahaman mendalam terhadap tujuan edukatif kartu AR dan kebutuhan pengguna. Proses ini juga melibatkan pembuatan konsep dasar untuk kartu edukasi tersebut.

Tahap produksi, yang merupakan tahap kedua dalam desain, mencakup seluruh proses pembuatan kartu AR. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen pakaian tari Bedhaya Sukaharja sebagai pendukung, dan penerapan standar visual seperti tipografi, warna, dan layout. *Adobe Photoshop* digunakan sebagai alat desain utama untuk menciptakan elemen visual yang diperlukan. Proses kompilasi akhir mengintegrasikan hasil desain ke dalam platform *Augmented Reality* *Artivive*, memastikan bahwa konten

AR terkait dengan kartu edukasi sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Pendekatan riset ini mengadopsi desain thinking, guna memastikan bahwa kartu edukasi AR tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif, tetapi juga memberikan pengalaman yang inovatif dan mendalam. Proses ini memungkinkan penyesuaian desain berdasarkan umpan balik pengguna dan memastikan bahwa kartu edukasi AR memberikan dampak positif dalam mendukung pemahaman budaya dan nilai-nilai tari Bedhaya Sukaharja.

1) Moodboard

Moodboard diperlukan untuk menampilkan berbagai alternatif visual, gaya, dan perasaan spontan dari gambar yang dipilih, bersama dengan elemen visual lainnya. Ini karena manusia melihat sesuatu secara literal, tekstual, atau intertekstual, seperti melihat elemen visual seperti warna dan hubungannya, cerita atau teks, bagaimana gambar mendukung narasi tertulis, mengekspresikan narasi visual, atau mengacu pada gambar, gaya, tradisi, dll (Bowers, 2011). Tahap ini penting untuk hasil akhir karya yang sempurna. Moodboard akan berasal dari referensi dari studi survei sebelumnya.

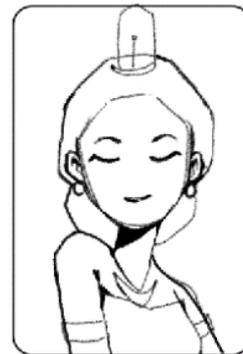


Gambar 1: Moodboard
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

2) Sketsa

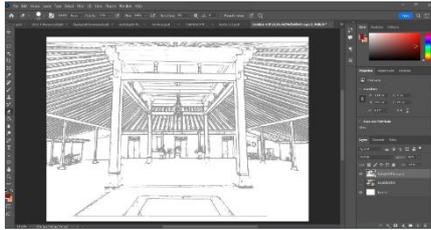
Perancangan ini memerlukan beberapa sketsa sebagai pendukung karya diantaranya adalah sketsa desain karakter, background dan aset pendukung.

Desain karakter merupakan komponen penting dari sebuah cerita komik karena membantu menyampaikan ide tentang latar belakang dan watak karakter secara visual (Honestianto, 2019). Desain karakter pada perancangan ini akan mengikuti opsi ilustrasi yang telah dilakukan saat survey yakni dengan gaya ilustrasi yang minimalis dan mudah dipahami oleh pengguna.



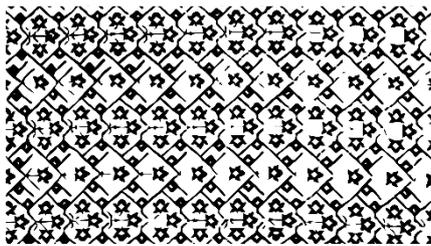
Gambar 2: Sketsa Desain Karakter
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

Setelah tahap sketsa desain karakter, tahap berikutnya adalah penempatan background. Tahap ini dimulai dengan mencari referensi motif atau elemen-elemen lain yang kemudian disesuaikan dengan konsep.

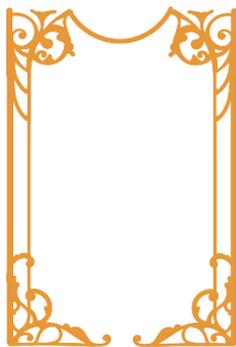


Gambar 3: Sketsa Background
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

Kartu AR busana Bedhaya Sukaharja akan diperkaya dengan berbagai aspek pendukung yang memberikan sentuhan khusus pada produk ini. *Asset-asset* tersebut mencakup motif kain batik yang mewakili budaya Jawa dan keindahan tarian Bedhaya Sukaharja.



Gambar 4: Aset Pendukung Batik
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)



Gambar 5: Aset Pendukung Frame
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

3) *Lining dan Coloring*

Proses lining dilakukan untuk memastikan garis yang rapi dan teratur dalam penggambaran desain karakter. Meskipun tahap ini tidak membutuhkan *lineart* yang luas, itu diperlukan untuk

membantu orang membaca karakter yang telah dibuat.

Setelah proses *lineart* selesai, langkah berikutnya adalah mengisi basis warna. Setelah selesai, baik karakter maupun latar dapat di-*shading* sesuai arah cahaya, sehingga keduanya akan terlihat lebih rapi dan sesuai dengan ide yang diinginkan.



Gambar 6: Lining dan Coloring
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

4) *Layouting*

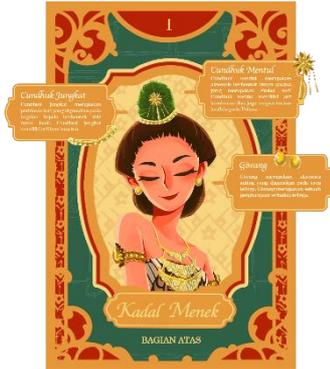
Layout adalah cara komunikasi visual yang menarik, komunikatif, dan estetis. Ada berbagai jenis layout yang merupakan proses desain yang telah mencapai tahap komputerisasi dan pewarnaan. Diperlukan revisi tambahan, jadi ini belum selesai sepenuhnya.



Gambar 7: Layout Komperhensif
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

5) *Typesetting*

Setelah menyelesaikan tahap layout dan penempatan aset karakter, langkah berikutnya adalah tahap typesetting, di mana teks akan dimasukkan ke dalam berbagai bagian pakaian sesuai dengan hasil survei yang telah dilakukan.



Gambar 8: Typesetting
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

6) *Finishing*

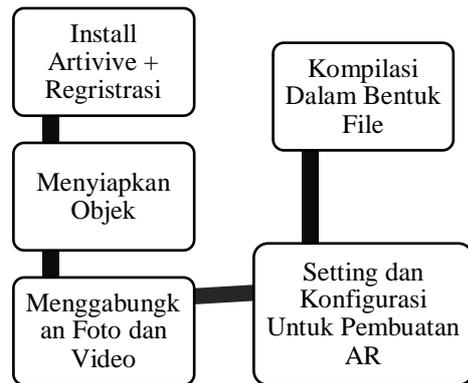
Tahap *finishing* adalah langkah terakhir dalam pengembangan kartu AR Bedhaya Sukaharja. Pada tahap ini, elemen tambahan, seperti hiasan untuk kartu dan kemasan, ditambahkan, dan kemudian diuji dengan gambar gerakan dan diterapkan pada artivive. Dengan demikian, tahap *finishing* adalah langkah penting dalam memberikan kartu AR Bedhaya Sukaharja dengan kejelasan dan estetika yang terbaik.



Gambar 9: Finishing
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

c) *Develop*

Tahap *develop* merupakan tahap penting dalam perancangan media kartu augmented reality. Tahap ini dilakukan agar marker objek dapat dilihat dalam aplikasi *Artvive*. Pemilihan *Artvive* sebagai platform didasarkan pada kemudahan penggunaannya dan popularitasnya dalam kolaborasi dengan desainer di seluruh dunia.



Bagan 2: Garis Besar Proses Artivive
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

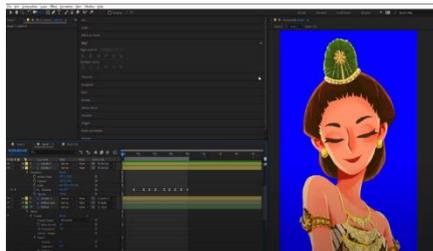
Terdapat beberapa proses yang akan dilakukan di tahap *develop* seperti proses *motion graphic* menggunakan *Adobe After Effects*, instalasi dan pembuatan hasil akhirnya dapat diakses dengan memindai marker objek menggunakan perangkat *smartphone*.

1) Proses *Motion Graphic*

Dalam perancangan kartu *Augmented Reality* (AR) untuk Tari Bedhaya Sukaharja, *motion graphic* menjadi elemen kunci untuk menciptakan pengalaman visual dinamis yang menghidupkan keindahan tarian tradisional Jawa. Pendekatan ini melibatkan animasi gerakan tarian, memberikan pengguna *preview* yang menarik tentang grasi dan keanggunan setiap gerakan penari.

Motion graphic juga dapat digunakan untuk menyampaikan simbol-simbol dan makna dalam tarian tersebut, seperti simbol keraton atau objek keagungan, yang bergerak dan berinteraksi di kartu AR untuk memberikan pemahaman mendalam terhadap nilai budaya

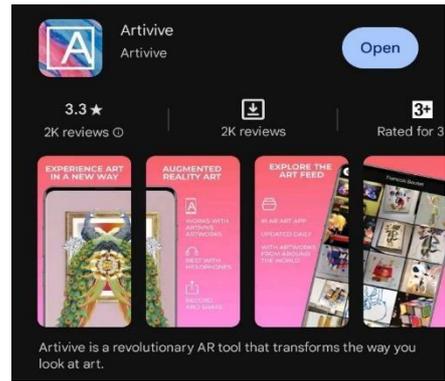
Melalui pemanfaatan *motion graphic*, kartu AR bukan hanya menjadi alat visual menarik, tetapi juga sarana edukatif efektif untuk memperkenalkan dan memahami warisan budaya seperti Tari Bedhaya Sukaharja secara inovatif dan mendalam.



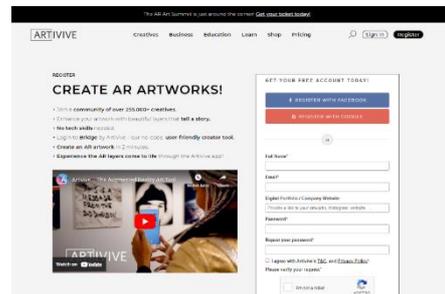
Gambar 9: Motion Graphic (Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

2) Proses Instalasi dan Pembuatan AR

Langkah pertama dalam perancangan kartu *Augmented Reality* (AR) adalah menginstal aplikasi Artivive melalui playstore atau Appstore, diikuti dengan proses registrasi pada situs web Artivive.

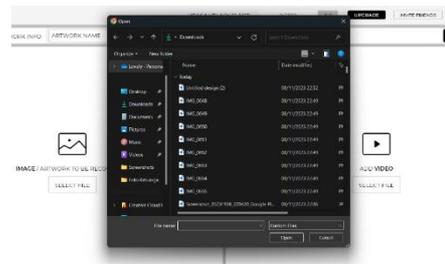


Gambar 10: Instalasi Artivive (Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)



Gambar 11: Registrasi Artivive (Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

Tahap berikutnya melibatkan persiapan objek sebagai target pemindaian untuk mengaktifkan konten AR.



Gambar 12: Menyiapkan Objek (Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

Langkah ketiga melibatkan penggabungan foto dan video, di mana pengguna dapat mengunggah foto-foto relevan dan memasukkan motion grafis berbentuk video.



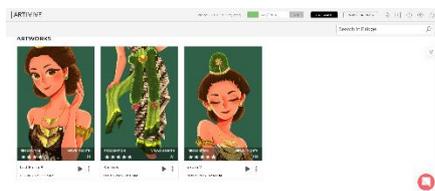
Gambar 13: Penggabungan Foto dan Video
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

Tahap keempat melibatkan setting dan konfigurasi untuk pembuatan AR, di mana pengguna dapat mengatur lokasi dan efek 3D.



Gambar 14. Setting dan Konfigurasi Pembuatan AR
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2023)

Tahap terakhir adalah kompilasi dalam bentuk file, di mana proyek disimpan dan secara otomatis diterbitkan dalam platform Artive. Ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi pengalaman AR yang kaya dan menarik melalui aplikasi Artive yang telah diunduh pada tahap pertama.



Gambar 15: Kompilasi dalam Bentuk File
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)



Gambar 16. Bentuk AR Melalui Perangkat Smartphone
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2023)

3) Penggunaan Aplikasi Artive

Aplikasi Artive menyediakan beberapa fitur kunci untuk meningkatkan pengalaman pengguna. *Loading screen* dirancang untuk memberikan informasi tentang proses *loading*, memastikan kinerja aplikasi yang lancar. Fitur kamera otomatis muncul setelah *loading screen*, memungkinkan pengenalan gambar dan pola tertentu untuk menempatkan objek virtual. Fitur *scan* memungkinkan pemindaian objek atau permukaan di sekitar tanpa menekan tombol tambahan. Fitur cahaya atau *flashlight* digunakan untuk meningkatkan pencahayaan di sekitar lingkungan fisik, dapat diatur dengan tombol khusus. Terakhir, galeri memungkinkan pengguna menelusuri hasil karya AR dari pengguna lain dengan menekan tombol *art feed* pada layar.

d) Testing

Fase *testing* ini dilakukan melalui pengujian sistem yang baru dibuat. Pada tahap ini dilakukan proses untuk menemukan, menetapkan, mengkodekan, menguji, dan

memperbaiki *bug* yang bermasalah (Herianto, Kayohana, & Wahid, 2023). Semua langkah ini dilaksanakan dengan tujuan menyempurnakan pengembangan kartu edukasi AR secara komprehensif.



Gambar 17: Testing
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

e) *Evaluate*

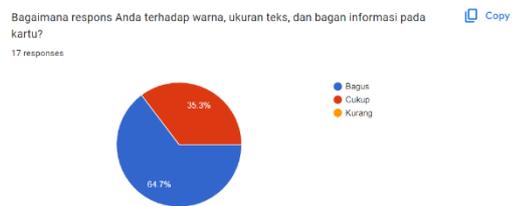
Tahap evaluasi merupakan suatu langkah yang terorganisir untuk menilai nilai suatu hal, seperti peraturan, aktivitas, keputusan, kinerja, proses, individu, objek, dan elemen lainnya, dengan menggunakan standar tertentu sebagai dasar penilaian (Magdalena, Ina, Fauzi, & Putri, 2020). Tahap evaluasi memiliki peran penting dalam mengukur efektivitas dan penerimaan kartu AR mengenai tari Bedhaya Sukaharja. Evaluasi akan membantu dalam memahami sejauh mana kartu AR telah memenuhi tujuan dan kebutuhan pengguna.

Penelitian ini menggunakan metode beta test sebagai acuan dan pengukur efektivitas hasil kartu AR mengenai busana tari Bedhaya Sukaharja. Beta test yang telah dilakukan menunjukkan kepuasan mayoritas pengguna terhadap gaya desain yang dipilih. Desain kartu AR, namun beberapa masukan berkaitan dengan informasi yang disajikan.

Meskipun informasi yang diberikan dinilai positif, terdapat beberapa revisi yang diperlukan untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman. Saran perbaikan melibatkan penyesuaian pada bagan informasi, seperti penggunaan ukuran font yang lebih besar atau peningkatan kontras warna untuk membedakan elemen penting. Revisi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan dan memastikan bahwa informasi mengenai busana tari Bedhaya Sukaharja dipahami oleh pengguna.



Gambar 18: Respons Gaya Desain Kartu
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)



Gambar 18: Respons Terhadap Informasi
(Sumber Hasil Olahan Penulis, 2023)

f) *Implementation*

Tahap implementasi, berfokus pada tindakan konkret yang mengubah rencana menjadi kenyataan. Pada tahap ini dilakukan integrasi kartu edukasi AR dengan aplikasi Artvive, memastikan bahwa setiap marker dapat beroperasi dengan baik Ketika di scan dengan perangkat smartphone.

Tahap ini juga diikuti dengan pencetakan kartu dan kemasan dengan kualitas cetakan yang optimal. Dengan pencetakan dan kemasan yang sudah siap, produk kartu edukasi AR ini dapat segera didistribusikan.

3. PEMBAHASAN

Melalui upaya memperkenalkan pakaian tari Bedhaya Sukaharja kepada remaja usia 12-18 tahun, penelitian ini mengungkap temuan deskriptif yang memberikan gambaran positif terhadap penerimaan dan apresiasi terhadap warisan budaya lokal. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan tingkat kesadaran remaja terhadap unsur-unsur tradisional yang terkandung dalam pakaian tari, menciptakan ketertarikan lebih besar terhadap keindahan dan kekayaan budaya yang terkandung di dalamnya. Pemahaman remaja terhadap pakaian tradisional menjadi bagian penting dalam membentuk pandangan diri mereka sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Proses ini tidak hanya meningkatkan rasa peduli terhadap pelestarian budaya, tetapi juga menciptakan dukungan positif dari masyarakat sekitar. Penggunaan teknologi *augmented reality* membantu meningkatkan daya tarik pakaian tari Bedhaya Sukaharja, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan terutama bagi remaja. Dengan melibatkan remaja secara aktif, langkah ini memberikan kontribusi positif pada apresiasi dan keberlanjutan warisan budaya tradisional di tengah perkembangan teknologi dan perubahan zaman.

Proses merancang media edukasi mengenai pakaian tari Bedhaya Sukaharja untuk remaja usia 12-18 tahun dengan menggunakan metode *augmented reality* (AR), penelitian ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan menarik. Desain media AR berhasil meningkatkan daya tarik visual, memfasilitasi keterlibatan interaktif, dan memberikan pemahaman mendalam tentang detail-detail pada pakaian tari tradisional. Penggunaan teknologi AR mampu menyampaikan

informasi dengan cara yang menarik, menciptakan respons positif dari remaja terhadap pembelajaran mengenai pakaian tari. Selain itu, temuan ini menunjukkan bahwa media AR berhasil meningkatkan minat remaja terhadap warisan budaya, menggugah keinginan untuk lebih menggali dan menghargai elemen-elemen tradisional. Respons positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang kekinian dan relevan, sementara fasilitasi pembelajaran mandiri memungkinkan remaja untuk mengeksplorasi pakaian tari sesuai dengan kecepatan dan minat pribadi mereka. Keseluruhan, temuan ini memberikan bukti bahwa pendekatan AR dalam merancang media edukasi mampu memperkaya pengalaman belajar remaja, memfasilitasi pemahaman budaya lokal, dan meningkatkan minat terhadap warisan budaya tradisional.

4. KESIMPULAN

Hasil perancangan media edukasi *augmented reality* (AR) mengenai pakaian tari Bedhaya Sukaharja menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman dan minat remaja terhadap warisan budaya lokal, khususnya terkait dengan pakaian tradisional dalam konteks tari Bedhaya Sukaharja.

Daya tarik visual dan keterlibatan interaktif yang diperoleh melalui media AR, menciptakan respons positif dari remaja. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang pakaian tari, tetapi juga memfasilitasi identifikasi simbolisme dan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Seiring dengan itu, penelitian menunjukkan bahwa media AR berkontribusi pada peningkatan

kesadaran dan penghargaan terhadap kekayaan budaya lokal.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa perancangan media edukasi dengan teknologi AR mampu meningkatkan minat remaja terhadap warisan budaya. Respons positif ini memberikan implikasi positif terhadap pelestarian budaya.

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, termasuk pembatasan dalam kekurangan sumber daya seperti aplikasi pendukung dan kerja sama dengan mitra-mitra besar sehingga mempersulit pengguna dalam mengaktifkan kartu AR. Serta persaingan ketat dalam memasarkan produk AR kepada remaja. Perlunya kerja sama dengan lembaga pendidikan dan budaya untuk mempromosikan produk.

REFERENSI

- Bowers, J. (2011). *Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Hadi, Y. (2018). *Revitalisasi Tari Traditional*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hisyam, C. J. (2020). *Sistem Sosial Budaya Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Honestianto, S. (2019). Kajian Visual Desain Karakter dalam Komik "The Grand Legend Ramayana". *Diss Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 4.
- Kurnaiwan, F. & Putra, R. R. (2023). *Design Sistem Informasi Pengelolaan Kegiatan Desa Menggunakan User Interface dan Uji Usability*. Tahta Media Group.
- Mataram, S. (2022). Developing Of A Comic Digital Gallery To Improve The Potential Of Visual Communication Design Students. *Journal of Positive School Psychology*, Vol 6. No. 10, pages 3765-3783.
- Miles & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Soucebook*. USA: SAGE Publications, Inc.
- Muri, Y. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ngatinah. (2008). Karakter Busana Kebesaran Raja Surakarta dan Yogyakarta Hadiningrat Periode 1755-2005. *ITB Journal of Visual and Design*, Vol. 2, No.2, pages 173-196.
- Sa'diah, S., Rahaningsih, N., & Faqih, A. (2020). System Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Untuk Meningkatkan Pelayanan Goa Sunyaragi Cirebon. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, Vol.4 No. 3, page 114.
- Sari, D. P., Malarsih, & Jazuli, M. (2023). Analysis of Bedhaya Retnatama Dance Performance Form. *Jurnal Sendratasik*, Vol. 12, No. 2, pages 182-200.
- Sarkowi. (2020). Peran Generasi Milenial dalam Pemanfaatan dan Pelestarian Museum di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 9, No. 2.
- Setyosari & Panuji. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Wulandari, R. S., Suryani, R. I., & Fauziah, E. (2023). Permainan Kartu Sila Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Pelajaran PKn kelas IV di SDIT

Assalamah Ungaran. *Askara:*
Jurnal Seni dan Desain, Vol. 2,
No 1, page 58.