

## BAB III

### KONSEP

#### 3.1. Konsep Verbal

Dalam konsep verbal ini akan membahas mengenai konsep buku dan konsep aplikasi yang akan disajikan pada Perancangan *Augmented Reality* Sebagai Media Memperkenalkan Tradisi *Jemparingan Gagrak Mataram* Di Keraton Yogyakarta. Pada perancangan ini, perancang akan membuat materi yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak – anak sebagai target audience.

##### 3.1.1. Informasi Buku

1. Judul buku : “Tradisi Jemparingan Gagrak Mataram”
2. Ukuran *cover* buku : 14,8 x 42 cm
3. Ukuran isi buku : 14,8 x 42 cm
4. Jumlah halaman : 14 halaman
5. Material cover : Ivory 230 gram
6. Material isi buku : Ivory 230 gram
7. Cetak : Full colour
8. *Finishing* : Staples Tengah

##### 3.1.2. Alur Interaktifitas

Pada alur interaktifitas aplikasi *augmented reality* ini ada beberapa langkah yaitu pengguna akan lebih dulu membuka aplikasi, setelah aplikasi terbuka maka akan muncul halaman utama beserta 3 tombol menu.

Menu yang pertama adalah tombol untuk informasi, halaman ini berisi teks mengenai petunjuk cara menggunakan aplikasi *AR* tersebut. Isi dari menu informasi antara lain:

- Buka aplikasi *AR*.
- Untuk memindai, arahkan kamera ke arah buku *AR* dan pastikan seluruh halaman dapat terlihat dengan jelas.
- Tunggu sampai model 3D muncul di buku *AR* tersebut.
- Lakukan langkah yang sama di halaman lainnya

Menu yang kedua adalah tombol untuk memindai. Setelah menekan tombol pindai (*AR* kamera) maka secara otomatis akan membuka kamera dan bisa langsung digunakan untuk memindai. Pada tampilan halaman ini akan muncul model 3D sesuai dengan materi pada buku *AR* tersebut.

Menu yang ketiga adalah tombol untuk keluar dari aplikasi. Pada halaman ini akan muncul 2 tombol konfirmasi apakah ingin keluar dari aplikasi atau tidak, jika “YA” maka aplikasi akan tertutup, jika “TIDAK” maka aplikasi akan kembali ke halaman utama.

### 3.1.3. *Story Line* (Alur Cerita)

Perancangan buku *augmented reality* ini menggunakan alur maju yang terdiri dari 1 tokoh sebagai narator. Berikut adalah penjelasan alur buku *augmented reality* sebagai media memperkenalkan tradisi *jemparingan gagrak mataram*.

Halaman 1 - 2

Berisi tentang pengenalan tokoh utama

Teks : Dari kejauhan terlihat seorang anak sedang duduk sendirian. Eh, tapi siapa dia? Dan sedang ngapain ya? Coba lihat lebih dekat dengan *AR*-mu.

Narasi *AR* : “Halo, perkenalkan nama saya Arjuna, saya sedang berlatih *jemparingan*”

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

### Halaman 3 – 4

Berisi tentang penjelasan mengenai *Jemparingan Gagrak Mataram*

Teks : *Jemparingan?* Apakah itu?

Narasi AR : “*Jemparingan* adalah olahraga panahan khas dari kerajaan mataram, atau biasa disebut *Jemparingan Gagrak Mataram*”

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

### Halaman 5

Berisi tentang mengajak mengenal *Gandewa*

Teks : Ayo kita kenal satu – persatu alat yang digunakan untuk bermain jemparingan. Yang pertama adalah *Gandewa*

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

### Halaman 6

Berisi tentang ilustrasi siluet bentuk *Gandewa*

Teks : Yuk, kita intip bentuk *Gandewa*

Narasi AR : “*Gandewa* adalah busur panah. *Gandewa* terdiri dari 3 bagian, yang pertama Sayap, yang kedua *Cengkolak* atau untuk berpegangan dan yang ketiga adalah *Sendeng* atau tali penghubung antara sayap yang satu dengan yang lainnya.”

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

### Halaman 7 – 8

Berisi tentang pengenalan anak panah

Teks : Yang kedua adalah anak panah. Cek bentuk anak Panah disini

Narasi AR : “Anak panah terdiri dari 4 bagian, yang pertama *Bedor* atau ujung anak panah, yang kedua *Deder* atau batang anak panah, yang ketiga adalah *wulu* atau bisa disebut bulu, dan yang

terakhir adalah *Nyenyep*, tempat mengkaitkan antara anak panah dengan tadi sendeng.

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

Halaman 9

Berisi tentang pengenalan *Bandolan* dan *Geber*

Teks : Selanjutnya adalah *Bandolan* dan *Geber*

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

Halaman 10

Berisi tentang penjelasan *Bandolan* dan *Geber*

Teks : Yuk lihat penjelasannya disini

Narasi AR : “ *Bandolan* adalah target/sasaran untuk memanah, sedangkan *Geber* adalah tempat berhentinya anak panah saat tidak mengenai sasaran”

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

Halaman 11 – 12

Berisi tentang pengenalan pakaian adat yang digunakan untuk *jemparingan*

Teks : Ketika berkompetisi, *jemparingan* diharuskan menggunakan pakaian adat.

Penasaran? Coba perhatikan lagi AR-mu

Narasi AR : “ Busana putra bernama *Pranakan*, sedangkan busana putri bernama *Janggan*”

Latar : Lapangan yang berada di pedesaan

Halaman 13 – 14

Berisi tentang penjelasan teknik bermain *jemparingan*

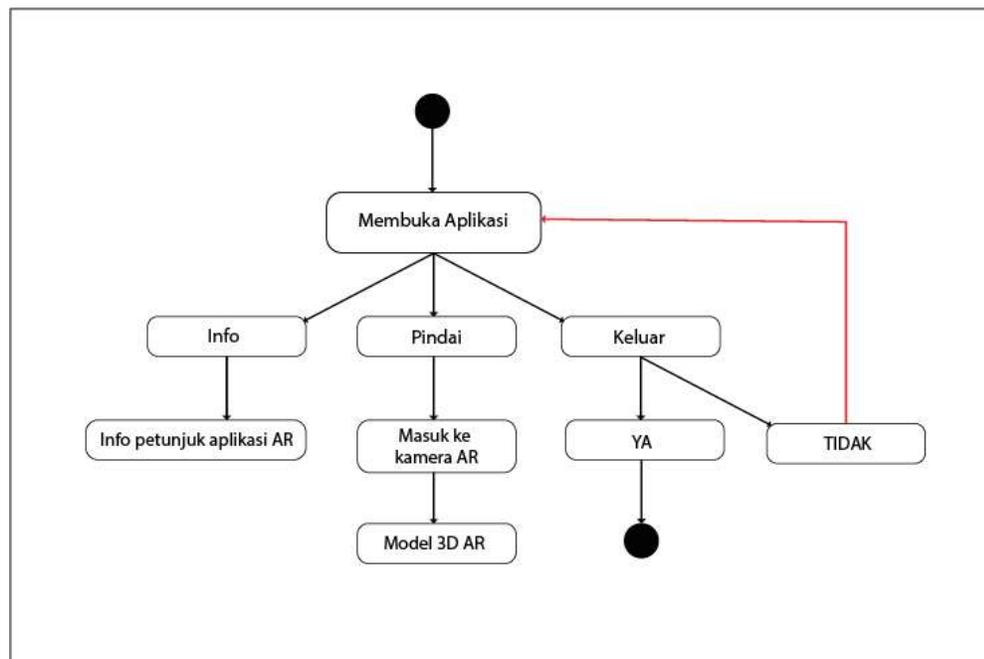
Teks : Yuk temani Arjuna berlatih *jemparingan*. Simak baik – baik ya

Narasi AR :“Perhatikan baik – baik ya, angkat *gandewa* setinggi dada, Tarik *sendeng* dan lepaskan sampai anak panah melesat kearah *bandolan*.”

## 3.2. Konsep Visual

### 3.2.1. Diagram Navigasi

Berikut adalah diagram navigasi aplikasi AR



Gambar 3. 1. Gambar Diagram Navigasi AR

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2.2. Elemen Visual

#### a. Gaya 3D

##### Referensi Gaya 3D



Gambar 3. 2. *Gambar Lowpoly*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/599682506621707892/>)

Perancangan kali ini penulis memilih sebuah konsep gaya 3D yang sederhana dan dekat dengan anak – anak. Penulis memutuskan untuk memilih Gaya 3D *Lowpoly*, disamping itu karena proses pembuatan dengan gaya 3D *lowpoly* akan lebih cepat sehingga bisa efisien waktu.

b. Tipografi

Tipografi menjadi pokok utama pada sebuah buku, berfungsi untuk menjelaskan dan menyampaikan informasi yang terdapat pada buku, maka dari itu tipografi adalah salah satu elemen penting dalam penyusunan buku. Dalam perancangan ini, perancang akan menggunakan *font* yang berkesan seperti tulisan tangan, sederhana dan tingkat keterbacaan tinggi.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

Gambar 3. 3. Gambar font Letter kids

*(Sumber: Dokumentasi Pribadi)*

Huruf Letter kids memiliki kesan seperti tulisan tangan yang rapi dan mudah dibaca, sehingga lebih bersahabat dan memudahkan anak – anak dalam membacanya.