

PERANCANGAN BUKU *AUGMENTED REALITY* MENGENAI TENUN TRADISIONAL KHAS SUKU BOTI NUSA TENGGARA TIMUR

Yulia Iriany Yongnardi¹, Cokorda Alit Artawan², Anang Tri Wahyudi³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jl.
Siwalankerto 121-131 Surabaya
Email: yuliyongnardi@gmail.com

Abstrak

Tujuan perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia tentang kain tenun NTT yang relative lebih mahal dari kain tenun yang sering di jumpai di luar NTT. Hal ini dikarenakan proses menenun di NTT masih menggunakan cara tradisional, tetapi mulai adanya modernisasi pada bahan yang digunakan. Tetapi, terdapat sebuah suku yang terletak di Kabupaten Timur Tengah Selatan (TTS), yang merupakan kerajaan terakhir di pulau Timor, yaitu suku Boti. Suku Boti ini masih mempertahankan kehidupan tradisional, tradisi dan adat mereka. Suku Boti juga masih menenun dengan cara tradisional dengan bahan-bahan alami. Hasil akhir dari perancangan berupa buku *Augmented Reality* yang berisi tentang budaya suku Boti, proses pembuatan tenun, dan galeri di suku Boti yang dapat memperkenalkan suku Boti kepada masyarakat Indonesia maupun mancanegara tentang keunikan tenun di suku Boti. Teknik *Augmented Reality* pada buku ini menggunakan *handphone* berbasis “*Android*” yang sudah ter-*instal* aplikasi “*Aryanna*” dari PT. Inovasi Realita Nusantara, kemudian mengarahkan kamera *handphone* kepada gambar dalam buku, maka layar *handphone* akan menampilkan video berbagai suasana saat pengerjaan tenun tradisional khas suku Boti.

Kata kunci: tenun NTT, suku Boti, tenun tradisional, *Augmented Reality*.

Abstract

Title: *Augmented Reality Book Design About Traditional “Tenun Boti Tribe” of East Nusa Tenggara*

The purpose of this design is to introduce to Indonesians about East Nusa Tenggara (NTT) tenun that relatively more expensive than other tenun outside NTT. This is because tenun process in NTT still uses traditional methods, but there is a modernization of the used materials. However, there is a tribe located in the Middle East South District (TTS), which is the last kingdom on the island of Timor called the Boti tribe. The Boti tribe still maintain their traditional life, traditions, and behaviors. The Boti tribe also still weave in a traditional way used natural materials. The final result of the design is an Augmented Reality book that contains the culture of the Boti tribe, the weaving process to make tenun, and galleries in the Boti tribe which able to introduce the Boti tribe to Indonesians and abroad about the uniqueness of Boti tribe’s tenun. Augmented Reality techniques in this book using a mobile phone-based “Android” that has been installed “Aryanna” application from PT. Inovasi Realita Nusantara, then points the phone to a picture in a book, then the phone screen will play a video of various working process atmosphere of traditional Boti tribe tenun.

Keywords: NTT tenun, Boti tribe, traditional weaving, *Augmented Reality*.

Pendahuluan

Kain tenun sudah tersebar di berbagai wilayah di Indonesia, seperti Sumatra, Jawa, Bali, Nusa Tenggara Timur (NTT), Nusa Tenggara Barat (NTB), Maluku, Papua, Kalimantan dan Sulawesi. Tenun telah menjadi kebanggaan tersendiri karena sudah menjadi warisan dan tradisi kain Indonesia. Tiap wilayah memiliki keunikannya masing-masing dalam motif, keberagaman jenis dan motif kain tenun menjadi simbolisasi sejarah, kehidupan dan kebudayaan bangsa Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, alat tenun terbagi menjadi tiga alat, yaitu alat tenun tradisional, alat tenun bukan mesin (ATBM) dan alat tenun mesin (ATM).

Bagi masyarakat Nusa Tenggara Timur, tenun dipandang sebagai harta berharga milik keluarga yang bernilai tinggi. Tetapi, bagi masyarakat Indonesia kain tenun NTT dipandang memiliki harga yang mahal. Hal ini dikarenakan pengrajin tenun di NTT masih menggunakan melakukan tenun dengan cara tradisional, namun dengan perkembangan zaman saat ini, tenun NTT memiliki berbagai variasi tekstil sehingga memiliki harga yang relatif terjangkau. Namun, untuk kain tenun yang menenun dengan kapas asli dan pohon kapas saat ini sudah sulit ditemukan, sehingga tenun yang menggunakan kapas asli memiliki harga yang relatif lebih mahal dan harganya bisa mencapai 2 kali lipat dari harga tenun yang menggunakan benang katun dan sintesis. Terdapat sebuah suku yang masih membuat tenun dengan menggunakan kapas dan pewarna alami, yaitu suku Boti. Suku Boti ini terletak di Kabupaten Timur Tengah Selatan (TTS), Kupang, NTT. Suku Boti juga merupakan kerajaan terakhir di pulau Timor, namun untuk akses jalan kesana sedikit sulit, tidak adanya jaringan dan listrik, dan juga masih minim dalam bahasa dikarenakan di suku Boti masih menggunakan bahasa Dawan sebagai bahasa sehari-hari sehingga masyarakat disana tidak fasih berbahasa Indonesia.

Untuk melestarikan dan membudayakan tenun NTT, maka pada perancangan ini akan dibuat sebuah buku *Augmented Reality* berupa dokumentasi yang akan menunjukkan suku Boti secara singkat, proses menenun dengan alat tenun tradisional dimulai dari proses pembuatan benang yang terbuat dari kapas hingga proses menenun kainnya dan juga penjelasan motif-motif tenun. Tujuan

dari penggunaan *Augmented Reality* ini dikarenakan target dari perancangan ini sangat dekat dengan media teknologi *handphone*, sehingga melalui *handphone* kita dapat melihat video perjalanan menuju ke suku Boti, dan melihat proses menenun dari gambar pada buku ini yang akan menjadi sebuah video orang menenun sehingga akan memberikan kesan kepada pembaca seperti mengunjungi suku Boti secara langsung. Selain itu juga akan ditampilkan galeri suku Boti yang menyimpan karya-karya seni khas suku Boti, dengan beberapa motif-motif tenun NTT khas suku Boti beserta arti atau cerita motif tersebut. Melalui buku ini, diharapkan dapat menarik minat masyarakat Indonesia menjadi tertarik dengan keberadaan suku Boti dan dapat tertarik dengan tenun NTT melalui tenun suku Boti yang unik-unik. Selain itu, melalui buku ini, dapat diketahui juga bagaimana kehidupan di suku Boti dengan warganya yang ramah terhadap tamu wisatawan namun mereka tertutup terhadap modernisasi, dan sangat menjaga tradisi, budaya dan adat suku Boti secara turun temurun.

Metode Penelitian

Data Primer

Data primer diperlukan. UMBER diperoleh melalui wawancara dengan informan utama yaitu "Usif" (Raja) suku Boti dan pengrajin tenun di suku Boti, dan dokumentasi perjalanan ke suku Boti, Proses menenun di suku Boti dan galeri suku Boti.

Data Sekunder

Data sekunder dari sumber-sumber lain seperti buku yang berkaitan, internet hingga artikel *online* yang sesuai dengan kepentingan dari topik perancangan.

Identifikasi dan Analisis Data

Tinjauan Literatur Tentang Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan kumpulan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan tangan atau kosong (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016).

Berdasarkan jenisnya, buku dapat dikategorikan sebagai berikut: Berdasarkan jenisnya, buku dapat dikategorikan sebagai berikut: novel, majalah, komik, ensiklopedia,

Tinjauan Desain Grafis

Menurut (Hendratman, 2017, p. 3), Desain Grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran yang diwujudkan dalam kesatuan Gambar, Teks, Ruang dan Warna. Desain grafis apapun bentuknya baik poster, brosur, kartu undangan, kartu nama, *website*, sampul buku, iklan, meme, karikatur, dan lain-lain terbentuk oleh unsur/ komponen grafis. Di beberapa literatur *online* dan *offline* komponen desain grafis terdiri atas garis, bentuk (*shape*), warna, tekstur, cahaya, ilustrasi/ gambar, teks/ tipografi, ruang (*space*). Namun, komponen desain grafis bisa disederhanakan menjadi bagian besar saja, yaitu: gambar, teks, ruang, warna.

Tinjauan Layout

Layout adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. (Hendratman, 2017, p. 239). Secara teori, untuk membuat layout yang baik, perlu diperhatikan Prinsip Desain: keseimbangan, irama, kesatuan dan pusat perhatian. *Layout* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: *mondrian layout*, *multi panel layout*, *picture window layout*, *copy heavy layout*, *frame layout*, *silhouette layout*, *type specimen layout*, *circus layout*,

Tinjauan Fotografi

Fotografi berasal dari kata *foto* dan *grafi* yang masing-masing kata tersebut mempunyai arti sebagai berikut: *foto* artinya cahaya dan *grafi* artinya menulis jadi arti dari fotografi secara keseluruhan adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya (Suleiman, 1987, p. 94).

Tinjauan Fotografi Dokumenter

Menurut Marry Warner, dalam bukunya yang berjudul "*Photography: a Cultural History*," mengungkapkan definisi dokumenter secara umum, yaitu segala sesuatu representasi non-fiksi di buku atau media visual. Menurut majalah *life*, fotografi dokumenter adalah visualisasi dunia nyata yang dilakukan oleh seorang fotografer yang

ditunjukkan untuk mengkomunikasikan sesuatu yang penting, untuk memberi pendapat atau komentar, yang tentunya dimengerti oleh khalayak.

Estetika dalam suatu foto sangat penting dikarenakan foto yang baik dapat menarik perhatian audiensnya. Foto dokumenter dapat membuat audiens untuk memperhatikan pesan dan isu yang ada di balik foto tersebut, tidak hanya menikmati daya Tarik visualnya. Fotografi dokumenter bermaksud untuk membuka wawasan audiens, melihat kejadian dan peristiwa yang terjadi di sekitar. Sehingga akan timbul keinginan untuk menjadi subjek, untuk mengambil peran dalam suatu peristiwa (Gumilar & Putri, n.d.).

Tinjauan Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2016), video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. (Rusman, 2012, p. 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu:

Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, video mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, video memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

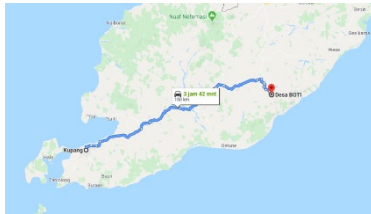
Tinjauan Augmented Reality

Menurut Rizky, Roman (n.d.), *Augmented Reality* merupakan variasi dari *Virtual Reality* (*VR*), atau yang lebih dikenal dengan istilah *Virtual Reality* (*VR*). Teknologi *VR* membuat pengguna tergabung dalam sebuah lingkungan virtual secara keseluruhan. Ketika tergabung dalam lingkungan tersebut, pengguna tidak bisa melihat lingkungan nyata disekitarnya. Sebaliknya, *AR* memungkinkan pengguna untuk melihat lingkungan nyata, dengan objek virtual yang ditambahkan atau tergabung dalam lingkungan nyata, *AR* sekedar menambahkan atau mengkapi lingkungan nyata.

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu

memproyeksikan benda-benda naya tersebut dalam waktu nyata (*real time*).

Analisa Data Lapangan



Sumber: Desa Boti. (2020). Retrieved from: <https://goo.gl/maps/vMTes4ZvrSr8icbR6>

Gambar 1. Jarak Kota Kupang Ke Suku Boti, Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS), NTT.

Dari data yang diperoleh, suku Boti merupakan daerah tujuan wisatawan, namun akses jalan menuju ke lokasi masih sulit dan juga tidak tersedianya signal. Jadi untuk berkunjung ke suku Boti dari kota Kupang memerlukan waktu sekitar 4 jam. Selain itu juga akses jalan ke lokasi masih belum beraspal sehingga pada saat musim hujan, jalan menuju ke lokasi menjadi lebih sulit dan ekstrim untuk dilewati dikarenakan jalan yang semakin rusak akibat terkikis air hujan. Selain itu, dikarenakan tidak adanya signal, sehingga untuk pergi ke lokasi suku Boti, perlu untuk menanyakan arah jalan ke penduduk disekitar yang ditemui saat menuju ke lokasi.

Rumah penduduk di suku Boti masih terbuat dari daun lontar dan ber dinding “*bebak*” (pelepah pohon lontar). Ketika berkunjung ke suku Boti, diharuskan untuk menemui “*Usif*” (Raja suku Boti) terlebih dahulu dan memberikan *sirih pinang* sebagai tanda penghormatan dan persahabatan, selain itu juga akan diminta untuk mengisi buku tamu wisatawan, baru kemudian dapat melihat proses menenun secara langsung dan juga galeri tenun suku Boti. Setelah selesai melihat proses tenun secara langsung, wisatawan akan dipanggil lagi menuju ke rumah *Usif* untuk menikmati hidangan yang telah disediakan. Setelah menikmati hidangan, wisatawan dapat berpamitan dengan *Usif*. Nama *Usif* saat ini adalah Namah Benu. *Usif* saat ini merupakan keturunan ke 4, dihitung dari kakek buyut. Pada suku Boti perempuan dan laki-laki dibagi tugas, dimana laki-laki bertugas untuk berkebun dan beternak, sedangkan perempuan menenun dan juga memasak.

Untuk seorang raja, *Usif* bertugas dalam berkebun, beternak dan juga memimpin masyarakatnya untuk bekerja. Dalam bekerja di suku Boti mereka membagi lagi antara tugas kelompok dan juga tugas pribadi, pada tugas kelompok ada berkebun dan juga menenun. Dari hasil kelompok tersebut, penghasilannya disimpan sebagai uang kelompok dan digunakan untuk membantu masyarakat membangun WC sehat, rumah, dan keperluan masyarakat. Sedangkan untuk usaha pribadi, uangnya dapat digunakan untuk diri sendiri.

Pada suku Boti juga tidak terdapat listrik, karena *Usif* menolak untuk memasang listrik dengan alasan takut jika masyarakat suku Boti akan dimanjakan dengan modernisasi dan menjadi malas untuk bekerja, sehingga tradisi yang ada saat ini bisa saja dilupakan oleh penduduk suku Boti. Untuk perekonomian di suku Boti, mereka menjual hasil kebun (kemiri dan asam), ternak (babi, ayam, sapi dan kambing) dan juga tenun. Penduduk suku Boti juga lebih menyukai kerja dengan usaha sendiri dibandingkan kerja dengan bantuan orang lain seperti pemerintah, karena dapat merusak budaya mereka.



Gambar 2. Rumah Usif (Raja) suku Boti.

Konsep Kreatif

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Buku ini diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat untuk lebih menceritakan tentang tenun tradisional khas suku Boti Nusa Tenggara Timur (NTT), dengan adanya penyajian *Augmented Reality* di dalamnya bisa lebih menarik minat untuk membaca dan mengetahui tenun suku Boti. Buku ini juga diharapkan dapat memberikan informasi pengetahuan tentang suku Boti, proses menenun secara tradisional di suku Boti, dan juga motif-motif tenun suku Boti sebagai pengetahuan tambahan untuk masyarakat Indonesia untuk mengenal sebuah suku di

Nusa Tenggara Timur yang khas dengan tenun dan kehidupan tradisional mereka, yaitu suku Boti.

Strategi Kreatif Pembelajaran

Perancangan ini menggunakan media buku untuk menyampaikan informasi sehingga informasi tersebut dapat dicerna dan dimengerti oleh pembaca dan dapat melihat informasi secara berulang-ulang. Selain itu juga, buku ini dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* sehingga pembaca juga dapat melihat video dengan cara meng-*scan* foto-foto dalam buku agar pembaca diberikan kesan seperti mengunjungi lokasinya secara langsung.

Tampilan dari buku akan dibuat minimalis, yaitu dengan *layout* yang didominasi foto dengan penggunaan *white space* atau ruang kosong yang dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan penyajian sebuah objek menjadi dominan. Penyampaian informasi dalam buku menggunakan fotografi disertai informasi pendek dan sederhana, sehingga pembaca tidak cepat merasa lelah dan bosan apabila membaca buku tersebut. Selain itu, untuk menarik perhatian target *audience*, buku tersebut akan dilengkapi dengan *packaging* yang menarik.

Target Audience

- a. Demografis
 - Gender* : Pria dan wanita.
 - Usia* : 17-30 tahun.
 - SES* : Menengah ke atas (B-A).
- b. Geografis
 - Bertempat tinggal di Kota Surabaya atau kota besar.
- c. Psikografis
 - Menyukai sesuatu yang bersifat tradisional seperti Budaya Indonesia, tetapi juga mengikuti trend atau perkembangan teknologi yang ada saat ini.
- d. Behavior
 - Mengikuti trend budaya Indonesia dan juga teknologi yang berkembang saat ini.

Format dan Ukuran Buku

Buku akan dicetak dengan ukuran 21 cm x 25 cm dalam keadaan tertutup. Dengan format 2 sisi dan berwarna. Ukuran buku dibuat menyesuaikan kebutuhan, dibuat fleksibel dan dibuat trendi.

Isi dan Tema Cerita

Isi buku *Augmented Reality* tersebut membahas mengenai **Tenun Tradisional Khas Suku Boti** yang berlokasi di Kabupaten Timur Tengah Selatan, NTT. Memuat konten mengenai penduduk di suku Boti, proses menenun secara tradisional di suku Boti, dan motif-motif dari suku Boti. Buku ini juga menggunakan teknologi *Augmented Reality* sehingga pembaca tidak mudah bosan karena pembaca akan menjadi penasaran dengan video selanjutnya dari foto-foto yang ditampilkan dari buku tersebut. Selain itu, buku tersebut juga akan ditambahkan konten *route* perjalanan ke suku Boti dalam bentuk video *timelapse*, pemandangan lokasi dan sebagainya.

Gaya Penulisan Buku

Buku ini berisikan mengenai suku Boti, proses pembuatan dan motif-motif suku Boti yang disertakan dengan penjelasan tambahan yang mendukung foto tersebut. Selain itu, akan dilengkapi dengan *Augmented Reality*. Komposisi layout meliputi pengaturan foto dan teks, dimana foto mengalami *cropping* dan *editing*. *Editing* dilakukan untuk memperbaiki warna, penambahan efek-efek yang dapat membangkitkan emosi dan mood dalam foto seperti *bluring* dan *zooming* serta penghapusan objek-objek yang mengganggu dalam foto.

Gaya Visual

Buku ini menggunakan gaya desain *simplicity/modern* dengan menggunakan banyak *white space* yang banyak agar membuat pembaca nyaman pada saat membaca, dan juga akan memberikan kesan sederhana tetapi eksklusif, elegan dan menarik pada buku. Selain itu foto akan di-*scan* menggunakan *handphone* melalui aplikasi "*Aryanna*" dan pada *handphone* akan ditampilkan video yang mendukung foto-foto dan teks.

Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi menggunakan teknik foto *documenter* dimana proses pengambilan gambar bertujuan untuk mengambil lokasi suku Boti, proses menenun suku Boti, dan motif-motif tenun suku Boti. Buku ini di desain dengan penggunaan *white space* atau

ruang kosong agar tidak terlalu padat dalam penyajiannya dan juga untuk memudahkan pembaca dalam menangkap pesan yang ingin disampaikan.

Selain itu pada beberapa foto dalam gambar ini akan diberikan fitur *Augmented Reality* yang akan menampilkan video pada *handphone* pembaca.

Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah cetak *offset* untuk isi dan *cover* dengan menggunakan plat 4 warna (CMYK). Selain itu cover dilaminasi *doff* agar menghasilkan kualitas cetak bagus untuk biaya tidak terlalu mahal, tidak mudah kotor dan rusak jika terkena air. Pada media pendukung, teknik cetak yang digunakan adalah teknik cetak *digital printing*.

Program Kreatif Pembelajaran

Judul Buku

Judul perancangan buku “**Tenun Tradisional Khas Suku Boti Nusa Tenggara Timur.**”

Sinopsis

Mengawali dengan cerita singkat mengenai desa suku Boti. Buku *Augmented Reality* memuat konten mengenai lokasi suku Boti, kehidupan masyarakat suku Boti, proses pembuatan tenun secara tradisional dimulai dari pemisahan biji kapas hingga menjadi sehelai tenun, dan penjelasan mengenai motif-motif tenun suku Boti.

Diceritakan pada suku Boti terdapat rumah pemimpin yang mereka sebut dengan “*Usif*” (Raja), disitulah proses menenun dilaksanakan. Pada saat mengunjungi suku Boti, wisatawan diharapkan untuk mengunjungi “*Usif*” dan memberikan *sirih pinang*, selanjutnya wisatawan dapat melihat secara langsung proses menenun dan juga galeri tenun yang di miliki suku Boti. Dalam galeri tenun tersebut memuat beberapa produk tenun dari sehelai kain besar, selendang, tas seperti *tote bag* yang sudah berbentuk tenun, gelang, dan lain-lain. Dalam menenun di suku Boti dilakukan oleh ibu-ibu hingga remaja putri. Kegiatan menenun ini merupakan aktivitas wajib perempuan di suku Boti.

Storyline

Storyline dari buku *Augmented Reality* ini diawali dengan mengangkat *rute* ke lokasi suku Boti dari Kota Kupang yang membutuhkan waktu hingga empat jam, dan juga memiliki lokasi yang ekstrim dan tidak tersedianya signal untuk berkomunikasi dan listrik. Pada saat berkunjung ke suku Boti pertama-tama perlu menemui pemimpin suku Boti terlebih dahulu, yaitu raja atau masyarakat setempat memenggilnya dengan sebutan “*Usif*.” Selanjutnya akan meminta izin untuk melihat proses menenun dan wisatawan akan diminta untuk mengisi buku tamu dan kemudianizinkan untuk melihat proses menenun yang sedang dilakukan oleh ibu-ibu dan remaja putri. Selain itu juga wisatawan dapat melihat hasil-hasil tenun yang berada dalam galeri tenun suku Boti dan dapat membeli produk-produknya secara langsung berupa sehelai kain tenun, selendang tenun, tas tenun, gelang tenun, dan lain sebagainya. Setelah wisatawan puas melihat proses tenun secara langsung dan menanyakan proses menenun secara detail, wisatawan akan kembali lagi ke rumah “*Usif*” dan wisatawan akan dijamu di rumah “*Usif*” tersebut dan kemudian berpamitan dengan “*Usif*.”

Gaya Layout

Gaya layout dalam perancangan buku *Augmented Reality* Tentang **Tenun Tradisional Suku Boti Khas Nusa Tenggara Timur** ini adalah *simplicity/modern* yang meminimalisir bidang teks dan gambar pada desain, sehingga visualisasi tampak polos dan sederhana. Penggunaan warna cenderung menggunakan warna-warna *nature* (alam) dan penyederhanaan bentuk. Penggunaan gaya desain *simplicity/modern* ini digunakan agar foto dan teks menjadi pusat perhatian (*point of interest*) ketika buku ini dibaca. Selain itu juga dapat memudahkan pembaca dalam membaca buku agar dapat mengikuti informasi dengan benar dan tidak kebingungan.

Tone Warna

Tone warna yang mendominasi menggunakan warna *nature* (alam), etnik, dan pastel (*soft*) agar lebih mendukung adat yang kental dan unsur warna alam.



Sumber:
<https://id.pinterest.com/pin/174233079304791246/>
Gambar 3. Color scheme: ethnic



Sumber:
<https://id.pinterest.com/pin/816558976170390073/>
Gambar 7. Color scheme: natural



Sumber:
<https://id.pinterest.com/pin/736479345292302943/>
Gambar 4. Color scheme: natural.



Sumber:
<https://id.pinterest.com/pin/518265869619592290>
Gambar 5. Color scheme: natural



Sumber:
<https://id.pinterest.com/pin/736479345292302948/>
Gambar 6. Color scheme: natural.

Tipografi

Judul Utama

Menggunakan *Bosque*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890.,!?

Sub bab

Menggunakan *Oswald*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,!?

Teks/bodycopy

Menggunakan *Calibri*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,!?

Cover Depan dan Belakang

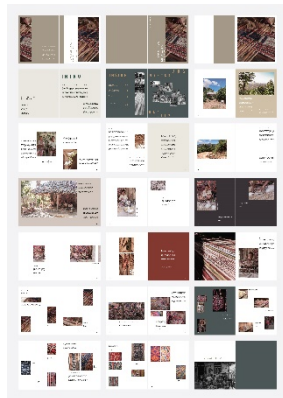
Cover depan memberi visual gambar yang *simple* dan *nature*, menggunakan gaya desain *simplicity* agar terkesan lebih eksklusif dan *modern* dengan tambahan tulisan judul yang minimalis. Pada cover belakang diberikan informasi mengenai data penulis.

Finishing

Cover dilaminasi *doff*, dijilid *softcover* agar minimalis tetapi eksklusif dan tidak mudah rusak. Pada bagian buku akan diselimuti kertas bermotif tenun suku Boti.

Final Desain Perancangan

Final Desain Buku



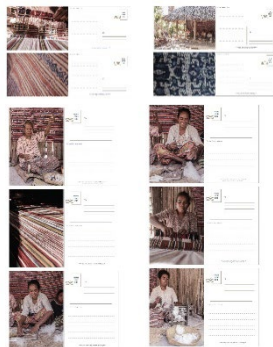
Gambar 8. Desain final buku.

Final Desain Pembatas Buku



Gambar 9. Desain final pembatas buku.

Final Desain Postcard



Gambar 10. Desain final *postcard*.

Final Desain Sticker



Gambar 11. Desain final sticker.

Final Desain Kalender Meja



Gambar 12. Desain final kalender meja.

Final Desain Poster Promosi



Gambar 13. Desain final poster promosi.

Final desain x-banner



Gambar 14. Desain final x-banner.

Aplikasi Pada Media Interaktif



Gambar 15. Aplikasi pada media interaktif.

Kesimpulan

Kain tenun telah menjadi kebanggaan karena sudah menjadi warisan dan tradisi kain bangsa Indonesia. Bagi masyarakat Nusa Tenggara Timur (NTT), tenun dipandang sebagai harta berharga milik keluarga yang bernilai tinggi. Sehingga kain tenun di NTT sangat dihargai oleh masyarakat NTT. Terlebih proses menenun yang pada hingga saat ini mengalami modernisasi pada proses pembuatannya, tetapi masyarakat NTT masih mempertahankan proses pembuatan tenun menggunakan alat tradisional. Karena itulah, harga tenun NTT bernilai cukup. Demi memenuhi permintaan pasar, tetapi masih menggunakan alat tenun tradisional, para pengrajin di NTT mulai menggunakan benang sintetis dalam pembuatan kain tenun, akan tetapi masih ada beberapa pengrajin tenun di NTT yang mempertahankan untuk menggunakan kapas atau mengabungkan perpaduan kapas dan juga benang sintetis.

Pada suku Boti, yang masih mempertahankan kebudayaan dan tradisinya agar tetap terjaga dan tidak hilang dengan adanya modernisasi, mereka masih melakukan proses menenun dengan cara tradisional. Dimana pada suku Boti, tenun menggunakan kapas asli dan kemudian diwarnai menggunakan perwarna alami dan menggunakan alat tenun yang masih tradisional. Selain itu, untuk membeli kain tenun suku Boti, diperlukan untuk mengunjungi secara langsung lokasinya dan dapat dilihat juga proses menenun secara langsung. Disinilah, pengunjung diberikan sensasi kembali ke zaman dahulu yang masih tradisional dan taat pada tradisi mereka. Akan tetapi, untuk berkunjung ke lokasi suku Boti, memerlukan waktu yang cukup jauh dan masih kurangnya petunjuk jalan menuju ke lokasi. Karena itulah dengan adanya perancangan buku *Augmented Reality* mengenai tenun tradisional suku Boti Nusa Tenggara Timur (NTT) ini, mampu memperkenalkan dan menunjukkan nilai dari kain tenun Suku Boti, sekaligus ikut melestarikan dan membudayakan Kain tenun sekaligus keberadaan suku Boti yang masih mempertahankan tradisi mereka di zaman yang serba modern ini.

Dengan adanya buku *Augmented Reality* ini, dapat mempromosikan suku Boti beserta tenun-nya kepada masyarakat Indonesia, khususnya generasi milenial agar dapat tertarik dengan kain tenun suku Boti dan dapat melalui buku ini juga pembaca dapat

terpancing untuk berkunjung secara langsung ke suku Boti. Teknik *Augmented Reality* yang terdapat pada buku ini, apabila di-*scan* menggunakan *handphone* berbasis “*Android*” yang sudah ter-*instal* aplikasi “*Aryanna*” dari PT. Inovasi Realita Nusantara, kemudian mengarahkan kamera *handphone* kepada gambar dalam buku yang sudah diberikan informasi “*Augmented Reality Supported*” pada bagian sudut gambar, maka pada layar *handphone* akan terbaca menjadi sebuah video yang menampilkan berbagai suasana saat pengerjaan tenun tradisional khas suku Boti.

Saran

Pada perancangan ini, diperlukan perhitungan yang matang baik dari segi waktu, biaya, tenaga, dan lain-lain. Pada saat observasi dan penelitian memerlukan waktu yang tidak sedikit sehingga sebisa mungkin memanfaatkan waktu yang ada untuk mengambil data informasi yang lengkap berupa hasil wawancara maupun foto dokumentasi yang akan digunakan pada pembuatan buku nantinya. Selain itu, dikarenakan perancangan buku ini memerlukan tenaga kerja pada bagian teknik informatika untuk mengolah aplikasi *Augmented Reality*, sebaiknya memulai untuk mencari tenaga kerja melalui kenalan sehingga lebih mudah dalam proses pengerjaan dan juga kerja sama tim nantinya. Adapula biaya yang perlu diperhatikan, karena untuk melakukan observasi yang memerlukan berkunjung secara langsung yang lokasinya berada pada luar pulau sehingga biaya akomodasi perjalanan juga perlu diperhitungkan sebaik mungkin.

Selain itu topik yang digunakan sebaiknya dapat mengangkat pengembangan pariwisata dari daerah yang masih kurang terekspos ke masyarakat Indonesia, karena dengan perancangan seperti ini, penulis dapat membantu memperkenalkan dan mempromosikan suatu suku, budaya dan adat daerah setempat. Dikarenakan topik yang berhubungan dengan pariwisata, sebaiknya juga dibuat kerjasama dengan pihak Dinas Pariwisata untuk pengembangan perancangan untuk dapat membantu kelancaran topik perancangan dan kelanjutan dari perancangan Tugas Akhir ini.

Daftar Pustaka

- Buku. (2016). In *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Retrieved from: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buku>
- dosenpendidikan. (2019, Desember 17). *Pengertian Buku*. Retrieved from: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-buku/>
- Gumilar, A., & Putri, S. N. (n.d.). *Dokumentasi*. Retrieved from: <http://fotografi.upi.edu/home/6-keahlian-khusus/2-dokumentasi>
- Hendratman, H. (2017). *Computer graphic design: warna layout teks logo ilustrasi efek produksi WPAP*. Bandung: Informatika.
- N, G. T., & Ambarwati, U. (n.d.). *Foto seni*. Retrieved from: <http://fotografi.upi.edu/home/6-keahlian-khusus/7-foto-seni>
- Rizky, R. (n.d.). *Panduan membuat aplikasi Augmented Reality: membuat aplikasi Augmented Reality sederhana untuk pemula*. Athana Studio.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Suleiman, A. H. (1987). *Teknik kamar gelap untuk fotografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Suzuki, T. (2017, Januari 5). *Dasar-dasar kamera #1: aperture*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-1-aperture>
- Suzuki, T. (2017, Maret 23). *Dasar-dasar kamera #10: picture style*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-10-picture-style>
- Suzuki, T. (2017, Maret 30). *Dasar-dasar kamera #11: AF pendeteksian fase*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-11-phase-detection-af>
- Suzuki, T. (2017, April 13). *Dasar-dasar kamera #12: viewfinder*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-12-the-viewfinder>
- Suzuki, T. (2017, Mei 11). *Dasar-dasar kamera #14: posisi dan sudut*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-14-position-and-angle>
- Suzuki, T. (2017, Januari 12). *Dasar-dasar kamera #2: kecepatan rana*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-2-shutter-speed>
- Suzuki, T. (2017, Januari 19). *Dasar-dasar kamera #3: pencahayaan*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-3-exposure>
- Suzuki, T. (2017, Januari 26). *Dasar-dasar kamera #4: exposure compensation*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-4-exposure-compensation>
- Suzuki, T. (2017, Februari 09). *Dasar-dasar kamera #6: white balance*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-6-white-balance>
- Suzuki, T. (2017, Februari 23). *Dasar-dasar kamera #8: menetapkan fokus*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-8-establishing-focus>
- Suzuki, T. (2017, Maret 16). *Dasar-dasar kamera #9: mode AF*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-9-af-modes>
- Suzuki, T. (2017, April 27). *Dasar-dasar kamera#13: live view*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-13-live-view>
- Suzuki, T. (2017, Februari 09). *Dasar-dasar kamera#5: kecepatan ISO*. Retrieved from: <https://snapshot.canon->

asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-5-iso-speed

Suzuki, T. (2017, Februari 16). *Dasar-dasar kamera#7: metering*. Retrieved from: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/camera-basics-7-metering>

Video. (2016). In *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. Retrieved from: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/video>