

## Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung Berbasis *Augmented Reality*

Chintiya Larashati<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat kec. Padang Utara Kota Padang

Sumatra Barat 25172 Indonesia

Email: [chintiyalarashati1599@gmail.com](mailto:chintiyalarashati1599@gmail.com)

Submitted: 2021-12-05

Accepted: 2021-12-10

Published: 2021-12-30

DOI: 10.24036/dekave.v11i4.114895

### Abstrak

Tujuan perancangan yang dilakukan penulis yaitu memberikan Informasi tentang sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung kepada anak-anak. Teori-teori yang di jadikan landasan perancangan adalah Desain komunikasi Visual, *Augmented Reality*, *Buku Augmented Reality*, *Motion Graphics*, Tipografi, Ilustrasi, warna. Kerajaan di Indonesia sangatlah banyak, mulai dari kerajaan kecil hingga besar, Salah satu kerajaan yang pernah berdiri lama di Indonesia adalah kerajaan Pagaruyung. Istana Pagaruyung atau yang lebih dikenal sebagai istana Basa ini memiliki peninggalan lainnya seperti baju adat, kain sutra, keris, serta alat makan. Metode perancangan yang digunakan metode pendekatan 4D (four-D), dan untuk analisi data menggunakan metode 5W+1H dengan mempertimbangkan cerita dan target audien. Hasil Perancangan Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung media utamanya adalah fitur *Augmented Reality* yang nantinya memproyeksikan *Motion graphics*, dengan Media pendukung poster *Augmented Reality*, *Baju Augmented Reality*, *Totebag Augmented Reality*, kalender meja, mug dan masker. Namun bagaimana perjalanan sejarah istana ini hingga menjadi istana besar dan megah tidak banyak diketahui oleh masyarakat luas, Hal ini terjadi karena pada masa modern saat ini sejarah sering dilupakan dan sering diabaikan, ditambah lagi kurangnya media informatif yang cukup menarik, serta dipengaruhi dengan kebiasaan masyarakat yang lebih terfokus kepada *Gadget* mereka sendiri.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality*, *Motion graphics*, sejarah Istana Pagaruyung, *Buku Cerita Bergambar*

### Pendahuluan

Kerajaan di Indonesia sangatlah banyak, mulai dari kerajaan kecil hingga besar. Salah satu kerajaan yang pernah berdiri lama di Indonesia adalah kerajaan Pagaruyung. Kerajaan Pagaruyung berlokasi di Provinsi Sumatera Barat, tepatnya di daerah Batusangkar, Tanah Datar.

Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung sendiri memiliki runtutan sejarah Panjang dari zaman berdirinya hingga berdiri megah seperti sekarang, namun masyarakat pada saat masih kurang mengetahui bagaimana sejarah Istana tersebut. Hal tersebut dapat dilihat

dari hasil observasi penulis terhadap 53 responden. Bahwasanya 49% masyarakat beranggapan istana pagaruyung sejak awal berada di posisi saat ini, 34% tidak mengetahui lokasi pertama istana Pagaruyung ini, dan 17% lainnya mengatakan di tempat yang lain. Dapat disimpulkan bahwa 83% diantaranya masi belum mengetahui sejarah istana Pagaruyung tersebut. Salah satu faktor yang menyebabkan terhambatnya penyebaran informasi tentang sejarah Istana Pagaruyung ini adalah karena terjadinya kebakaran istana pada tahun 2007 yang melahap habis istana Pagaruyung, yang menyebabkan informasi sejarah semakin menghilang. Maka dari itu diperlukan media untuk memberikan informasi tentang sejarah istana Pagaruyung agar sejarah tersebut tidak menghilang dari peradaban.

*Alternative* media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi tentang sejarah istana Pagaruyung seperti perancangan buku cerita rakyat sejarah ciung wanara berbasis *Augmented Reality* untuk anak sekolah dasar yang dibuat oleh novan dan triani (2016), namun pada perancangan buku tersebut Novan dan Triani menggunakan buku berbasis *Augmented Reality* yang memproyeksikan 3D animasi. Sedangkan pada perancangan buku sejarah Istana Pagaruyung penulis membuat buku berbasis *Augmented Reality* yang memproyeksikan video *motion Illustration* 2D.

Pemilihan media buku berbasis *Augmented Reality* yang memproyeksikan video *Motion Illustration* 2D ini dengan mempertimbangkan target Audience yaitu anak-anak terkhusus usia 10-12 tahun, yang mana pada saat ini mereka lebih sering menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* mereka. Faktor yang menyebabkan anak-anak sering bermain *Gadget* karena adanya dampak *Covid-19* yang menyebabkan diberlakukannya system belajar daring, sehingga pada saat ini *Smartphone* menjadi kebutuhan belajar bagi anak-anak.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya maka penulis membuat buku Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung berbasis *Aumented Reality*. sehingga diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak untuk mengetahui tentang Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung, dengan tujuan tersebut perancangan ini diberi judul **“Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung berbasis *Augmented Reality*”**.

## Metode

### 1. Metode Perancangan

ONLINE ISSN 2302-3228

UNP JOURNALS

Pada karya ini metode perancangan yang digunakan adalah menggunakan pendekatan 4D (four-D). Menurut Triyanto (2010:189) Metode 4D ini dapat diartikan menjadi 4P yang mana berarti Pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

## 2. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir “sejarah Istana kerajaan Pagaruyung Berbasis *Augmented Reality*” sebagai media Informasi yaitu dengan Observasi dan Metode Wawancara 5W1H.

### a. Observasi

Observasi dilakukan di daerah tanah datar, Sumatera Barat. Serta melibatkan beberapa responden untuk mengisi kuesioner terkait sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung.

### b. Wawancara

Wawancara dilakukan di daerah tanah datar, Sumatera Barat. Yang di wawancarai adalah Bapak *Datuk Bungsu* selaku salah seorang Datuk Keturunan Kerajaan Pagaruyung, selain itu juga melakukan Wawancara dengan bapak Harry selaku pegawai dari kantor BPCB.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan kamera Handphone, kertas, dan alat tulis.

## 3. Metode Analisis Data

Untuk perancangan sejarah istana kerajaan Pagaruyung yang berbasis *Augmented Reality* yang nantinya akan memproyeksikan *Motion Graphics* penulis akan menggunakan metode analisis data yaitu 5W1H, agar sesuai dengan masalah yang telah di paparkan, Maka diperlukan pemahaman tentang data *What, Who, When, Where, Why* dan *How (5W1H)* Yang artinya: Apa, Siapa, Kapan, Dimana, Mengapa, dan Bagaimana.

### a. *What* (apa)

Apa topik yang diangkat? Topik yang diangkat yaitu sejarah tentang Istana Kerajaan Pagaruyung yang berdiri di daerah Batusangkar, Kabupaten Tanah datar, Sumatera Barat. Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung sendiri kekurangan media penyampai, terutama dengan media yang interaktif dan menarik seperti

*Augmented Reality*. Oleh karena itu diharapkan melalui perancangan Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung yang berbasis *Augmentes Reality* ini, akan memperkenalkan informasi sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung kepada masyarakat.

**b. Who (siapa)**

Siapa yang akan berdampak apabila sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung ini tidak disampaikan? Yang akan terdampak adalah generasi muda saat ini dan seterusnya. karena berdasarkan Observasi yang penulis lakukan, masyarakat saat ini masih banyak yang belum mengetahui tentang sejarah Istana Pagaruyung, lalu siapa yang akan menyampaikan kegenerasi-generasi selanjutnya? Maka dari itu ini akan berdampak untuk generasi seterusnya.

**c. When (kapan)**

Kapan resiko hilangnya sejarah istana Pagaruyung ini apabila tidak diberikan informasi tentang sejarahnya? Sejarah Istana ini mungkin bias saja terlupakan dalam waktu 5 hingga 10 tahun kedepan karena tidak di sampaikan.

**d. Where (Dimana)**

Dimana saja daerah yang terkena dampak apabila Sejarah Istana Pgaruyung ini hilang? Daerah yang pertama sekali terkena dampaknya adalah daerah tanah datar, lalu Sumatera Barat serta Indonesia.

**e. Why (Kenapa)**

Kenapa membuat media informasi tentang Sejarah IstanaPagaruyung ini sangat dibutuhkan? Karena Informasi Sejarah Istana ini memiliki nilai-nilai yang berarti, serta mengandung sejarah tentang adat dari Pagaruyung sendiri.

**f. How (Bagaimana)**

Bagaimana membuat Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung ini menarik untuk dibaca? Dengan mengikuti perkembangan zaman, penulis membuat buku teknologi, dimana buku ini memiliki fitur *Augmented Reality* yang memproyeksikan *Motion Graphics*. Penulis sendiri akan membuat hasil Proyeksi yaitu *Motion Graphics* yang menarik.

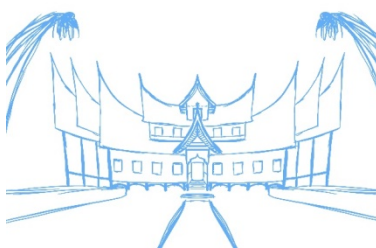
## Pembahasan

Perancangan *Augmented Reality* tentang Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung untuk membantu memberikan informasi tentang Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung pada anak-anak. Dalam perancangan *Augmented Reality* ini memuat beberapa unsur seperti ilustrasi, warna, dan Tipografi agar memberi kesan menarik di setiap halaman dalam buku dan frame dalam *Motion Graphics*.

### 1. Media Utama

Perancangan buku Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung dibuat dengan menggunakan media buku ilustrasi yang berbasis *Augmented Reality*. *Augmented reality* dapat memproyeksikan atau menampilkan media sesuai dengan data yang telah di simpan dalam aplikasi terlebih dahulu. Menurut Jens Grubert dan Dr. Raphael G (dalam Yuanita, 2019) *Augmented Reality* menawarkan efek yang ajaib, dimana *Augmented Reality* mencampurkan dunia nyata dengan dunia maya, melalui *smartphone* yang *user* gunakan.

Pembuatan buku Sejarah Istana Pagaruyung menggunakan pendekatan verbal dimana menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti oleh target *audience*. buku Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung menggunakan ilustrasi Kartun, dimana ilustrasi ini dianggap lebih sesuai dengan target *audience* yang berusia 10-12 tahun.



Gambar 01

Gambaran Sketsa Istana Kerajaan Pagaruyung



Halaman 1



Halaman 2

Gambar 02

## Contoh isi Halaman Final Buku

Tipografi untuk perancangan karya *Augmented Reality* tentang Istana Kerajaan Pagaruyung menggunakan font Patrick Hand, untuk judul, sedangkan untuk teks font yang digunakan adalah Amatic SC.

Patrick Hand

Patrick Hand

Patrick Hand

sedangkan untuk teks font yang digunakan adalah Amatic SC

Amatic SC

Amatic SC

Amatic SC

## 2. Media Pendukung

Pembuatan buku sejarah Istana kerajaan Pagaruyung, menggunakan tambahan media pendukung yang digunakan sebagai media penunjang dalam proses pengenalan media utama.



Gambar 03

## Final Media Pendukung

### 3. Final Media Utama Buku Augmented Reality

Pada buku sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung ini memiliki media utama yang memiliki fitur *Augmented Reality* dimana fitur ini memproyeksikan media Motion Graphic. Motion Graphic disini menjelaskan lebih detail tentang sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung. Motion ini sendiri akan langsung terakses sesuai dengan halaman yang dibuka melalui aplikasi yang telah disediakan dan dapat di download melalui barcode yang telah disediakan.



**Gambar 04**  
Hasil Akhir Buku Berbasis Augmented Reality

#### Uji Kelayakan

Uji kelayakan buku sejarah Istana Pagaruyung dilakukan kepada beberapa orang yang menjaadi target *Audience* yaitu anak-anak usia 10-12 tahun, selain itu uji kelayakan juga dilakukan dengan Akademisi yaitu bapak San Ahdi S.Sn, M.Ds tujuannya untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pada uji kelayakan ini partisipan diminta untuk mencoba fitur *Augmented Reality* menggunakan *prototype* yang sudah penulis sediakan, kemudian partisipan diminta mengisi kuesioner sebagai bahan penilaian.

Pada uji kelayakan ini melibatkan 11 orang partisipan dimana 10 Orang anak-anak dengan usia kisaran 10-12 tahun, dan 1 orang akademisi. Uji kelayakan dilakukan di 2 tempat berbeda yaitu, di komplek perumahan pasir putih, dan di Universitas Negeri Padang. Dibawah ini merupakan hasil kuesioner uji kelayakan dari buku sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung.

No	Pernyataan/Aspek Penilaian	Skor				Total
		1	2	3	4	
1	Buku Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung Berbasis <i>Augmented Reality</i> ini sudah menyampaikan informasi dengan baik dan menarik				11	11
2	Pemilihan Warna dari Buku Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung Berbasis <i>Augmented Reality</i> sudah Efektif dan sesuai			3	8	11
3	Pemilihan font Pada Buku Sejarah Istana Pagaruyung Berbasis <i>Augmented Reality</i> Sudah Efektif dan cocok untuk target Audience			3	8	11
4	<i>Motion Graphic</i> yang disajikan sangatlah menarik dan mudah di pahami				11	11
5	Pemilihan <i>Motion Graphic</i> sebagai media tampil pada <i>Augmented Reality</i> ini sangatlah pas dan sesuai untuk buku sejarah istana pagaruyung			1	10	11
6	Perpaduan media buku ilustrasi dengan teknologi Augented Reality merupakan media yang sangat menarik dan informatif				11	11
7	Media <i>Augmented Reality</i> dapat dijalankan dengan mudah			1	10	11
8	Media <i>Augmented Reality</i> tentang Sejarah Istana kerajaan Pagaruyung				11	11



ini menimbulkan peningkatan pemahaman dari informasi yang disajikan					
---	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil kuesioner diatas yang penulis lakukan dengan akademisi dan anak-anak dilingkungan penulis, dapat disimpulkan bahwa buku sejarah Istana Pagaruyung dapat diakses dan dipahami dengan mudah. Setiap halaman yang memiliki *Augmented Reality* pun memiliki durasi video yang cukup baik, tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek, dimana setiap video memiliki durasi sekitar 30 detik. Jika dilihat dari buku istana sejarah Pagaruyung sendiri sudah memiliki ilustrasi dan pewarnaan yang menarik, namun pada tulisan yang ada dalam buku memiliki kekurangan yaitu ingkredibilitas ke bacaaan font yang sedikit rendah. Terakhir dari segi penyajian *Augmented Reality* menurut partisipan merupakan salah satu media yang sangat menarik. Penulis juga menanyakan kepada partisipan apakah mereka menyukai media informasi seperti ini? Dan mereka menjawab ini sangat menarik, dan mereka sangat ingin memiliki buku-buku seperti ini.



**Gambar 05**  
Penulis melakukan uji kelayakan

### Kesimpulan

Buku sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung dibuat untuk memberikan informasi tentang Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung untuk anak-anak usia 10-12 tahun. Pembuatan buku sejarah Istana Pagaruyung ini melalui tahapan panjang, dimana penulis memulai dengan observasi lapangan, analisis data, merancang media yang sesuai untuk target Audience, yaitu dengan menggunakan fitur Augmented Reality. Pemilihan

Augmented Reality sendiri bertujuan untuk memperjelas informasi buku, dan juga menimbulkan daya tarik tersendiri untuk anak-anak usia 10-12 tahun, agar mereka tidak melupakan informasi sejarah.

### Rujukan

Larashati, Chintiya. 2021 *“Sejarah Istana Kerajaan Pagaruyung Berbasis Augmented Reality”*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Novan, Riza dan Ananda Risya Triani. 2016. *“Perancangan Buku Cerita Sejarah Ciung Wanara Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Sekolah Dasar”* Jurnal, Universitas Telkom.

Triyanto. 2010. *“Model Pembelajaran Terpadu”* Jakarta. Bumi Aksara

Yuanita, Wenty. 2019. *“Pemanfaatan Teknologi Aumented Reality Untuk Perbaikan Proses Pemesanan Party Planner Berbasis Android (Studi Kasus: Biqi Party Planer)”* <https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-13132-BAB2.Image.Marked.pdf>. Diakses Pada 10 Maret 2021.