

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

SIMBOL-SIMBOL DALAM AGAMA BUDDHA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Valent Antovia

00000055067

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

SIMBOL-SIMBOL DALAM AGAMA BUDDHA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Valent Antovia

0000055067

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valent Antovia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055067

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

SIMBOL-SIMBOL DALAM AGAMA BUDDHA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Desember 2024



(Valent Antovia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* SIMBOL-SIMBOL DALAM AGAMA BUDDHA

Oleh

Nama Lengkap : Valent Antovia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055067
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

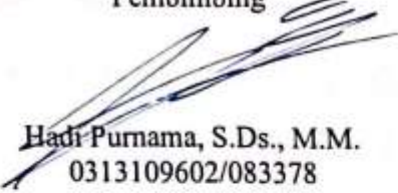
Ketua Sidang


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valent Antovia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055067
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KARTU AUGMENTED
REALITY SIMBOL-SIMBOL DALAM
AGAMA BUDDHA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Desember 2024



(Valent Antovia)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Sang Tri Ratna Buddha, Dharma, dan Sangha karena atas berkat dan kebijaksanaan-Nya penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Kartu *Augmented Reality* Simbol-Symbol dalam Agama Buddha” dapat diselesaikan dengan lancar dan baik, sehingga salah satu syarat untuk menerima gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dapat terpenuhi.

Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para umat beragama Buddha terutama bagi perkembangan media pembelajaran Sekolah Minggu Buddha (SMB). Dari perancangan ini, Penulis mendapatkan pembelajaran, pengalaman, pengetahuan baru dalam merancang proyek kartu *augmented reality* sembari mengimplementasikan ilmu desain komunikasi visual yang telah ditempuh untuk menjadi solusi urgensi perancangan.

Rancangan Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari banyak pihak, dari awal penelitian, perancangan media, hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini. Secara pribadi, Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Jason Kuanca, S.Kom., selaku narasumber dari Wihara Ekayana Serpong (WES) yang telah memberikan *insight* dan informasi mengenai Sekolah Minggu Buddha (SMB) yang sangat membantu penelitian dan perancangan.

6. Rosjanto, S.T., M.T., dan pengurus VJDJ, selaku narasumber dari Vihara Jakarta Dhammacakka Jaya (VJDJ) yang telah memberikan *insight* dan informasi mengenai VJDJ yang sangat membantu penelitian dan perancangan.
7. Turyanto, S.Pd., selaku narasumber dari Wihara Dharmakirti Palembang yang telah memberikan *insight* dan informasi mengenai Sekolah Minggu Buddha (SMB) yang sangat membantu penelitian dan perancangan.
8. Jeffry Kurniawan Subagio, S.Ds., selaku narasumber dari Enspire School of Digital Art (ESDA) yang telah memberikan *insight* mengenai *augmented reality* yang sangat berharga untuk penelitian dan perancangan.
9. Nyoman Melinda Yani, selaku pembina Sekolah Minggu Buddha (SMB) FunDay VJDJ yang telah memberikan *insight* dan membimbing Penulis selama melakukan penelitian di VJDJ yang sangat membantu berjalannya penelitian serta perancangan media Penulis.
10. Keluarga tercinta yang telah memberikan bantuan dukungan moral, motivasi, dan material, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman LAB FSD yang senantiasa memberikan dukungan 24/7, sehingga Penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir.
12. Teman-teman terbaik Penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, selaku *support system* secara mental maupun fisik yang senantiasa dalam memberikan banyak motivasi dan dukungan selalu, sehingga Penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir.

Besar harapan saya agar laporan yang ditulis ini dapat menjadi panduan bagi teman-teman mahasiswa dan mahasiswi terutama dari Program Studi Desain Komunikasi Visual ataupun dari program studi lainnya yang memiliki korelasi dengan topik perancangan di Tugas Akhir ini.

Tangerang, 8 Desember 2024



(Valent Antovia)

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

SIMBOL-SIMBOL DALAM AGAMA BUDDHA

(Valent Antovia)

ABSTRAK

Simbol-simbol dalam agama Buddha merupakan pedoman penting bagi umat beragama Buddha dan representasi dari Dhamma atau ajaran Sang Buddha. Namun, masih banyak umat beragama Buddha yang tidak mengetahui makna dari simbol-simbol dalam agama Buddha karena metode belajar yang tidak efektif dan terbatasnya media pembelajaran yang spesifik. Pembelajaran simbol-simbol dalam agama Buddha dapat dipelajari dalam kegiatan Sekolah Minggu Budda (SMB). Media kartu *Augmented Reality* (AR) menawarkan solusi yang inovatif dan informatif, dimana pembelajaran simbol-simbol dalam agama Buddha dapat dipelajari dengan interaktif dibandingkan dengan cara ajar secara tradisional. Penelitian terfokus untuk merancang media pembelajaran bagi anak-anak SMB untuk mempelajari simbol-simbol dalam agama Buddha. Target utama perancangan adalah anak-anak berumur 6—12 tahun yang mengikuti SMB dan membutuhkan media pembelajaran simbol-simbol dalam agama Buddha dan target sekunder berumur 18—25 tahun yang ingin memaparkan pembelajaran mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha. Metode penelitian *mixed-method* digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, kuesioner, *focus group discussion* (FGD), studi eksisting, dan studi referensi. Proses perancangan menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) oleh Luther Sutopo. Tujuan dari penelitian adalah untuk membuat media pembelajaran mengenai simbol-simbol dalam agama Buddha yang interaktif dan menarik, sehingga target perancangan mendapatkan edukasi dan dapat memperluas pengetahuan mengenai makna dari simbol-simbol dalam agama Buddha. Dengan adanya media pembelajaran berbasis kartu *Augmented Reality* (AR) ini, diharapkan anak-anak SMB dapat lebih mudah memahami makna simbol-simbol dalam agama Buddha dengan cara yang menyenangkan dan efektif dan mendalami maknanya dalam penerapan kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: *augmented reality*, interaktif, kartu pembelajaran, simbol agama buddha

DESIGNING AUGMENTED REALITY CARDS

ABOUT SYMBOLS IN BUDDHISM

(Valent Antovia)

ABSTRACT (English)

Symbols in Buddhism serve as important guides for Buddhists and represent the Dhamma or teachings of Buddhism. However, many Buddhists are still unaware of the meanings behind these symbols due to ineffective learning methods and the limited availability of specific learning media. The study of Buddhist symbols can be incorporated into activities such as Buddhist Sunday School (Sekolah Minggu Buddha or SMB). Augmented Reality (AR) cards offer an innovative and informative solution, where the learning of Buddhist symbols can be more interactive compared to traditional teaching methods. This research focuses on designing educational media for SMB children to learn about Buddhist symbols. The primary target audience for this design is children aged 6–12 who attend SMB and need educational tools to learn about Buddhist symbols. The secondary target audience is individuals aged 18–25 who wish to teach and share knowledge about Buddhist symbols. A mixed-method research approach is used to gather data through observation, interviews, questionnaires, focus group discussions (FGD), existing studies, and reference studies. The design process follows the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methodology by Luther Sutopo. The goal of this research is to create interactive and engaging educational media about Buddhist symbols, ensuring the target audience gains knowledge and a deeper understanding of the meanings behind these symbols. With this AR card-based learning medium, it is hoped that SMB children can more easily understand the meanings of Buddhist symbols in an enjoyable and effective way, while deeply appreciating their significance in daily life applications.

Keywords: *augmented reality, interactive, learning card, symbols in buddhism*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Media Informasi.....	4
2.1.1 Manfaat Media Informasi	4
2.1.2 Jenis Media Informasi	5
2.1.3 Media Pembelajaran.....	7
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	8
2.2 Kartu Bergambar.....	13
2.2.1 Ilustrasi	13
2.2.2 Warna.....	18
2.2.3 <i>Layout</i>	21
2.2.4 Tipografi	24
2.3 Interaktif	28
2.3.1 Interaktivitas	28
2.3.2 Jenis Interaktivitas.....	28

2.3.3 <i>User Interface</i>	30
2.3.4 <i>User Experience</i>	49
2.4 Augmented Reality (AR)	50
2.4.1 <i>Manfaat Augmented Reality (AR)</i>	53
2.4.2 <i>Jenis Augmented Reality (AR)</i>	54
2.4.3 <i>Elemen Augmented Reality (AR)</i>	56
2.4.4 <i>Penerapan Augmented Reality (AR)</i>	58
2.4.5 <i>Augmented Reality Card</i>	60
2.5 Simbol	62
2.5.1 <i>Jenis Simbol</i>	63
2.5.2 <i>Simbol dalam Agama</i>	64
2.6 Agama Buddha	64
2.6.1 <i>Elemen dalam Agama Buddha</i>	64
2.6.2 <i>Simbol dalam Agama Buddha</i>	66
2.7 Penelitian yang Relevan	83
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	87
3.1 Subjek Perancangan	87
3.1.1 <i>Geografis</i>	87
3.1.2 <i>Demografis</i>	88
3.1.3 <i>Psikografis</i>	89
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	89
3.2.1 <i>Concept (Pengonsepan)</i>	90
3.2.2 <i>Design (Perancangan)</i>	90
3.2.3 <i>Material Collecting (Pengumpulan bahan)</i>	90
3.2.4 <i>Assembly (Pembuatan)</i>	91
3.2.5 <i>Testing (Pengujian)</i>	91
3.2.6 <i>Distribution (Pendistribusian)</i>	91
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	91
3.3.1 <i>Observasi</i>	92
3.3.2 <i>Wawancara</i>	93
3.3.3 <i>Kuesioner</i>	95
3.3.4 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	98

3.3.5 Studi Eksisting.....	99
3.3.6 Studi Referensi	99
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	100
4.1 Hasil Perancangan	100
4.1.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	100
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	146
4.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	172
4.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	183
4.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	213
4.1.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	221
4.2 Pembahasan Perancangan.....	221
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	222
4.2.2 Analisis Desain Logo	235
4.2.3 Analisis Desain Kartu	235
4.2.4 Analisis Desain Aset 3D	241
4.2.5 Analisis <i>Augmented Reality</i>	242
4.2.6 Analisis Desain <i>Interface</i>	246
4.2.7 Analisis Desain <i>Secondary Media</i>	250
4.2.8 Anggaran.....	253
BAB V PENUTUP.....	257
5.1 Simpulan	257
5.2 Saran	258
DAFTAR PUSTAKA.....	xx
LAMPIRAN.....	xxix

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	83
Tabel 4.1 Hasil Klasifikasi Responden	118
Tabel 4.2 Hasil Jawaban Kuis Trivia	120
Tabel 4.3 Hasil Sumber Responden Memperlajari Simbol Agama Buddha.....	122
Tabel 4.4 Hasil Data <i>Gadget</i> yang Sehari-hari Digunakan oleh Responden	123
Tabel 4.5 Persentase kecocokan Media Pembelajaran.....	124
Tabel 4.6 Hasil Gaya Aset Visual 2D	126
Tabel 4.7 Hasil Gaya Aset Visual 3D	128
Tabel 4.8 Analisis SWOT Choki-Choki Mobile Legends	141
Tabel 4.9 Analisis SWOT Aplikasi Assemblr ScanAR.....	144
Tabel 4.10 Deskripsi Pengonsepan Karya	146
Tabel 4.11 <i>Content Planning</i>	166
Tabel 4.12 Jenis Kartu.....	186
Tabel 4.13 Tabel Perbandingan Unity dan Onirix	198
Tabel 4.14 <i>Timeline Pre-Beta Test</i>	222
Tabel 4.15 <i>Timeline Beta Test</i>	223
Tabel 4.16 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Kartu.....	230
Tabel 4.17 Anggaran.....	253



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Print-based Information Design</i>	5
Gambar 2.2 <i>Interactive Information Design</i>	6
Gambar 2.3 <i>Environmental Information Design</i>	7
Gambar 2.4 Media Hasil Teknologi Cetak	9
Gambar 2.5 Media Hasil Teknologi Audio Visual	10
Gambar 2.6 Media Hasil Teknologi Komputer	11
Gambar 2.7 Media Cetak dan Komputer	12
Gambar 2.8 Contoh Jenis Ilustrasi Corak Realistik.....	14
Gambar 2.9 Contoh jenis Ilustrasi Corak Dekoratif.....	14
Gambar 2.10 Contoh Jenis Ilustrasi Corak Karikaturis	15
Gambar 2.11 Contoh Jenis Ilustrasi Gaya Ekspresionis	15
Gambar 2.12 Ilustrasi Deskriptif.....	16
Gambar 2.13 Ilustrasi Ekspresif	17
Gambar 2.14 Ilustrasi Analitis	17
Gambar 2.15 Ilustrasi Kualitatif.....	18
Gambar 2.16 <i>Hue</i>	19
Gambar 2.17 <i>Saturation</i>	19
Gambar 2.18 <i>Lightness</i>	20
Gambar 2.19 <i>Manuscript Grid</i> Pada Kartu	22
Gambar 2.20 <i>Column Grid</i> Pada <i>Packaging</i>	23
Gambar 2.21 <i>Modular Grid</i> Pada <i>Board</i> (Kotak Merah).....	23
Gambar 2.22 <i>Hierarchical Grid</i> Pada <i>Board</i>	24
Gambar 2.23 Huruf <i>Serif</i>	25
Gambar 2.24 Huruf <i>Sans Serif</i>	25
Gambar 2.25 Huruf <i>Script</i>	26
Gambar 2.26 Huruf <i>Decorative</i>	26
Gambar 2.27 Tipografi untuk Anak-anak	27
Gambar 2.28 <i>Layout</i> Utama	31
Gambar 2.29 Komponen <i>Interface</i>	31
Gambar 2.30 Komponen Navigasi.....	32
Gambar 2.31 Komponen Informasi	32
Gambar 2.32 Komponen Tambahan	33
Gambar 2.33 Atom.....	34
Gambar 2.34 Molekul	35
Gambar 2.35 Organisme	35
Gambar 2.36 <i>Template</i>	36
Gambar 2.37 Halaman	36
Gambar 2.38 <i>Line</i> (Garis)	41
Gambar 2.39 <i>Form</i> (Bentuk).....	41
Gambar 2.40 <i>Colour</i> (Warna)	42

Gambar 2.41 <i>Space</i> (Ruang)	43
Gambar 2.42 <i>Texture</i> (Tekstur).....	44
Gambar 2.43 <i>Size</i> (Skala).....	44
Gambar 2.44 <i>Toggle Switch</i>	45
Gambar 2.45 <i>Radio Button</i>	46
Gambar 2.46 <i>Checkbox</i>	46
Gambar 2.47 <i>Button</i>	46
Gambar 2.48 <i>Carousel</i>	47
Gambar 2.49 <i>Notifications</i>	47
Gambar 2.50 <i>Breadcrumbs</i>	48
Gambar 2.51 <i>Dropdown</i>	48
Gambar 2.52 <i>AR Sensor(s)</i>	51
Gambar 2.53 <i>AR Processor</i>	52
Gambar 2.54 <i>AR Display</i>	52
Gambar 2.55 <i>Face Tracking AR</i>	54
Gambar 2.56 <i>Object Tracking AR</i>	55
Gambar 2.57 <i>Motion Tracking AR</i>	55
Gambar 2.58 <i>GPS Based Tracking AR</i>	56
Gambar 2.59 AR dalam Bidang Medis	59
Gambar 2.60 AR dalam Bidang Pendidikan	59
Gambar 2.61 AR dalam Pengembangan <i>Game</i>	59
Gambar 2.62 AR dalam Media Sosial.....	60
Gambar 2.63 <i>Augmented Reality Card</i>	61
Gambar 2.64 Struktur <i>mesh</i> objek 3D.....	61
Gambar 2.65 <i>UV Unwrapping</i>	62
Gambar 2.66 Bendera Buddha	67
Gambar 2.67 Pohon Bodhi.....	68
Gambar 2.68 Roda Dhamma.....	69
Gambar 2.69 Swastika	69
Gambar 2.70 Bunga Teratai	70
Gambar 2.71 Stupa.....	71
Gambar 2.72 Telapak Kaki Sang Buddha.....	71
Gambar 2.73 Pisang	72
Gambar 2.74 Jeruk	73
Gambar 2.75 Apel	74
Gambar 2.76 Pir	74
Gambar 2.77 Anggur.....	75
Gambar 2.78 Nanas	75
Gambar 2.79 Kue Ku	77
Gambar 2.80 Kue Mangkok.....	77
Gambar 2.81 Kue Keranjang.....	78
Gambar 2.82 Permen dan Manisan	78
Gambar 2.83 <i>Chrysantemum</i>	79

Gambar 2.84 <i>Jasmine</i>	80
Gambar 2.85 <i>Orchid</i>	80
Gambar 2.86 <i>Air</i>	81
Gambar 2.87 <i>Lilin atau Pelita</i>	82
Gambar 2.88 <i>Dupa</i>	82
Gambar 3.1 <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	90
Gambar 4.1 Tahapan Penerapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	100
Gambar 4.2 Dokumentasi Vihara Jakarta Dhammacakka Jaya	101
Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan SMB VJDJ.....	102
Gambar 4.4 Dokumentasi Aktivitas SMB VJDJ	103
Gambar 4.5 Media Pembelajaran SMB VJDJ.....	103
Gambar 4.6 Dokumentasi Wawancara bersama Ketua SMB WES.....	105
Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara besama Ketua SMB VJDJ.....	107
Gambar 4.8 Buku Sejarah Vihara Jakarta Dhammacakka Jaya	108
Gambar 4.9 Dokumentasi Wawancara dengan Ketua SMB Dharmakirti.....	110
Gambar 4.10 Dokumentasi Wawancara dengan Guru ESDA	113
Gambar 4.11 Diagram Data Responden yang Pernah Mengikuti SMB.....	119
Gambar 4.12 Tingkat Familiaritas Responden Terhadap Contoh Simbol	121
Gambar 4.13 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	130
Gambar 4.14 <i>Board game Edugames Siddhi - Edu Games Jalan Dhamma</i>	132
Gambar 4.15 <i>Card Game Edugames Siddhi - Smart Card Buddhist</i>	135
Gambar 4.16 <i>Treasures of Buddhism Board Game</i>	137
Gambar 4.17 <i>Choki-Choki Mobile Legends</i>	139
Gambar 4.18 Aplikasi Choki-Choki Mobile Legends	140
Gambar 4.19 Aplikasi Assemblr ScanAR.....	143
Gambar 4.20 Tampilan <i>Interface</i> Aplikasi Assemblr ScanAR.....	145
Gambar 4.21 <i>Mindmapping</i>	147
Gambar 4.22 <i>Mindmapping (Goals)</i>	148
Gambar 4.23 <i>Mindmapping (Target)</i>	148
Gambar 4.24 <i>Mindmapping (Problem)</i>	149
Gambar 4.25 <i>Mindmapping (Solusi)</i>	150
Gambar 4.26 <i>Mindmapping (Pembuatan Media)</i>	150
Gambar 4.27 <i>Mindmapping (Nama Media)</i>	151
Gambar 4.28 Referensi Aset 2D	152
Gambar 4.29 Referensi Aset 3D	153
Gambar 4.30 Referensi Media	153
Gambar 4.31 <i>Brand Key Model</i>	154
Gambar 4.32 Alternatif <i>Big Idea</i>	155
Gambar 4.33 <i>Tone of Voice Mindmapping</i>	156
Gambar 4.34 <i>Moodboard</i>	157
Gambar 4.35 <i>Colour Palette</i>	157
Gambar 4.36 <i>Typeface Media Cetak</i>	158
Gambar 4.37 <i>Typeface Interface</i>	159

Gambar 4.38 Perbandingan Ukuran <i>Font</i>	159
Gambar 4.39 Referensi Sketsa	160
Gambar 4.40 <i>Sketch</i>	160
Gambar 4.41 <i>Modelling Sketch</i>	161
Gambar 4.42 Referensi Sketsa Tampilan <i>Interface</i>	161
Gambar 4.43 <i>Interface Sketch</i>	162
Gambar 4.44 <i>Scenario Mapping</i>	163
Gambar 4.45 <i>Information Architecture</i> Kartu.....	164
Gambar 4.46 <i>Information Architecture</i> Aplikasi	165
Gambar 4.47 Dokumentasi Validasi Visual.....	171
Gambar 4.48 Revisi Setelah Validasi Visual	172
Gambar 4.49 Referensi <i>Sketch</i>	173
Gambar 4.50 <i>Sketch</i>	173
Gambar 4.51 <i>Blocking</i>	174
Gambar 4.52 <i>Shading</i>	175
Gambar 4.53 <i>Outlining</i>	175
Gambar 4.54 <i>Final Render</i>	176
Gambar 4.55 <i>Modelling</i>	177
Gambar 4.56 <i>Tracing Modelling</i>	177
Gambar 4.57 <i>Modifier</i>	178
Gambar 4.58 <i>Shading</i>	178
Gambar 4.59 <i>Final Render</i>	179
Gambar 4.60 <i>Animation</i>	179
Gambar 4.61 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	180
Gambar 4.62 <i>Rough Sketch Interface</i>	181
Gambar 4.63 <i>Low Fidelity</i>	181
Gambar 4.64 <i>High Fidelity</i>	183
Gambar 4.65 Referensi Logo	184
Gambar 4.66 <i>Primary Logo</i> Dāraka.....	184
Gambar 4.67 Referensi <i>Layout</i> Logo	185
Gambar 4.68 <i>Secondary Logo</i> Dāraka	185
Gambar 4.69 Referensi Kartu Pengertian	188
Gambar 4.70 Desain Kartu.....	188
Gambar 4.71 Desain Kartu Pengertian.....	189
Gambar 4.72 Referensi Kartu <i>Tracking</i>	190
Gambar 4.73 Desain Kartu <i>Tracking</i>	190
Gambar 4.74 Aset <i>Pattern</i>	191
Gambar 4.75 Referensi Kartu Latar	191
Gambar 4.76 Desain Kartu Latar	192
Gambar 4.77 Mekanisme Kartu Latar.....	192
Gambar 4.78 <i>Create Scene</i> Onirix	193
Gambar 4.79 Halaman <i>Scene</i>	194
Gambar 4.80 <i>Tracker</i> Onirix.....	194

Gambar 4.81 Hasil <i>Augmented Reality</i> Onirix.....	195
Gambar 4.82 Vuforia Engine <i>Target Manager</i>	196
Gambar 4.83 Vuforia Engine <i>Features Point</i>	196
Gambar 4.84 <i>Set Up Augmented Reality</i> di Unity	197
Gambar 4.85 Hasil <i>Augmented Reality</i> Vuforia Engine	198
Gambar 4.86 Perancangan Desain <i>Interface</i> Pada Figma.....	200
Gambar 4.87 Perancangan Animasi <i>Interface</i> pada Unity.....	200
Gambar 4.88 <i>Script Button</i> pada Unity	201
Gambar 4.89 Referensi <i>Packaging</i>	202
Gambar 4.90 <i>Packaging</i>	202
Gambar 4.91 Kerangka <i>Packaging</i>	203
Gambar 4.92 <i>Packaging</i> Sisi Luar	204
Gambar 4.93 Pembatas <i>Packaging</i>	205
Gambar 4.94 Referensi Panduan.....	206
Gambar 4.95 Panduan	206
Gambar 4.96 <i>Guide Layout</i> Panduan	207
Gambar 4.97 Desain Panduan.....	207
Gambar 4.98 Referensi <i>Spin Wheel</i>	208
Gambar 4.99 <i>Spin Wheel</i>	209
Gambar 4.100 Poros <i>Spin Wheel</i>	209
Gambar 4.101 Panduan <i>Spin Wheel</i>	210
Gambar 4.102 Konten <i>Spin Wheel</i>	211
Gambar 4.103 <i>Spin Wheel</i>	211
Gambar 4.104 <i>Sticker</i>	212
Gambar 4.105 <i>Outline Sticker</i>	212
Gambar 4.106 Dokumentasi <i>Alpha Test - Prototype Day</i>	213
Gambar 4.107 Hasil Perhitungan <i>User Experience Questionnaire</i>	215
Gambar 4.108 Revisi 1 <i>Alpha Test</i>	218
Gambar 4.109 Revisi 2 <i>Alpha Test</i>	219
Gambar 4.110 Revisi 3 <i>Alpha Test</i>	220
Gambar 4.111 <i>In Depth Interview</i>	228
Gambar 4.112 Alternatif Bahan Kartu	230
Gambar 4.113 Revisi 2 <i>Beta Test - Frame Kartu</i>	232
Gambar 4.114 Revisi 2 <i>Beta Test - Kartu Pengertian</i>	233
Gambar 4.115 Sebelum Revisi 3.....	234
Gambar 4.116 Setelah Revisi 3.....	234
Gambar 4.117 Kartu Pengertian.....	236
Gambar 4.118 Kartu <i>Tracking</i>	238
Gambar 4.119 Kartu Latar	240
Gambar 4.120 Aset 3D.....	241
Gambar 4.121 Mekanisme AR.....	244
Gambar 4.122 <i>Interface</i> Aplikasi.....	248
Gambar 4.123 Hierarki Panduan.....	251

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Turnitin.....	xxix
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xxxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xlvi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xlvi
Lampiran Hasil Kuesioner	liii
Lampiran Bukti Wawancara Bersama Jason Kuanca	lix
Lampiran Transkrip Wawancara Bersama Jason Kuanca.....	lx
Lampiran Bukti Wawancara Bersama Rosjanto	lxvi
Lampiran Transkrip Bersama Rosjanto	lxvii
Lampiran Bukti Wawancara Bersama Turyanto.....	lxxiii
Lampiran Transkrip Bersama Turyanto	lxxiv
Lampiran Bukti Wawancara Bersama Jeffry Kurniawan	lxxx
Lampiran Transkrip Wawancara Bersama Jeffry Kurniawan.....	lxxxi
Lampiran Bukti <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	lxxxvi
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	lxxxvii
Lampiran Dokumentasi Observasi	xciii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xcvi
Lampiran Dokumentasi <i>Alpha Test – Prototype Day</i>	civ
Lampiran Dokumentasi <i>Beta Test</i>	cv
Lampiran Karya Utama.....	cvi
Lampiran <i>Secondary Media</i>	cxiii
Lampiran Aset Visual	cxvi