

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PRODUKSI ILUSTRASI DIGITAL INFOGRAFIS DAN AUGMENTED
REALITY NASI TUMPENG SEBAGAI MEDIA EDUKASI
KEPADA GENERASI MUDA**

Laporan Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi
dengan Spesifikasi Periklanan



Oleh:

Aira Runa Maharani

20025428

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III PERIKLANAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

2023

MOTTO

*We all always try to improve ourselves,
never think about giving up*

-Bangchan of Straykids

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri karena mampu bertahan dalam menempuh masa perkuliahan.

Laporan ini juga saya persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendukung penulis dalam menempuh masa perkuliahan.

Laporan ini saya persembahkan untuk teman-teman dan sahabat penulis yang selalu mendukung penulis dalam menempuh masa perkuliahan

Yang terakhir saya persembahkan untuk teman-teman advertising Angkatan 2020 yang selalu menemani dalam setiap suka dan duka kehidupan perkuliahan

(Dewi Nusantara, Moh. Hamzah Al Mujahid, Salis Mahmudah, Widana Laida Zahra, Dista Bagoes Satria, Dhika Chandra Purnama, M. Riziq Rechta Perdana)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

Laporan Tugas Akhir dengan judul : Produksi Ilustrasi Digital Infografis dan Augmented Reality Nasi Tumpeng Sebagai Media Edukasi Bagi Generasi Muda. Penulis susun dalam rangka serta memenuhi kewajiban untuk melengkapi salah satu syarat dalam rangka memperoleh gelar Ahli Madya dari program Diploma III, Program Studi Periklanan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, kesalahan serta ketidak sempurnaan didalamnya. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat selesai dengan hasil yang mendekati sempurna.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca, serta menjadi salah satu hal yang dapat menjadi penunjang kelancaran kegiatan akademik mahasiswa STIKOM Yogyakarta.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Maksud Pembuatan Karya Kreatif	3
D. Tujuan Karya Kreatif.....	3
E. Waktu dan Tempat Pengerjaan Karya Kreatif	4
F. Metode Pembuatan Karya Kreatif.....	4
G. Personalia	6
BAB II.....	7
KERANGKA KONSEP	7
A. Penegasan Judul.....	7
B. Kerangka Konsep Yang Digunakan.....	8
BAB III.....	22
DESKRIPSI OBJEK	22
A. Sejarah Nasi Tumpeng.....	22
B. Jenis – Jenis Tumpeng.....	24
C. Kelengkapan Pada Tumpeng dan Maknanya	32
D. Makna “PITU”.....	36
BAB IV	38

KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN	38
A. Pra Produksi.....	38
B. Produksi.....	43
C. PASCA PRODUKSI	77
BAB V.....	96
PENUTUP	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
Lampiran	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar (2. 1) Ilustrasi Manual	10
Gambar (2. 2) Ilustrasi Digital	11
Gambar (2. 3) Infografis Statis.....	13
Gambar (2. 4) Infografis Interaktif.....	14
Gambar (2. 5) Augmented Reality Marker Based.....	15
Gambar (2. 6) Augmented Reality Markerless	15
Gambar (3. 1) Tumpeng Megono.....	25
Gambar (3. 2) Tumpeng Punar.....	26
Gambar (3. 3) Tumpeng Kapuranto	27
Gambar (3. 4) Tumpeng Robyong	28
Gambar (3. 5) Tumpeng Kendhit	29
Gambar (3. 6) Tumpeng Pungkur.....	30
Gambar (3. 7) Tumpeng Poncowarno	31
Gambar (3. 8) Tumpeng Rasulan	32
Gambar (3. 9) Warna Infografis	44
Gambar (4. 1) Referensi Ilustrasi	39
Gambar (4. 2) Referensi Ilustrasi	40
Gambar (4. 3) Referensi Infografis	40
Gambar (4. 4) Referensi AR.....	40
Gambar (4. 5) Sketsa Tumpeng Kapuranto.....	45
Gambar (4. 6) Ilustrasi Tumpeng Kapuranto	46
Gambar (4. 7) Ilustrasi Nasi Tumpeng Kapuranto	46
Gambar (4. 8) Ilustrasi Telur Tumpeng Kapuranto	46
Gambar (4. 9) Ilustrasi Perkedel Tumpeng Kapuranto	47
Gambar (4. 10) Ilustrasi Buncis Tumpeng Kapuranto	47
Gambar (4. 11) Ilustrasi Tempe Tumpeng Kapuranto.....	47
Gambar (4. 12) Ilustrasi Sambal Goreng Tumpeng Kapuranto	48
Gambar (4. 13) Ilustrasi Acar Tumpeng Kapuranto.....	48
Gambar (4. 14) Ilustrasi Kerupuk Tumpeng Kapuranto	48
Gambar (4. 15) Sketsa Tumpeng Poncowarno.....	50
Gambar (4. 16) Ilustrasi Tumpeng Poncowarno	50
Gambar (4. 17) Ilustrasi Nasi Tumpeng Poncowarno	50
Gambar (4. 18) Ilustrasi Nasi Kuning Tumpeng Poncowarno.....	51
Gambar (4. 19) Ilustrasi Nasi Merah Tumpeng Poncowarno	51
Gambar (4. 20) Ilustrasi Nasi Putih Tumpeng Poncowarno	51
Gambar (4. 21) Ilustrasi Nasi Biru Tumpeng Poncowarno.....	52
Gambar (4. 22) Ilustrasi Ancak Tumpeng Poncowarno	52
Gambar (4. 23) Ilustrasi Bunga Tumpeng Poncowarno.....	52
Gambar (4. 24) Ilustrasi Jahe Tumpeng Poncowarno	52
Gambar (4. 25) Ilustrasi Rujak Tumpeng Poncowarno.....	53

Gambar (4. 26) Ilustrasi Sirih Tumpeng Poncowarno	53
Gambar (4. 27) Ilustrasi Ubi Jalar Tumpeng Poncowarno.....	53
Gambar (4. 28) Ilustrasi Ubi Kayu Tumpeng Poncowarno.....	54
Gambar (4. 29) Sketsa Tumpeng Pungkur	55
Gambar (4. 30) Ilustrasi Tumpeng Pungkur.....	55
Gambar (4. 31) Ilustrasi Nasi Tumpeng Pungkur	56
Gambar (4. 32) Ilustrasi Sayur Bayam Tumpeng Pungkur	56
Gambar (4. 33) Ilustrasi Sayur Koi Tumpeng Pungkur	56
Gambar (4. 34) Ilustrasi Buncis Tumpeng Pungkur.....	57
Gambar (4. 35) Ilustrasi Kacang Panjang Tumpeng Pungkur.....	57
Gambar (4. 36) Ilustrasi Kecambah Tumpeng Pungkur.....	57
Gambar (4. 37) Ilustrasi Telur Tumpeng Pungkur	57
Gambar (4. 38) Ilustrasi Bumbu Megono Tumpeng Pungkur.....	58
Gambar (4. 39) Sketsa Tumpeng Punar	59
Gambar (4. 40) Ilustrasi Tumpeng Punar	59
Gambar (4. 41) Ilustrasi Nasi Tumpeng Punar	60
Gambar (4. 42) Ilustrasi Timun Tumpeng Punar	60
Gambar (4. 43) Ilustrasi Kacang Tumpeng Punar.....	60
Gambar (4. 44) Ilustrasi Kedelai Hitam Tumpeng Punar	61
Gambar (4. 45) Ilustrasi Telur Dadar Tumpeng Punar.....	61
Gambar (4. 46) Ilustrasi Keripik Tumpeng Punar.....	61
Gambar (4. 47) Ilustrasi Entho-Entho Tumpeng Punar	62
Gambar (4. 48) Ilustrasi Abon Tumpeng Punar	62
Gambar (4. 49) Ilustrasi Rese Tumpeng Punar	62
Gambar (4. 50) Sketsa Tumpeng Megono	63
Gambar (4. 51) Ilustrasi Tumpeng Megono	64
Gambar (4. 52) Ilustrasi Nasi Tumpeng Megono	64
Gambar (4. 53) Ilustrasi Megono Tumpeng Megono.....	64
Gambar (4. 54) Ilustrasi Rempeyek Tumpeng Megono.....	65
Gambar (4. 55) Ilustrasi Tempe Rebus Tumpeng Megono	65
Gambar (4. 56) Ilustrasi Telur Tumpeng Megono.....	65
Gambar (4. 57) Ilustrasi Ayam Tumpeng Megono.....	66
Gambar (4. 58) Sketsa Tumpeng Kendhit.....	67
Gambar (4. 59) Ilustrasi Tumpeng Kendhit	67
Gambar (4. 60) Ilustrasi Telur Tumpeng Kendhit	67
Gambar (4. 61) Ilustrasi Perkedel Tumpeng Kendhit	68
Gambar (4. 62) Ilustrasi Buncis Tumpeng Kendhit	68
Gambar (4. 63) Ilustrasi Tempe Tumpeng Kendhit.....	68
Gambar (4. 64) Ilustrasi Acar Tumpeng Kendhit.....	69
Gambar (4. 65) Ilustrasi Kerupuk Tumpeng Kendhit	69
Gambar (4. 66) Sketsa Tumpeng Robyong	70
Gambar (4. 67) Ilustrasi Tumpeng Robyong.....	70
Gambar (4. 68) Ilustrasi Nasi Tumpeng Robyong	71

Gambar (4. 69) Ilustrasi Hiasan Bunga Tumpeng Robyong	71
Gambar (4. 70) Ilustrasi Hiasan Pisau Tumpeng Robyong.....	71
Gambar (4. 71) Ilustrasi Hiasan Atas Tumpeng Robyong	72
Gambar (4. 72) Sketsa Tumpeng Rasulan Ayam Inkung	73
Gambar (4. 73) Ilustrasi Tumpeng Rasulan Ayam Inkung.....	73
Gambar (4. 74) Sketsa Tumpeng Rasulan.....	74
Gambar (4. 75) Ilustrasi Tumpeng Rasulan	74
Gambar (4. 76) Ilustrasi Nasi Tumpeng Rasulan	74
Gambar (4. 77) Ilustrasi Inkung Tumpeng Rasulan	75
Gambar (4. 78) Ilustrasi Rambak Tumpeng Rasulan	75
Gambar (4. 79) Ilustrasi Rempeyek Tumpeng Rasulan	75
Gambar (4. 80) Ilustrasi Kedelai Hitam Tumpeng Rasulan.....	75
Gambar (4. 81) Ilustrasi Telur Tumpeng Rasulan	76
Gambar (4. 82) Ilustrasi Timun Tumpeng Rasulan.....	76
Gambar (4. 83) Ilustrasi Kecambah Tumpeng Rasulan	76
Gambar (4. 84) Layout Infografis	78
Gambar (4. 85) Revisi awal	79
Gambar (4. 86) Revisi Kedua.....	80
Gambar (4. 87) Final Desain.....	80
Gambar (4. 88) Proses Pembuatan AR.....	82
Gambar (4. 89) Infografis Tumpeng Kapuranto	83
Gambar (4. 90) Infografis Tumpeng Kendhit	84
Gambar (4. 91) Infografis Tumpeng Megana	85
Gambar (4. 92) Infografis Tumpeng Punar	86
Gambar (4. 93) Infografis Tumpeng Poncowarno	87
Gambar (4. 94) Infografis Tumpeng Pungkur.....	88
Gambar (4. 95) Infografis Tumpeng Rasulan	89
Gambar (4. 96) Infografis Tumpeng Robyong.....	90
Gambar (4. 97) Poster	91
Gambar (4. 98) Infografis Makna Tumpeng	92
Gambar (4. 99) Infografis Makna Tumpeng	93
Gambar (4. 100) Leaflet.....	94
Gambar (4. 101) Leaflet.....	95
Lampiran 1 Penulis Bersama Dosen Pembimbing dan Narasumber	99
Lampiran 2 Data Pengunjung Pameran.....	100
Lampiran 3 Pameran Karya	100

DAFTAR BAGAN

Bagan (4. 1) Pra Produksi	38
Bagan (4. 2) Produksi.....	43
Bagan (4. 3) Pasca Produksi.....	77

ABSTRAK

Adanya kemajuan media digital di Indonesia sangat berpengaruh pada kebiasaan masyarakat terutama anak muda. Di satu sisi harus dimanfaatkan bukan hanya untuk hiburan saja tetapi juga untuk media edukasi. Selain itu, modernisasi juga mengubah pola konsumsi masyarakat untuk memilih panganan cepat saji. Padahal tradisi Indonesia dengan masakannya menawarkan kenikmatan sekaligus kebijaksanaan, salah satunya nasi tumpeng. Penulis membuat karya kreatif berupa ilustrasi digital infografis dan *augmented reality* karena ingin terlibat dalam menjaga warisan tradisi di Indonesia. Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis melakukan metode observasi, kajian Pustaka dan wawancara dengan tokoh cendekia panganan tradisional Indonesia khususnya tumpeng. Dengan menerapkan proses pra produksi yaitu riset, melakukan analisis, mencari referensi, menentukan warna, bentuk, gaya desain dan template. Pada proses produksi, penulis melakukan pembuatan sketsa ilustrasi, modeling, memberi warna solid, memberikan tekstur atau gradasi, memberikan highlight, export gambar, membuat background atau templating untuk infografis, menambahkan gambar atau melayout, menambahkan teks dan yang terakhir export gambar. Pada proses pasca produksi penulis melakukan proofing kepada dosen pembimbing, revisi, pembuatan AR dan persiapan pameran. Penulis membuat 11 karya berupa ilustrasi digital infografis dan 4 *augmented reality* yang kemudian dapat di scan dan terhubung ke web assemblr.com.

Kata kunci: Ilustrasi, *Augmented Reality*, Tumpeng, Media pembelajaran,

ABSTRACT

The progress of digital media in Indonesia is very influential on people's habits, especially young people. On the one hand, it must be used not only for entertainment but also for educational media. In addition, modernization has also changed people's consumption patterns to choose fast food. Even though the Indonesian tradition with its cuisine offers pleasure as well as wisdom, one of which is Nasi Tumpeng. The author makes creative works in the form of digital infographic illustrations and augmented reality because he wants to be involved in preserving Indonesia's traditional heritage. In making this final assignment, the writer used the observation method, literature review and interviews with Indonesian traditional food scholars, especially tumpeng. By implementing pre-production processes, namely research, analysis, finding references, determining colors, shapes, design styles and templates. In the production process, the author makes illustration sketches, modeling, gives solid colors, provides texture or gradations, provides highlights, exports images, makes backgrounds or templates for infographics, adds images or layouts, adds text and finally exports images. In the post-production process, the author does proofing to the supervisor, revisions, making AR and preparing for exhibitions. The author makes 11 works in the form of digital infographic illustrations and 4 augmented reality which can then be scanned and connected to the assemblr.com web.

Keywords: Illustration, Augmented Reality, Tumpeng, Learning media.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tradisi *tumpengan* merupakan upacara dalam budaya Jawa dimana masyarakat merayakan momen penting dengan menyajikan nasi tumpeng. Hidangan ini memiliki bentuk khas yakni kerucut dan biasanya terbuat dari nasi kuning. Tumpeng disajikan di atas tampah yang beralaskan daun pisang. Tumpeng juga dilengkapi dengan lauk dan makanan pendamping yang bervariasi. Secara simbolis dalam budaya, bentuk kerucut pada nasi tumpeng melambangkan gunung dianggap sakral dalam kepercayaan tradisional Jawa. Seiring perkembangan zaman, nasi tumpeng dikenal pula oleh masyarakat Indonesia secara luas. Tidak hanya memiliki nilai simbolis dan budaya, tumpeng juga digunakan sebagai perayaan komunal untuk mengumpulkan orang-orang untuk berbagi sukacita dan kebersamaan.

Masyarakat Jawa biasanya menggunakan nasi tumpeng sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, nasi tumpeng juga digunakan sebagai peringatan kematian. Nasi tumpeng memiliki banyak tradisi dan adat yang unik dan kaya akan makna. Tradisi dan adat yang turun temurun dan diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat memiliki kelengkapan dan tata cara yang berbeda beda. Tumpeng memiliki makna yang erat dengan upacara yang diselenggarakan. Kelengkapan tumpeng yang digunakan akan berbeda – beda baik bentuk, warnanya maupun cara menyusunnya. Keinginan atau harapan pemangku acara disampaikan dengan kelengkapan dan simbol – simbol yang terdapat pada tumpeng. Tumpeng yang memiliki kelengkapannya mulai dilupakan oleh masyarakat terutama generasi muda yang seharusnya melestarikan budaya bangsa. Kini tumpeng sudah jarang hadir pada acara – acara keluarga, namun tumpeng sekali – kali masih dihidangkan pada acara seperti pernikahan, nyandran, bersih desa, dan lain – lain.

Masuknya makanan dan tradisi perayaan asing ke Indonesia, sedikit demi sedikit menggeser esensi dan keberadaan nasi tumpeng. Generasi

muda lebih menyukai makanan cepat saji yang dianggap modern, memiliki rasa yang lebih bervariasi, dan lebih praktis. Banyak generasi muda menyukai *cake*, *pizza*, *pasta*, *burger* maupun makanan cepat saji lainnya untuk perayaan dan syukuran. Fenomena ini jelas menggerus makna dan kehadiran nasi tumpeng di kalangan generasi muda. Mengenalkan kembali esensi nasi tumpeng di kalangan generasi muda saat ini diharapkan dapat mengerti dan menjaga tradisi *tumpengan* yang telah dilakukan secara turun menurun. Menjaga tradisi dapat dilakukan dengan beragam cara, salah satunya dengan membuat karya kreatif dengan memberikan informasi mengenai nasi tumpeng kepada generasi muda yang saat ini lebih menyukai makanan cepat saji untuk merayakan sebuah acara.

Maka dari itu penulis akan membahas mengenai tumpeng untuk mengajak generasi muda untuk kembali melestarikan tradisi leluhur. Tak semua makanan asing memiliki komposisi yang baik dan diolah secara sehat. Ada pula makanan cepat saji yang disimpan dalam waktu lama dan tak memiliki gizi seimbang atau biasa disebut *junkfood*. Mengonsumsi makanan cepat saji semacam ini tentu memiliki dampak buruk bagi kesehatan generasi muda. Apabila dikonsumsi secara berlebihan, *junkfood* dapat meningkatkan risiko berbagai penyakit. Pemilihan topik tersebut memiliki alasan karena penulis ingin terlibat dalam pelestarian tradisi, dan dapat menghasilkan karya kreatif berupa ilustrasi digital infografis dan augmented reality. Ilustrasi digital infografis akan memperlihatkan tumpeng dan beberapa komponen menu tumpeng, yang akan dilengkapi penjelasan mengenai setiap komponen tumpeng yang berupa infografis sebagai media edukasi. Sedangkan *augmented reality* akan memperlihatkan ilustrasi tumpeng dalam bentuk 3D.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **Bagaimana proses produksi ilustrasi digital infografis dan augmented reality nasi tumpeng sebagai media edukasi kepada generasi muda?**

Dengan rumusan masalah diatas, maka penulis membatasi masalah pada :

- a. Bagaimana sejarah dan makna tumpeng ?
- b. Bagaimana ilustrasi digital infografis dan *augmented reality* menjadi media edukasi ?
- c. Bagaimana proses pembuatan ilustrasi dan infografis tumpeng ?

C. Maksud Pembuatan Karya Kreatif

Adapun maksud dari pembuatan Karya Kreatif ini adalah :

1. Membuat ilustrasi digital berupa infografis yang menjelaskan tentang bagian – bagian tumpeng dan makna tumpeng, dan *Augmented Reality* yang memperlihatkan tumpeng secara 3D.
2. Memperkenalkan jenis tumpeng kepada generasi muda yang disesuaikan dengan faktor demografis.

D. Tujuan Karya Kreatif

Dibawah ini adalah beberapa tujuan pembuatan Karya Kreatif tentang Tumpeng melalui Ilustrasi Digital, diantaranya :

D.1 tujuan praktis :

1. Mengetahui Bagaimana proses produksi ilustrasi digital infografis dan *augmented reality* nasi tumpeng sebagai media edukasi kepada generasi muda?

D.2 Tujuan akademik :

1. Mengasah kemampuan penulis sesuai kompetensinya dalam pengerjaan karya kreatif dan sebagai syarat lulus
2. Menambah pengetahuan tentang tumpeng dan ikut menjaga kelestarian tumpeng di kalangan generasi muda

E. Waktu dan Tempat Pengerjaan Karya Kreatif

Adapun waktu yang telah ditentukan :

Waktu : Bulan Maret –Agustus 2023

Tempat : Yogyakarta

F. Metode Pembuatan Karya Kreatif

Karya kreatif dibuat berdasarkan beberapa tahap, yaitu :

a. Persiapan

Persiapan yang akan dilakukan antara lain :

- a. Mengisi blangko permohonan karya kreatif untuk diserahkan ke bagian Akademik STIKOM Yogyakarta.
- b. Membuat surat permohonan karya kreatif kepada sekretaris Direktur STIKOM Yogyakarta untuk diserahkan kepada Direktur STIKOM Yogyakarta.

b. Pembuatan karya kreatif

a. Perencanaan

Penyusunan perencanaan pembuatan karya kreatif dengan membuat proposal karya kreatif lengkap dengan disertai rancangan awal konsep.

b. Pengumpulan materi

1. Wawancara

Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi yang bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari narasumber. Penulis melakukan wawancara dengan Prof. Dr. Ir. Murdijati Gardjito pada 15 April 2023 dan 10 Juni 2023 di rumah Prof.Dr.Ir Murdijati Gardjito mengenai informasi yang tidak ada dibuku.

2. Sumber – Sumber Tertulis

Data diperoleh berdasarkan data tertulis yang bersumber dari buku – buku literatur untuk menunjang karya kreatif.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan guna mendapatkan informasi yang bersumber dari buku “Serba Serbi Tumpeng” karya Prof. Dr. Ir. Murdijati Gardjito dan Lily T. Erwin.

c. Pengolahan Materi

Materi yang digunakan dalam pembuatan karya kreatif dapat berupa foto dan materi dari

1. Foto sebagai referensi dalam pembuatan karya ilustrasi
2. Hasil wawancara dan literasi untuk referensi pembuatan karya dan penulisan laporan

d. Produksi

Proses produksi merupakan berjalannya pembuatan karya kreatif berupa pembuatan ilustrasi dan pembuatan infografis.

1. Produksi ilustrasi

Pembuatan ilustrasi diawali dengan membuat sketsa, modeling dengan penambahan warna solid, penambahan highlight dan yang terakhir final ilustrasi

2. Produksi infografis

Pembuatan infografis diawali dengan pembuatan *background*, menambahkan gambar, menambahkan teks, finishing desain dan final desain.

3. Augmented Reality

Pembuatan *augmented reality* melalui web Assemblr.com.

e. Penyajian karya

1. Pameran

Hasil karya akan dipamerkan pada pameran “Uptention Awareness” pada 20 Agustus 2023 di Yogyakarta

2. Ujian

Penulis melakukan pendadaran karya kreatif pada tanggal 22 Agustus 2023 pukul 08.00 WIB – 11.00 WIB.

3. Ilustrasi

G. Personalia

Karya ilustrasi digital infografis dengan teknik gambar 2D dan teknik pewarnaan plakat menggunakan software Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Karya kreatif berjumlah 9 infografis, 1 poster dan dilengkapi 4 *augmented reality*. Pembuatan kelengkapan berupa daun pisang yang digunakan sebagai pelengkap layout dan pembuatan background pada infografis. Agar lebih terlihat ciri khas masing-masing tumpeng, penulis membuat salah satu objek tumpeng sebagai Judul.

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Penegasan Judul

Laporan Karya Kreatif ini berjudul “Produksi Ilustrasi Digital Infografis dan *Augmented Reality* Nasi Tumpeng sebagai Media Edukasi Kepada Generasi Muda”. Laporan karya tulis ini akan memaparkan konsep hingga proses produksi yang akan terfokus pada judul tersebut, yakni bagaimana produksi ilustrasi digital infografis dan *augmented reality* (AR) atau ‘realitas berimbuh’ dalam bahasa Indonesia; nasi tumpeng sebagai media edukasi kepada anak muda. Dengan kemajuan era digital saat ini, dunia ilustrasi juga mengalami perkembangan, seperti beralihnya ilustrasi tradisinoal yang menggunakan alat gambar berupa pensil, kertas dan lainnya menjadi ilustrasi digital yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak dan alat digital. Ilustrasi digital yang dibuat berupa ilustrasi infografis yang menggabungkan antara elemen grafis dan teks.

Infografis merupakan penyampaian sebuah informasi yang dilengkapi dengan ilustrasi dan teks, yang dapat memudahkan pemahaman audiens mengenai topik yang diangkat, sehingga data lebih terstruktur dan mudah dibaca. Dengan perkembangan ilustrasi, penulis membuat infografis menggunakan ilustrasi digital dengan *software* (perangkat lunak) dan alat digital yang menghasilkan output digital. Perkembangan ilustrasi saat ini juga mengalami beberapa perkembangan tren, salah satunya *augmented reality* (AR) yang memungkinkan pengguna mengalami ilustrasi yang lebih interaktif dalam lingkungan virtual.

Nasi tumpeng merupakan hidangan khas Indonesia yang disajikan dalam acara perayaan, acara istimewa atau acara kebersamaan. Nasi tumpeng menjadi bagian dari budaya dan tradisi masyarakat Indonesia yang memiliki makna simbolis dan nilai tradisional yang kuat. Masuknya kuliner asing yang lebih praktis dan lebih modern dapat menggeser popularitas tumpeng di Indonesia. Persepsi dan pola pikir generasi muda terhadap tumpeng dapat berubah karena saat ini banyak perayaan yang dilakukan di restoran cepat saji,

sehingga tumpeng dianggap makanan kurang kekinian yang lambat laun akan kehilangan makna simbolis dan nilai tradisionalnya.

B. Kerangka Konsep Yang Digunakan

Berikut ini adalah beberapa kerangka konsep yang digunakan Penulis dalam pembuatan karya maupun pelaporan Tugas Akhir Penulis :

B.1 Ilustrasi

Dikutip dari artikel Maxmanroe yang ditulis oleh M. Prawiro (2019), ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan, atau teknik seni rupa lainnya yang fokus pada hubungan subjek dengan tulisan.

Unsur–unsur ilustrasi adalah komponen yang digunakan agar menghasilkan gambar yang menarik dan efektif. Berdasarkan beberapa sumber, berikut ini adalah beberapa unsur dalam ilustrasi:

a. Titik

Titik merupakan unsur paling dasar dalam ilustrasi yang dapat menjadi bagian dari gaya dan estetika.

b. Bentuk

Bentuk menjadi salah satu unsur dasar dalam ilustrasi yang dibentuk dari garis dan dapat menggambarkan suatu objek. Bentuk bisa berupa lingkaran, segitiga, persegi atau bentuk yang lebih bebas. Bentuk dapat menjadi penentu gaya apa yang akan digunakan dalam membuat sebuah ilustrasi.

c. Warna

Warna memiliki peran penting dalam memberikan kesan atau suasana dalam ilustrasi. Penggunaan warna yang konsisten dapat memberikan kesan kesatuan dan menghubungkan elemen – elemen yang berbeda. Warna juga berperan untuk memperkuat makna pesan yang ingin disampaikan, seperti warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut dan tenang. Sementara warna kontras dan kuat dapat menyampaikan kesan dinamis. Dalam warna dikenal adanya tiga dimensi warna yang sangat besar pengaruhnya terhadap tata rupa (Sanyoto, 2009) yaitu hue, value dan chroma.

d. Tekstur

Setiap permukaan tentu memiliki ciri khas, seperti kasar, halus, bermotif, buram dan sebagainya. Dari bermacam-macam jenis salah satunya ada yang bersifat teraba, disebut tekstur raba. Ada yang bersifat visual disebut tekstur lihat (Sanyoto, 2009). Tekstur raba merupakan tekstur yang dapat dirasakan dengan indra peraba yang sifatnya nyata, dilihat kasar, diraba pun kasar. Sedangkan tekstur lihat adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra penglihatan yang sifatnya semu. Tekstur yang terlihat kasar jika diraba ternyata terasa halus.

B.2 Jenis-jenis Ilustrasi

Berikut adalah jenis ilustrasi berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Reza Destiadi (2018)

a. Ilustrasi manual

Ilustrasi manual pertama muncul berupa lukisan di dalam gua yang menggambarkan peristiwa besar di kehidupan nyata. Ilustrasi manual merujuk pada proses pembuatan gambar yang melibatkan alat seperti pensil, cat air, litografi dan lainnya tanpa menggunakan perangkat lunak maupun alat digital. Ilustrasi manual memiliki keunikan pada sentuhan dari seniman yang menciptakannya .



Gambar (2. 1) Ilustrasi Manual
Sumber: Fimelo.com

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital merujuk pada proses pembuatan gambar yang melibatkan alat dan teknik digital. Alat yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi digital, misalnya tablet, computer, mouse, dan tablet grafis. Selain itu diperlukan *software* seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

Ilustrasi digital merupakan ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif pada program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi (Simanjuntak 2018).

Ilustrasi digital mulai muncul pada tahun 1960-an yang mulai memiliki kekuatan dan momentum tertentu. Pada tahun 1962, ilustrasi digital pertama digunakan oleh ilmuwan atau peneliti yaitu A. Michael Noll yang menggunakan komputer untuk menghasilkan gambar menggunakan pola dan algoritma. Pada tahun 1980-an, Adobe mendatangkan Photoshop yang dapat membantu dalam penciptaan ilustrasi digital. Tak lama kemudian muncul Corel Draw dan Paint yang lebih murah bahkan gratis.



Gambar (2. 2) Ilustrasi Digital
Sumber: Instagram @Hamzahalmujahid

Selain perangkat juga menggunakan aplikasi atau perangkat lunak digital beberapa diantaranya :

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop berasal dari kata *Photoshopping* yang berarti mengedit gambar. Photoshop adalah perangkat lunak yang membantu memproses gambar berbasis bitmap dengan efek dan alat yang lengkap sehingga dapat membuat gambar dan foto dengan kualitas tinggi. Photoshop dapat membaca gambar dalam format raster seperti .png, .jpeg, .jpg, .gif dan lain sebagainya (Inggih Pangestu, 2022)

Selain dikenal dengan *software* editing, Adobe Photoshop juga dikenal sebagai *software* ilustrasi yang dilengkapi dengan fitur yang mendukung dalam pembuatan ilustrasi.

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan software yang berfungsi untuk menciptakan karya grafis yang berupa vector, dimana apabila gambar diperbesar tidak mungkin pecah. Adobe Illustrator biasanya digunakan dalam pembuatan ikon, logo, ilustrasi, tipografi dan lain sebagainya (Khairina F.Hidayati, 2022)

B.3 Infografis

Infografis berasal dari kata Bahasa Inggris (*infographics*) yang merupakan singkatan dari Information + *Graphics* adalah penyampaian informasi dengan cara visualisasi data agar dapat dipahami lebih cepat dan mudah oleh pembaca. Infografis menggunakan kombinasi ilustrasi, teks, grafik dan elemen desain lainnya agar menciptakan informasi yang lebih interaktif, atraktif dan dapat dengan mudah dicerna oleh audiens. Dalam membuat infografis, harus diperhatikan penyajian informasi yang efektif dan menarik. Tata letak yang baik, pemilihan warna yang tepat dan struktur yang jelas merupakan elemen penting dalam menciptakan infografis yang efektif. Selain itu, infografis dapat menjelaskan cerita yang terlalu panjang menjadi lebih singkat dan memberikan kemudahan kepada pembaca (Febrianto Saptodewo, 2014 : 194)

B.4 Jenis – jenis infografis

Dikutip dari artikel maxmanroe.com yang ditulis oleh M Majid (2022), pembagian jenis infografis disesuaikan dengan penggunaan infografis itu sendiri. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai jenis – jenis infografis :

a. Infografis statis

Infografis yang disajikan hanya dengan memberikan gambar atau ilustrasi yang dapat menjelaskan topik yang akan dibahas, tanpa visual yang bergerak atau elemen yang bergerak. Infografis statis memiliki keunggulan, salah satunya memudahkan audiens menangkap informasi tanpa memperhatikan animasi atau interaksi yang kompleks. Infografis statis memiliki keterbatasan.



Gambar (2. 3) Infografis Statis
Sumber. Detik.com

b. Infografis Animasi

Infografis animasi adalah bentuk infografis yang menggunakan elemen animasi untuk menyampaikan informasi secara visual dengan menggunakan animasi, transisi, pergerakan, dan efek visual lainnya.

c. Infografis Interaktif

Infografis interaktif adalah infografis yang memungkinkan pengguna dapat melakukan tindakan seperti mengklik, mengulir atau memilih untuk memperoleh informasi tambahan, mengeksplorasi data lebih dalam atau mengubah infografis sesuai dengan preferensi mereka.



Gambar (2. 4) Infografis Interaktif
Sumber Houseofinfographics

B.5 Augmented Reality

Dikutip dari Smarteye.id yang ditulis oleh Alyass Sachan (2020), *augmented reality* (AR) atau reality berimbuah merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual 2 atau 3 dimensi ke dalam lingkup dunia nyata dan memproyeksikannya secara real-time. Teknologi AR juga sering digunakan di sosial media seperti Instagram berupa filter wajah yang mampu memberikan efek beragam.

AR dibagi menjadi dua kelompok, yaitu *marker based augmented reality* dan *markless augmented reality* :

a. Marker- Based AR

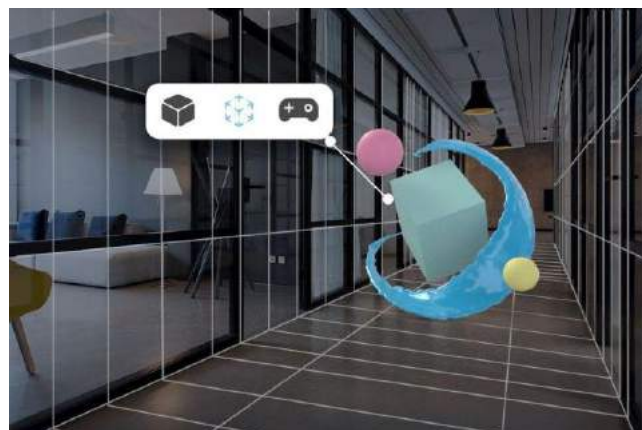
Marker – based AR biasanya digunakan untuk promosi digital atau pembayaran digital bank yang berupa code QR yang mudah dibaca oleh kamera ponsel. Namun, marker – based AR memiliki kelemahan, yaitu teknologi ini harus menggunakan ponsel atau tablet yang memiliki aplikasi atau software tertentu.



Gambar (2. 5) Augmented Reality Marker Based
Sumber Assemblr.com

b. Markerless AR

Markerless AR tidak memerlukan pengenalan gambar untuk menghasilkan efek visual. Teknologi memerlukan ponsel dan perangkat lunak pendeteksi lokasi dan akselerometer untuk mengumpulkan informasi. Untuk menganalisa lingkup dunia nyata, digunakan algoritma Simultaneous Localization and Mapping (SLAM)



Gambar (2. 6) Augmented Reality Markerless
Sumber. Assemblr.com

Selain itu, AR dibedakan dengan *virtual reality* (VR) realitas virtual merupakan teknologi yang membuat penggunanya berinteraksi dengan lingkungan simulasi computer. Teknologi ini menempatkan user ke dalam pengalaman simulasi tiga dimensi yang dibawa untuk memasuki dan berinteraksi didalam dunia simulasi. Dengan demikian AR merupakan media yang menghadirkan dunia virtual ke dalam dunia realitas,

sedangkan VR merupakan media yang menghadirkan dunia realitas ke dalam dunia virtual.

Berdasarkan pengalaman yang dirasakan pengguna, VR dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu :

a. VR Non- Imersif

VR non – imersif menampilkan lingkup virtual yang diolah oleh data computer. VR ini sering digunakan, dan user menyadari bahwa mereka berada di lingkungan virtual yang setiap kegiatannya dipengaruhi lingkungan hasil olah data VR. Video game menjadi salah satu VR non-imersif.

b. VR Semi Imersif

VR semi imersif ini menggabungkan antara dunia nyata, dan menampilkan lingkup virtual secara parsial. Tipe VR seperti ini biasanya digunakan dalam simulasi penerbangan untuk pemula.

c. VR Imersif

VR tipe imersif akan memberikan user pengalaman yang benar – benar realistis, mulai dari Indera pendengaran, penglihatan bahkan sampai Indera penciuman. Salah satu contoh VR imersif adalah game mobil balap, dimana user akan merasakan seolah – olah mengendarai mobil seungguhnya.

B.6 Assemblr

Assemblr merupakan platform pembuatan konten yang mendukung penggunaannya untuk membuat 3D konten yang divisualisasikan dalam bentuk *augmented reality* yang dapat diakses oleh semua orang. Sedangkan Assemblr EDU merupakan aplikasi yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan berbagi bahan informasi yang lebih interaktif.

B.7 Nasi Tumpeng

Nasi tumpeng menjadi objek pengkaryaan penulis yang dieksplorasi lebih jauh. Tumpeng merupakan salah satu warisan kebudayaan yang saat ini masih dihadirkan dalam acara perayaan. Di balik tradisi tumpeng yang masih dipakai dalam acara selamatan, tumpeng juga memiliki makna dan nilai yang mendalam. Tumpeng mengandung makna hubungan antara manusia dengan Tuhan, dengan alam dan dengan sesama manusia. Tumpeng adalah nasi yang berbentuk kerucut dan pada umumnya tinggi kerucut lebih besar daripada diameter lingkaran dasar kerucutnya (Murdijati Gardjito dan Lilly T. Erwin (2010: 8). Disajikan dengan aneka lauk pauk yang diletakkan dalam nampan besar yang terbuat dari anyaman bambu. Tradisi tumpeng biasanya digunakan dalam upacara, baik yang bersifat gembira maupun kesedihan. Penyuguhan nasi tumpeng tidak digunakan sembarangan untuk sehari – hari, namun digunakan saat masyarakat memiliki keperluan yang bersifat ritual.

Nasi tumpeng memiliki berbagai jenis yang dibedakan berdasarkan upacaranya atau tujuannya :

a. Tumpeng Robyong

Robyong yang berarti penuh dengan hiasan yang melambangkan permohonan agar orang yang membuat tumpeng atau yang dibuatkan tumpeng selalu *diobyong obyongi* atau dikelilingi oleh tetangga maupun sanak saudara.

b. Tumpeng punar

Tumpeng punar bermakna agar memiliki kehidupan yang terang dan cerah seperti warna kuning yang terpancar dari nasi pada tumpeng ini.

c. Tumpeng pungkur

Tumpeng pungkur digunakan dalam upacara kematian hari pertama. Disebut tumpeng pungkur karena seolah – olah tumpeng berdempetan namun saling “ungkur ungkuran”

d. Tumpeng Kapuranto

Tumpeng Kapuranto digunakan sebagai simbol permintaan maaf, diharapkan orang yang menerima tumpeng bersedia memaafkan

e. Tumpeng Megono

Tumpeng Megono kerap dihadirkan dalam upacara yang khususnya berkaitan dengan daur hidup manusia, namun juga dapat digunakan pada acara selamatan pada umumnya.

f. Tumpeng Kendhit

Tumpeng Kendhit dibuat dengan harapan diberi jalan keluar atas permasalahan yang dihadapi. Lilitan berwarna kuning pada tumpeng ini merepresentasikan gangguan hidup yang dihadapi, dan lauk pauk disekelilingnya merepresentasikan Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan.

B.7. Media Edukasi

Media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang terletak ditengah antara dua pihak atau suatu alat. Media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan (Sukiman 2012:29). Sedangkan media edukasi atau pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan untuk menyalurkan penyampaian pembelajaran (Sanaky 2013:3). Penggunaan media dapat mempengaruhi efektivitas penyampaian materi kepada pembelajar.

Menurut Maklonya Meling Moto, media edukasi dirancang untuk menyampaikan informasi yang lebih efektif kepada pembelajar baik dalam konteks formal maupun non-formal. Berikut merupakan beberapa jenis media edukasi :

a. Buku

Buku menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar. Dengan adanya perkembangan digital, buku digital atau e-book semakin populer karna mudah diakses dan kemampuan mengakses konten multimedia.

b. Video Pembelajaran

Video pembelajaran dapat berupa animasi, tutorial maupun dokumenter.

c. Infografis

Infografis membantu mengorganisir informasi secara terstruktur, menyederhanakan konsep yang sulit , dan mengkomunikasikan ide secara efektif.

d. Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dapat secara langsung memberikan pembelajaran dengan media digital.

B.8. Generasi Muda

Generasi muda menjadi generasi penerus bangsa yang akan mengambil alih tanggung jawab kepemimpinan, mulai dari keluarga hingga kepemimpinan suatu bangsa. Perkembangan jaman merupakan suatu hal tidak bisa ditolak, masyarakat selalu berubah (Hadiwijono, 2014:21). Di masyarakat terjadi interaksi secara terus menerus yang mengakibatkan perubahan yang tidak pernah berhenti. Perubahan tersebut sering diistilahkan dengan globalisasi. Adanya globalisasi telah membawa pengaruh gaya hidup dan pandangan hidup anak muda sehingga diperlukan sesuatu yang *imperative* atau memimpin dalam membentuk generasi yang lebih unggul. Generasi muda dengan usia 18-30 tahun

merupakan usia produktif yang dapat meningkatkan perekonomian suatu negara.

Dikutip dari artikel databoks.id yang ditulis oleh Viva Budy Kusnandar (2023). Jumlah anak muda di Indonesia mencapai 68,82 juta jiwa atau mencapai 24% dari jumlah penduduk di Indonesia. Komposisi pemuda berdasarkan wilayah di Indonesia, sebagai berikut :

- a. Jawa : 54,79%
- b. Sumatra : 22,37%
- c. Sulawesi : 7,74%
- d. Kalimantan : 6,35%
- e. Kepulauan lainnya : 8,75%

Anak muda memiliki peran dalam mendukung digitalisasi yang sudah menuju tahap 5.0. Pemanfaatan teknologi guna mendukung digitalisasi dinilai cukup penting. Selain itu, peran anak muda di era globalisasi yang terus berkembang juga tak kalah penting. Anak muda diharapkan dapat mewujudkan keinginan bersama dalam mencapai cita – cita perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pola pikir anak muda dibentuk supaya mampu mengatasi masalah – masalah kebangsaan di masa yang akan datang. (Frengky Apriyanto, 2022)

Masuknya tradisi dan budaya asing di Indonesia menjadi tantangan bagi anak muda. Dalam kaitannya dengan panganan, hidangan asing dianggap lebih modern dan praktis yang saat ini lebih diminati anak muda. Mulai lunturnya tradisi di Indonesia merupakan salah satu masalah yang dinilai cukup besar termasuk untuk tradisi panganan nusantara. Tradisi yang merupakan bagian identitas budaya suatu bangsa semestinya harus dijaga dan tetap dilestarikan. Mempelajari tradisi akan membantu anak muda untuk mempertahankan keunikan dan warisan budaya di Indonesia.

Makanan asing yang dikonsumsi tanpa memikirkan pada kandungan makanan yang mereka konsumsi. Makanan asing memiliki beragam jenis mulai dari ringan hingga berat. Kebiasaan ini lama kelamaan dapat

berdampak bagi kesehatan dan meningkatkan risiko berbagai penyakit. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja untuk mengonsumsi makanan asing, misalnya pengetahuan mengenai gizi, pengaruh teman, makanan yang lebih modern dan lebih praktis dan lain sebagainya (Rizky Agung Laksono 2022)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bagian akhir laporan akhir ini, penulis menyimpulkan bahwa pada pembuatan karya kreatif memerlukan sebuah informasi yang cukup agar dapat membuat karya yang maksimal. Dengan riset yang cermat penulis dapat memahami konteks sejarah dan tren terkini agar karya yang dihasilkan memiliki pondasi yang kuat. Riset juga dapat membantu penulis dalam mengembangkan ide-ide dengan cara mengidentifikasi peluang pembuatan karya yang lebih segar dan menarik.

Penulis juga menggali informasi yang lebih mendalam tentang topik atau tema yang diangkat, seperti melalui wawancara dengan pakar kuliner sekaligus penulis buku *Serba-Serbi Tumpeng dan Makanan Terkait Tradisi dan Ritual Masyarakat Jawa* yaitu Prof. Dr. Ir. Murdijati Gardjito. Wawancara tersebut membuat penulis mudah menentukan pesan yang paling efektif untuk disampaikan kepada audiens. Proses wawancara juga dilakukan untuk memperdalam materi agar penulis bisa memahami subjek atau topik dengan lebih analitik serta memperoleh informasi berdasarkan data yang valid. Langkah-langkah tersebut membuat data yang dihimpun penulis menjadi lebih profesional dan meyakinkan.

Riset yang mendalam memiliki dampak yang besar pada audiens dan membantu mencegah kesalahan dan klaim tidak benar pada karya kita. Selain itu penulis juga melewati proses produksi yang panjang mulai dari proses riset, pembuatan ilustrasi, pembuatan infografis dan kemudian pembuatan *augmented reality*. Saat ini karya ilustrasi bukan hanya sekedar ilustrasi, tapi karya ilustrasi telah mengalami proses perbaruan yang bisa ditransformasikan menjadi sebuah *augmented reality*. Dalam pengerjaan karya, penulis menemukan tantangan dan kendala berupa pemilihan warna pada karya, proses layout pada infografis, dan perangkat keras yang kurang memadai. Tantangan dan kendala dapat terselesaikan karena bimbingan dari dosen pembimbing.

B. Saran

Berdasarkan pembuatan Karya Kreatif yang sudah dilakukan penulis, saran yang dapat disampaikan penulis kepada STIKOM Yogyakarta dan penulis itu sendiri meliputi :

1. STIKOM Yogyakarta
 - a. Memberikan fasilitas yang memadai untuk pembuatan karya kreatif.
 - b. Lebih melengkapi buku-buku di perpustakaan untuk menunjang penulisan laporan.
2. Penulis
 - a. Pembuatan ilustrasi digital infografis dan augmented reality yang dibuat diharapkan dapat mengedukasi anak muda dan melestarikan tradisi tumpeng.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Kompas, P. B. (2014). *Indonesia Dalam Infografik*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Murdidjati-Gardjito. (2018). *Makanan Terkait Tradisi Dan Ritual Masyarakat Jawa*. Yogyakarta: Paguyuban Pecinta Batik Indonesia Sekar Jagad.
- Prof.Dr.Ir. Murdidjati Gardjito, L. T. (2010). *Serba-Serbi Tumpeng* . Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

- Agung Laksono, R. d. (2022). Dampak Makanan Cepat Saji Terhadap Kesehatan pada Mahasiswa Program Studi "X" Perguruan Tinggi "Y". *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat Volume 14 Edisi 1*, 35.
- Arif Pianto, H. d. (2022). Tradisi Tumpengan : Simbol Kehidupan Masyarakat Jawa. *Jurnal Sejarah Kebudayaan Vol.27 No.1*, 58-65.
- Destiadi, R. d. (2018). Eksperimen Perancangan Foto Ilustrasi Lema Bahasa Indonesia Sebagai Bentuk Eksplorasi Kekayaan Bahasa. *Jurnal Desain volume 5 No. 03*, 258-267.
- Meling Moto, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Jpurnal of Primary Education Vol. 03 No.01* , 20-28.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13 No.2*.
- Mustaqim, I. d. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro Vol.1 No.1*, 36-48.
- Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain Volume 01 Nomor 03*, 163-218.

Lampiran



Lampiran 1 Penulis Bersama Dosen Pembimbing dan Narasumber



Lampiran 2 Persiapan Pameran

PENGUNJUNG PAMERAN UPTENTION AWARENESS
2023

NO	NAMA	ALAMAT	PABRIK
1	Jandana	STIKOM	23
2	Sapari	STIKOM	23
3	Hansel M	Sikam Ye	23
4	Rika	Sikam Ye	23
5	Zan Aca	---	23
6	Karolina Campes	Bukitay Bayas	23
7	Bahesa D.M	---	23
8	HELM BUKHAR	---	23
9	AUFFAN N.H	---	23
10	Rizka	STIKOM	23
11	Rene	STIKOM	23
12	YUVA	STIKOM	23
13	Cia	Masyallah	23
14	WIDAMA L. E	STIKOM	23
15	Natando	Yogya	23
16	Cinta	Yogya	23
17	Garzaga	STIKOM	23
18	Sasbi	UST	23
19	Azabil	UST	23
20	Antain	STIKOM	23
21	Demi	STIKOM	23
22	Phira	STIKOM	23
23	PRABU	ANITA	23
24	Sekar	STIKOM	23
25	Keres	UNM	X
26	Yana	UNU	X

PENGUNJUNG PAMERAN UPTENTION AWARENESS
2023

NO	NAMA	ALAMAT	PABRIK
1	Zana	Mamu	+
2	Yana	Yana	+
3	FARRELA	Celisa	+
4	MADINA	STK	+
5	NOCHI	Tampel	+

Lampiran 3 Data Pengunjung Pameran



Lampiran 4 Pameran Karya