



Available : <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JTST>

Hal | 30

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI AUGMENTED REALITY WIHARA KSTIGARBHA BODHISATTVA TANJUNGPINANG

Nadhila Handayani¹, Yoni Sudiani², Junaidi Rajab³

Email: nadhila.handayani1510@gmail.com, sudianiyoni@gmail.com,
junaidirajab.dkvisipp@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jalan Bahder Johan Padang Panjang 27128 Sumatera Barat

Abstract

Ksitigarbha Bodhisattva Temple is a place of Buddhist worship and has become a religious and cultural tourist spot in the Riau Islands, Tanjungpinang. The statues at the Ksitigarbha Bodhisattva Temple only display information in Mandarin, even though the tourists who visit there mostly come from outside the area, not even just Buddhists. From interviews with visitors who came to the temple, they stated that apart from getting interesting photos, they also wanted to know what the Ksitigarbha Bodhisattva Temple was like. However, due to the lack of communicative information, tourists do not know the information written in Mandarin. So "Designing Augmented Reality Information Media for the Ksitigarbha Bodhisattva Tanjungpinang Temple" was created. The data collection methods used were observation, interviews and literature study. The data analysis method used is SWOT and is aimed at a general target audience of all ages who like to seek new insights and also people who like to visit cultural and religious tourist attractions. After collecting these data, we proceed to the brainstorming stage of creating the work, namely compiling visual and verbal concepts on the designed information media. The results of this design are in the form of Augmented Reality, infographics, e-books, merchandise.

Keywords: Augmented Reality, Information Media, Wihara Ksitigarbha Bodhisattva

Nadhila Handayani, Yoni Sudiani, Junaidi Rajab
JTSTI-Journal of Tourism Sciences, Technology and Industry
Vol 3, No 1, Juni 2024
E-ISSN: 2962-5378

PENDAHULUAN

Dalam Industri pariwisata, Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak potensi dalam pariwisata. Kegiatan pariwisata merupakan salah satu sektor non migas dan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar. Melalui perkembangan pariwisata diharapkan dapat memajukan ekonomi, memajukan pembangunan daerah, mengenalkan alam dan budaya bangsa yang beraneka ragam. Tanjungpinang adalah ibukota Provinsi Kepulauan Riau, Indonesia. Tanjungpinang tidak hanya dikenal dengan tanah melayu atau budaya melayu, tetapi juga terdapat budaya Tionghoa. Salah satunya objek budaya yang sudah menjadi wisata religi yaitu Wihara Ksitigarbha Bodhisattva atau yang lebih dikenal pengunjung adalah wihara patung 1.000. Wihara Ksitigarbha Bodhisattva merupakan tempat beribadah umat budha yang juga sudah menjadi destinasi wisata religi di Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Pembangunan wihara ini dibangun tahun 2003, selesai pada tahun 2014 sebagai tempat ibadah, dan diresmikan tahun 2017 sebagai tempat wisata juga. Dilansir dari media Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019) Wihara Ksitigarbha Bodhisattva atau wihara 1.000 patung masuk nominasi Anugerah Pesona Indonesia (API) pada tahun 2019 dari Kementerian Pariwisata RI untuk kategori destinasi unik dan wihara ini termasuk wihara terbesar se-Asia Tenggara setelah China. Wihara ini menghadirkan suasana seperti berada di Tiongkok dengan adanya bangunan besar khas tiongkok, patung-patung dewa, patung naga dan alunan musik yang diputar di wilayah wihara tersebut. Jumlah patung yang banyak ini merupakan sumbangan dari umat, ada yang bersifat pribadi atau juga perusahaan. Setiap masing-masing patung mempunyai harga sebesar 25 juta rupiah dan memiliki garansi hingga 500 tahun.

Patung-patung yang ada di wihara ksitigarbha Bodhisattva hanya menampilkan informasi dengan bahasa mandarin, yang padahal wisatawan yang berkunjung disana rata-rata berasal dari luar daerah bahkan dan tidak hanya umat buddha saja. Berdasarkan hasil wawancara oleh pengunjung yang datang ke wihara tersebut menyatakan selain untuk mendapatkan spot foto yang menarik, mereka juga ingin tahu seperti apa tentang Wihara Ksitigarba Bodhisattva. Namun karena kurangnya informasi yang komunikatif, membuat wisatawan yang berkunjung ke Wihara hanya bisa menikmati view dan berfoto tanpa tahu cerita-cerita dari informasi yang bertuliskan bahasa mandarin. Hasil wawancara dengan Pak Acui sebagai penanggung jawab di wihara (2023) Di wihara Ksitigarbha Bodhisattva memang sudah ada pemandu wisata, tetapi dengan jumlah pemandu yang terbatas dan terkadang untuk pemandu wisatanya sendiri juga tidak selalu berada ditempat dan ditambah tidak adanya informasi di wihara tersebut masih kurang optimal, sehingga kurang memberikan informasi bagi

wisatawan yang ingin mengetahui wihara menggunakan media informasi dengan memanfaatkan teknologi. Menurut Sobur dalam Ubay (2019), media informasi sendiri dapat dikatakan sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual. Informasi sendiri merupakan data yang didapat dari fakta yang ada untuk diproses menjadi bentuk yang lebih berarti dan bermanfaat bagi pengguna. Salah satu media informasi yang menggunakan teknologi yaitu *Augmented Reality (AR)* yang merupakan penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Inti dari AR adalah menempatkan objek virtual ke dalam dunia nyata untuk mendapatkan kesan tambahan atas keterlibatan user dengan sistem. *Assemblr Edu* adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat konten 3D, 2D dan AR, dimana juga terdapat fitur-fitur lain untuk menambahkan teks, video, gambar. *Assemblr Edu* merupakan salah satu aplikasi yang mengusung konsep *Augmented Reality*. Sesuai dengan konsepnya aplikasi ini mampu mengkonstruksi tampilan dalam bentuk 3D & 2D. Aplikasi ini tersedia dalam sajian website yang dapat diakses dan tersedia di *play store* atau *app store* dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh secara gratis.

Warna merupakan cahaya yang dipantulkan oleh elektronik magnetik sehingga terjadinya biasan cahaya (Rustan, 2019: 14). Maksudnya sebuah cahaya yang dipantulkan karena adanya pertemuan beberapa unsur sehingga menghasilkan cahaya yang berbeda. Terdapat fungsi yang mendasar warna dalam kehidupan yaitu untuk menandakan sesuatu hal sehingga dapat dipahami fungsi, maksud dan peruntukan objek tersebut. Tipografi adalah bidang keilmuan yang membahas dan mengupas seluk beluk huruf. Studi tipografi sangat penting untuk perancangan ini karena efektif tidaknya sebuah karya grafis juga tergantung pada tipografi yang ada didalamnya. Fungsi utama typografi adalah membuat teks berguna dan mudah di gunakan tipografi berbicara tentang kemudahan dalam membaca teks (*readability*) dan kemudahan dalam mengenali setiap huruf dan kata (*legability*)

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di lokasi wihara, pengunjung sangat antusias untuk berfoto ria di lokasi menggunakan kamera ponsel mereka masing-masing. Dengan adanya hal tersebut, menjadi sebuah inovasi perancangan media informasi dengan konsep sesuai perkembangan zaman. Konsep yang dimaksud adalah penggunaan *Augmented Reality* yang dianggap lebih efektif, menarik, dan komunikatif dalam penyampainnya sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Dengan adanya permasalahan yaitu pengunjung kesulitan mendapatkan informasi yang efektif, maka perancangan AR akan menyajikan teks / kalimat yang berisikan cerita-cerita yang ada di wihara dimana menggunakan Bahasa mandarin. Pada perancangan ini, pengunjung akan berinteraksi menggunakan kamera ponsel mereka untuk diarahkan

pada *marker* QR untuk melihat arti tulisan mandarin dari setiap patung. Dengan hal terserbut, penggunaan ponsel pengunjung juga menjadi peran penting dalam mendapatkan informasi yang efektif mengenai wihara.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data menggunakan cara observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur. Observasi ini melakukan pengamatan langsung sekaligus melakukan beberapa dokumentasi pribadi yang nantinya akan berguna untuk kelangsungan perancangan. Tak hanya observasi terhadap objek, observasi juga melakukan pengamatan terhadap target audiens yaitu pengunjung. Melihat seberapa berguna dan tertariknya mereka dengan eksistensi media informasi. Sesi wawancara juga dilakukan dengan pihak terkait yang memiliki tanggung jawab Kawasan Wihara Ksitigarbha Bodhisattva yaitu pak Acui untuk mengetahui segala informasi yang ada di Wihara Ksitigarbha Bodhisattva. Wawancara juga dilakukan kepada pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang efektivitas media informasi yang akan dirancang terhadap Wihara Ksitigarbha Bodhisattva. Dan berdasarkan hasil wawancara beberapa pengunjung dari luar daerah, mengatakan mereka berkunjung bukan hanya sekedar untuk menikmati keunikan dari Wihara tersebut, tetapi juga mereka ingin tahu seperti informasi yang ada di wihara. Namun, kekurangan yang ada di Wihara Ksitigarbha Bodhisattva adalah tidak adanya informasi dalam Bahasa Indonesia yang membuat pengunjung tidak tahu seperti apa cerita setiap patung yang ada di Wihara. Dokumentasi adalah bentuk kegiatan atau proses dalam melakukan pencarian untuk memperoleh pengetahuan, keterangan, serta bukti. Dokumentasi merupakan metode yang menyediakan dokumen berupa bukti yang akurat.

Studi Pustaka baik berupa buku, jurnal, media cetak, maupun internet tentunya akan sangat membantu dalam memperoleh data yang akan diperlukan. Tujuan dari metode pendataan ini adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang Wihara Ksitigarbha Bodhisattva. Mengenai informasi cerita atau sejarah Wihara Ksitigarbha Bodhisattva masih terbilang sedikit ditemukan Metode ini dilakukan dengan cara mencari data dengan mengkaji informasi yang terdapat di media cetak seperti buku, majalah, jurnal dan sebagainya.

Penentuan target *audiens* dilakukan dengan penentuan geografis. Berdasarkan geografis, perancangan media informasi Wihara Ksitigarbha Bodhisattva ditujukan kepada masyarakat seluruh Indonesia. Bertujuan untuk menambah informasi dan wawasan pengunjung terhadap Wihara Ksitigarbha Bodhisattva. Dari segi demografis

Perancangan akan ditujukan kepada target audiens umum semua kalangan usia yang suka mencari wawasan baru dan juga yang termasuk orang-orang yang suka mengunjungi tempat wisata untuk berekreasi dan mencari spot-spot foto yang menarik untuk di unggah di sosial media, dan tidak ada batasan pendidikan dan pekerjaan. Secara psikografis, perancangan ini ditujukan pada wisatawan yang menyukai sesuatu hal yang unik, wisata religi, dan wisata budaya.

Media Informasi Wihara Ksitigarbha Bodhisattva ini menggunakan analisis data dengan menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) yaitu: 1) *Strength* (kekuatan): Kondisi didalam dan sekitar wihara terjaga kebersihannya dan mempunyai spot-spot tempat yang unik, masuk nominasi Anugerah Pesona Indonesia (API) 2019 oleh Kementerian Pariwisata RI sebagai destinasi wisata unik, harga tiket masuk yang murah. 2) *Weakness* (kelemahan): Kurangnya pemandu di dalam wihara sehingga pengunjung tidak dapat mengetahui tentang cerita di Wihara Ksitigarbha Bodhisattva, tidak ada informasi dalam bahasa Indonesia di setiap patung untuk memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi. 3) *Opportunity* (peluang): Kurangnya pemandu di dalam wihara sehingga pengunjung tidak dapat mengetahui tentang cerita di Wihara Ksitigarbha Bodhisattva, sedang adanya pembangunan dan penambahan patung baru dan tembok Panjang seperti tembok china yang akan menambah daya tarik pengunjung lagi. 4) *Threat* (ancaman): Kurangnya penyedia informasi yang seharusnya ditambah atau di perbarui untuk dapat terus menarik perhatian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Augmented Reality

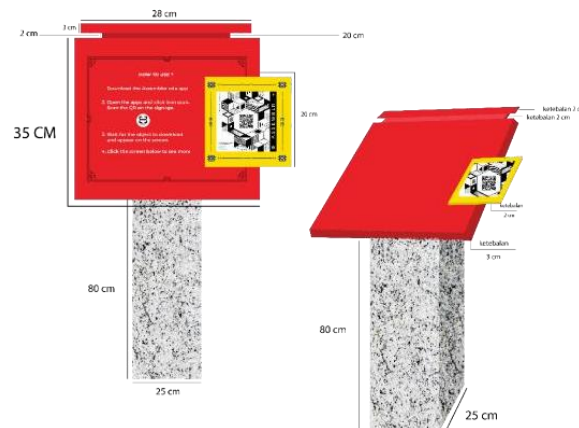
Augmented Reality ini merupakan karya media utama dari perancangan media informasi Wihara Ksitigarbha Bodhisattva yang dihadirkan untuk para pengguna *smartphone*. pengunjung agar bisa mengakses *Augmented Reality* ini juga perlu menggunakan tambahan atau mengunduh *apps Assemblr Studio* yang bisa didapatkan di *play store* atau *Appstore* sebagai perangkat pendukung untuk *Augmented Reality* pada Wihara Ksitigarbha Bodhisattva.



Gambar 1.
Augmented Reality
(Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

2) Informasi Sign

Bentuk desain dari informasi sign ini menggabungkan unsur-unsur yang ada di wihara seperti tekstur batu granit dan menggabungkan dengan beberapa warna seperti merah dan kuning sebagai petunjuk/penanda untuk pengunjung sebagai tanda adanya sebuah informasi.



Gambar 2
Informasi Sign
(Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

3) Petunjuk Augmented Reality

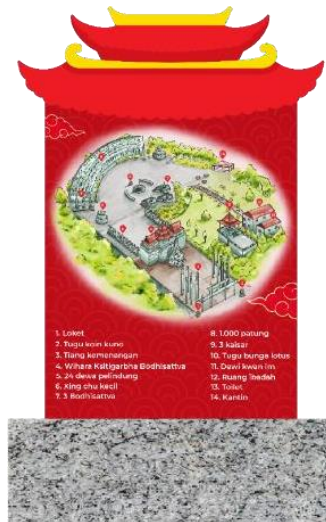
Media pendukung lainnya adalah media pajang petunjuk AR yang bertujuan untuk memberikan arahan kepada pengunjung bagaimana untuk bisa mendapatkan informasi melalui Augmented Reality.



Gambar 3
Petunjuk AR
(Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

4) Map Sign

Gambar dibawah merupakan Map sign dibuat guna untuk menunjukkan keseluruhan kawasan wihara yang akan ditempatkan di loket pintu masuk wihara.



Gambar 4
Map sign
(Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

5) Infografis

Infografis sebagai media pendukung informasi yang berisikan fakta-fakta tentang Wihara Ksitigarbha Bodhisattva dan disajikan dengan tampilan warna yang identik dengan warna merah, kuning, ilustrasi wihara, visual gulungan kertas yang dulunya digunakan sebagai media alas seni kaligrafi china, pada infografis dibuat Hal | 37 untuk memberikan informasi.



Gambar 5
Infografis
(Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

6) E-Book

Pada pembuatan *e-book* sebagai media pendukung dalam perancangan media informasi menggunakan ilustrasi dari dan penjelasan tiap patung dan tentang Wihara. Fungsi dari *e-book* ini bertujuan untuk pengunjung yang tidak menngunduh *apps Assemblr* bisa mendapatkan informasi melalui QR *e-book* yang juga diletakan di informasi sign.



Gambar 6
E-book
 (Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

7) Seragam, Lanyard, dan ID Card

Berikut merupakan rancangan untuk seragam, id card dan lanyard untuk pegurus dari objek wisata Wihara Ksitigarbha Bodhisattva Tanjungpinang Ini dirancang untuk memudahkan para pengunjung mengidentifikasi orang yang menjadi pengurus untuk kawasan objek wisata tersebut.



Gambar 7
 Seragam, Lanyard, ID Card
 (Sumber: Nadhila Handayani, 2023)

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang terdapat pada pembahasan tugas akhir mengenai Perancangan Media Informasi Augmented Reality Wihara Ksitigarbha Bodhisattva Tanjungpinang adalah:

- 1) Wihara Ksitigarbha Bodhisattva atau yang lebih dikenal pengunjung adalah wihara patung 1.000. Wihara Ksitigarbha Bodhisattva merupakan tempat beribadah umat budha yang juga sudah menjadi destinasi wisata religi di Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Namun, patung- patung yang ada di wihara ksitigarbha Bodhisattva hanya menampilkan informasi dengan bahasa mandarin, yang padahal wisatawan yang berkunjung disana rata-rata berasal dari luar daerah bahkan dan tidak hanya umat budha saja. Dengan adanya perancangan media informasi dengan kemajuan teknologi Augmented Reality, infografis, dan flipbook dapat bermanfaat bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi yang efektif.
- 2) Informasi AR, infografis, dan flipbook dapat membantu pihak pengelola objek wisata karena kurangnya pemandu atau tour guide untuk memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai Wihara Ksitigarbha Bodhisattva.
- 3) Perancangan media informasi dirancang dengan memanfaatkan teknologi *smartphone*, menambahkan unsur chinese, sederhana, ilustrasi dan teks dengan keterbacaan yang mudah agar informasi dapat tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Az-Zahra, A. A. N. 2015. *An Interactive Web Application for Administering Indonesian Thesaurus* (Doctoral distsertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- Ebdi Sanyoto, Sadjian, Drs. 2005. *Dasar- Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Fakri, Zainul. 2022. *Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata Nagari Talang Anau*. Fakultas SeniRupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Padangpanjang (diakses pada tanggal : 28 Januari 2023)
- Febrina Arsy, Ikkal. 2022. *Perancangan Augmented Reality (AR) sebagai media promosi objek wisata berbasis android*
- Krisna, Made. 2022. *Perancangan Desain Grafis Lingkungan dan Media Pendukung Pada Museum Bajra Sandhi*. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Malik, Kendal, 2019. *ILMU KOMUNIKASI (Suatu Pengantar dalam Ilmu Desain Komunikasi Visual)*. Yogyakarta : Gre Publishing
- Rustan, Suriyanto. 2019. *Warna Warni*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sudjiman, Sp. 1990. *Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Tinarko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra