

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PENGENALAN PAKAIAN ADAT SUKU DAYAK DAN SUKU  
ROTE MEMANFAATKAN AR FILTER INSTAGRAM UNTUK  
TINGKAT SMP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**WAHYU ULTA PRATASA DEWA**

**18.11.2055**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PENGENALAN PAKAIAN ADAT SUKU DAYAK DAN SUKU ROTE  
MEMANFAATKAN AR FILTER INSTAGRAM UNTUK TINGKAT SMP**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**WAHYU ULTA PRATASA DEWA**

**18.11.2055**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN  
ADAT SUKU DAYAK DAN SUKU ROTE MEMANFAATKAN AR FILTER INSTAGRAM  
UNTUK TINGKAT SMP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Ulta Pratasa Dewa**

**18.11.2055**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 27 April 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**

**NIK. 190302248**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN  
ADAT SUKU DAYAK DAN SUKU ROTE MEMANFAATKAN AR FILTER INSTAGRAM  
UNTUK TINGKAT SMP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Ulta Pratasa Dewa**

**18.11.2055**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 April 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**

**NIK. 190302248**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**

**NIK. 190302419**

**Agung Nugroho, M.Kom**

**NIK. 190302242**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 April 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 April 2022



Wahyu Ulta Pratasa Dewa  
NIM. 18.11.2055

## **MOTTO**

Jika berani bermimpi maka beranilah untuk melangkah,

Sebuah mimpi tidak akan menjadi kenyataan jika tidak didasari dengan Tindakan.



## PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, adik saya dan keluarga besar, yang selalu mendoakan dan selalu menyemangati.
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M. Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Teman-teman kelas IF04 2018 yang menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat.
6. Teman-teman tongkrongan dan seorang perempuan yang selalu mensupport saya.
7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan naskah skripsi yang tidak dapat di tulis satu-pesatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN ADAT SUKU DAYAK DAN SUKU ROTE MEMANFAATKAN AR FILTER INSTAGRAM UNTUK TINGKAT SMP.**

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
5. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Tuhan memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah membantu. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 27 April 2022



Wahyu Ulta Pratasa Dewa



## DAFTAR ISI

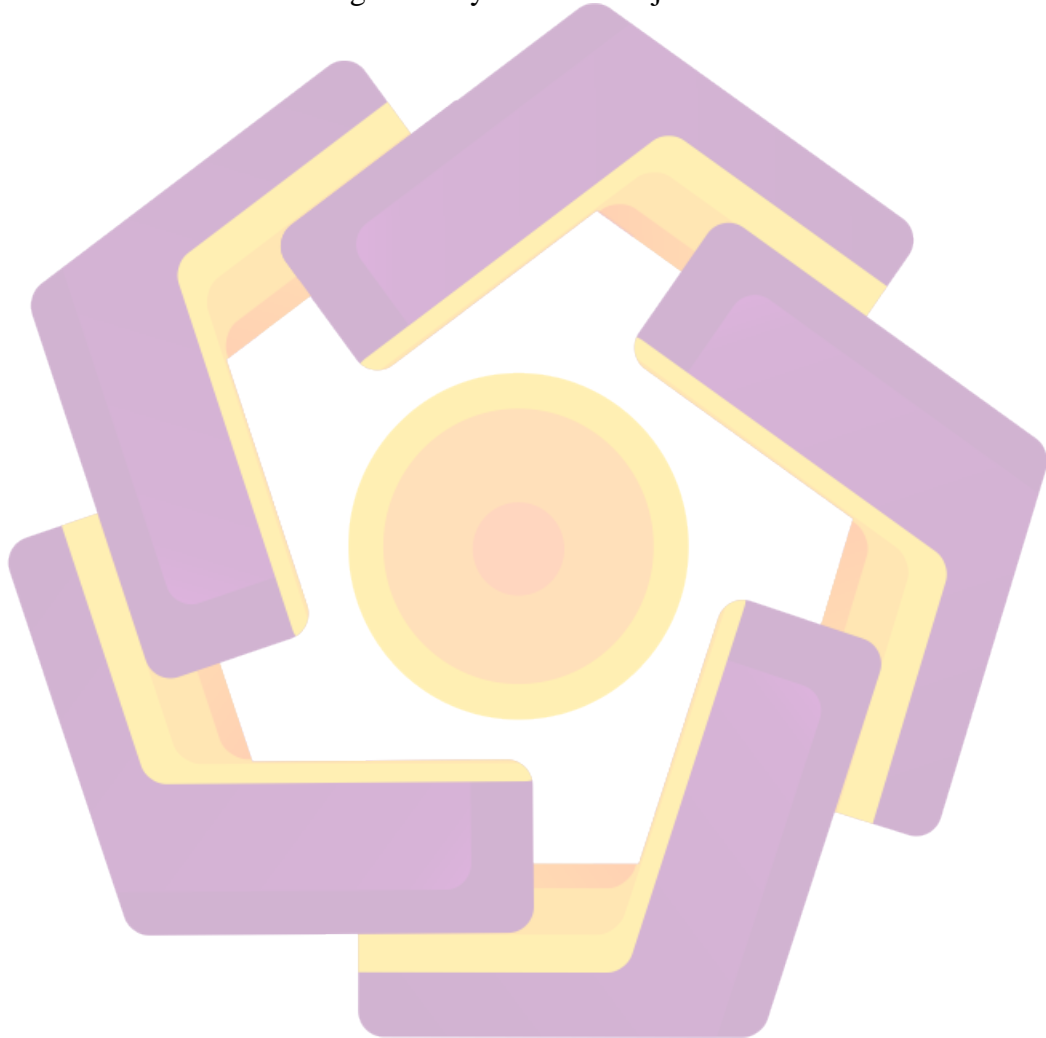
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABLE.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Maksud dan Tujuan.....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Metode Penelitian .....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 <i>Instagram</i> .....	13
2.2.2 <i>Pakaian Adat</i> .....	13
2.2.3 <i>Filter Instagram</i> .....	14
2.2.4 <i>Augmented Reality</i> .....	14
2.2.5 <i>Teknik Marker</i> .....	14
2.2.6 Blender.....	15
2.2.7 Spark AR.....	16

2.2.8	Adobe Photoshop .....	17
2.2.9	Testing.....	17
2.2.10	Media Interaktif.....	17
<b>BAB III ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	19
3.1.1	Sejarah Instagram.....	19
3.1.2	Pakaian Adat Tradisional Indonesia.....	19
3.1.3	Target Pengguna .....	21
3.1.4	Dukungan Platform dan Teknologi.....	21
3.1.5	Flow Chart Penelitian.....	21
3.2	Analisis .....	23
3.2.1	Analisis SWOT .....	23
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
3.2.2.4	Kebutuhan Informasi.....	26
3.3	Perancangan Media Interaktif .....	26
3.3.1	Pratinjau Tampilan Filter Pada Aplikasi Instagram .....	26
3.3.2	Perancangan Interaktif ( <i>Interactive Design</i> ).....	27
3.4	Perancangan Antarmuka ( <i>Interface Design</i> ).....	29
3.5	Perancangan Objek Filter.....	31
3.6	Perancangan Proses.....	32
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....</b>		<b>34</b>
4.1	Implementasi Desain.....	34
4.2	Hasil Implementasi .....	39
4.3	Pengujian.....	41
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>55</b>
5.1	Kesimpulan .....	55
5.2	Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

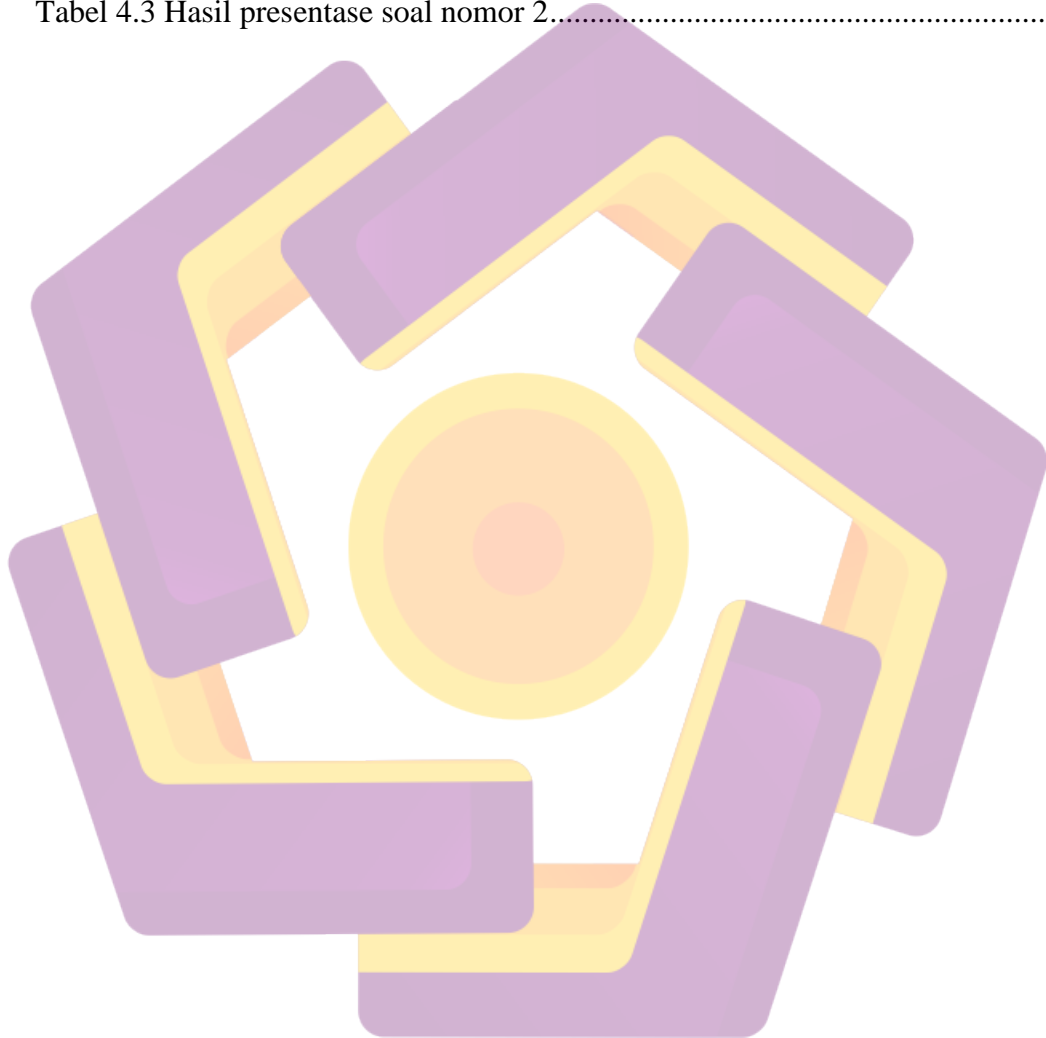
Gambar 1.0 Tingkat Kesukaan Generasi Z terhadap Media Sosial Berdasarkan Jenis Kelamin (April 2021).....	2
Gambar 1.1 10 media sosial yang sering digunakan di Indonesia .....	3
Gambar 2.1 Logo Instagram .....	13
Gambar 2.2 Contoh Pakaian Adat.....	13
Gambar 2. 3 Contoh Marker Base Tracking .....	15
Gambar 2.4 Interface Blender .....	16
Gambar 2.5 Interface Spark AR.....	16
Gambar 3.1 Pakaian Adat Suku Dayak.....	20
Gambar 3.2 Pakaian Adat Suku Rote.....	20
Gambar 3.3 Flow Chart Penelitian.....	22
Gambar 3.4 Pratinjau Tampilan Filter pada Aplikasi Instagram .....	27
Gambar 3. 5 Interactive Design .....	28
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Main Menu Instagram .....	29
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Pilih Jenis Filter.....	30
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Pilih Objek Filter.....	30
Gambar 3.9 Perancangan Objek Pakaian Adat Dayak.....	31
Gambar 3.10 Perancangan Objek Pakaian Adat NTT .....	32
Gambar 3.11 Flowchart user .....	33
Gambar 4.1 Implementasi Desain <i>Main Menu Instagram</i> .....	34
Gambar 4.2 Implementasi Desain Pilih Jenis Filter.....	35
Gambar 4.3 Implementasi Desain Pilih Objek Filter .....	36
Gambar 4.4 Implementasi Desain Objek Pakaian Adat Dayak .....	37
Gambar 4.5 Implementasi Desain Objek Pakaian Adat Rote .....	38
Gambar 4.6 Hasil Implementasi Desain Main Menu.....	39
Gambar 4.7 Hasil Desain Tampilan Pilih Jenis Filter.....	39
Gambar 4.8 Hasil Desain Pilih Objek Filter .....	40
Gambar 4.9 Hasil Desain Objek Pakaian Adat Dayak (Kalbar) .....	40
Gambar 4.10 Hasil Desain Objek Pakaian Adat Rote (NTT) .....	41
Gambar 4.11 Filter Pakaian Adat Rote .....	44

Gambar 4.12 Hasil kuesioner soal nomor 1 .....45  
Gambar 4.13 Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji Soal Nomor 1 .....47  
Gambar 4.14 Hasil Kuesioner Soal Nomor 2 .....48  
Gambar 4.15 Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji Soal Nomor 2.....50  
Gambar 4.15 Hasil kuesioner soal nomor 3 .....52  
Gambar 4.16 Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji Soal Nomor 3.....54



## DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Daftar Perbandingan Penelitian .....	11
Tabel 3. 2 Analisis SWOT .....	23
Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional (Functional Testing .....	42
Tabel 4.2 Hasil Presentase Soal Nomor 1 .....	46
Tabel 4.3 Hasil presentase soal nomor 2.....	49



## INTISARI

Bangsa Indonesia memiliki banyaknya keanekaragaman suku bangsa. Tercatat Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau lebih tepatnya terdapat 1.340 suku bangsa di Tanah Air menurut sensus BPS Tahun 2010. Berpangkal pada adat istiadat yang beragam dan nilai-nilai budaya yang berbeda satu dengan yang lainnya, Indonesia memiliki pakaian adat daerah yang beragam. Pakaian adat merupakan sebuah warisan kebudayaan yang tentunya memiliki makna mendalam pada tiap masing-masing daerah. Namun seiring perkembangan zaman, nilai nasionalisme terhadap pakaian adat kini kian memudar. Perlu adanya sebuah solusi yang dapat memperkenalkan pakaian-pakaian adat ini dengan cara menarik.

Hal ini memicu penulis untuk memanfaatkan teknologi membuat sebuah cara pengenalan pakaian adat yang dapat digunakan sebagai sarana belajar yang interaktif, yaitu dengan cara memanfaatkan salah satu media sosial banyak diminati khususnya bagi generasi Z yaitu media sosial Instagram dengan memanfaatkan fitur filternya sebagai media pengenalan pakaian adat. Langkah pertama adalah melakukan observasi terhadap rumusan masalah yang akan diangkat, kedua merancang pakaian adat kedalam 3D modelling menggunakan aplikasi *blender*. Selanjutnya merancang tampilan aplikasi sebagai sarana untuk mengenalkan pakaian adat ini, keempat menerapkan 3D model pakaian adat kedalam filter Instagram menggunakan SparkAR, terakhir penerapan desain aplikasi dan pengujian media pembelajaran dengan aplikasi Instagram ini menggunakan kuesioner penelitian kepada Siswa/Siswi SMP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tampilan AR pakaian adat yang dirancang dan diterapkan kedalam filter Instagram, sudah mendekati tampilan pakaian adat yang sesungguhnya dengan perolehan persentase kategori kelayakan 85,73%. Sedangkan untuk penerapan filter kedalam proses pembelajaran pengenalan suku bangsa dan budaya di Indonesia, masuk dalam skala kategori layak dengan perolehan presentase 72,76%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan media interaktif pengenalan pakaian adat suku Dayak dan suku Rote ini berhasil dan bisa diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, Instagram, Augmented Reality

## ABSTRACT

*The Indonesian nation has a lot of ethnic diversity. According to the 2010 BPS census, Indonesia has more than 300 ethnic groups or more precisely, there are 1,340 ethnic groups in the country, according to the 2010 BPS census. Traditional clothing is a cultural heritage which of course has a deep meaning in each region. But along with the times, the value of nationalism towards traditional clothing is now fading. There needs to be a solution that can introduce these traditional clothes in an interesting way.*

*This triggers the author to use technology to create a way of introducing traditional clothing that can be used as an interactive learning tool. namely by utilizing one of the social media that is in great demand, especially for generation Z, namely Instagram social media by utilizing its filter feature as a medium for introducing traditional clothing. The first step is to observe the formulation of the problem that will be raised, the second is to design traditional clothes into 3D modeling using the blender application. Next, designing the appearance of the application as a means to introduce this traditional dress, the fourth applying a 3D model of traditional clothing into the Instagram filter using SparkAR, finally applying the application design and testing learning media with this Instagram application using a research questionnaire for junior high school students.*

*The results showed that the AR display of traditional clothing, which was designed and applied to the Instagram filter, was close to the actual appearance of traditional clothing with a percentage of 85.73% in the eligibility category. As for the application of filters into the learning process of introducing ethnic groups and cultures in Indonesia, it is included in the appropriate category scale with a percentage gain of 72.76%. So it can be concluded that the interactive media design for the introduction of the traditional clothing of the Dayak and Rote tribes is successful and can be applied in learning at school.*

**Keywords:** *Interactive Media, Instagram, Augmented Reality*