

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KESENIAN RUDAT BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK REMAJA DI TASIKMALAYA

DESIGN OF INFORMATION MEDIA BASED ON AUGMENTED REALITY RUDAT ARTISTRY FOR TEENAGER IN TASIKMALAYA

Melita Firdatun Nisa¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn.²,
Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn.³

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
melitafn@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,
deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Rudat adalah salah satu kesenian tradisional yang berkembang di Kabupaten Tasikmalaya. Kesenian tradisional ini mencerminkan budaya dari masyarakat Tasikmalaya yang religius yang mengandung nilai-nilai luhur, sosial dan islami. Meredupnya eksistensi kesenian Rudat di era globalisasi saat ini berdampak kepada generasi muda. Hal yang menjadi permasalahan besar adalah dimana generasi muda yang harusnya menjadi penerus dan pelestari kesenian ini sudah jarang ditemukan karena tidak mengetahui akan adanya kesenian ini. Dengan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media informasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai kesenian Rudat untuk generasi muda agar kesenian ini dapat selalu terlestarikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan cara pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi dan wawancara yang kemudian di analisis menggunakan metode SWOT yang kemudian menghasilkan ide perancangan media informasi buku berbasis Augmented Reality yang dapat digunakan oleh generasi muda di Tasikmalaya. Media informasi ini bisa dijadikan referensi bagi generasi muda atau remaja di Tasikmalaya untuk mengenal kesenian Rudat.

Kata Kunci: Kesenian Rudat, Augmented Reality, Tasikmalaya

Abstract

Rudat is one of the traditional arts that developed in Tasikmalaya Regency. This traditional art reflects the culture of the religious Tasikmalaya community which contains noble, social and Islamic values. The dimming of the existence of Rudat art in the current era of globalization has an impact on the younger generation. The big problem is where the young generation who should be the successor and preserver of this art is rarely found because they do not know of this art. With these problems, we need information media that aim to provide an understanding and knowledge of Rudat art for the younger generation so that this art can always be preserved. The method used in this research is a qualitative method by collecting data through library studies, observations and interviews which are then analyzed using the SWOT method which then results in the idea of designing an information book based on Augmented Reality that can be used by young people in Tasikmalaya. This information media can be used as a reference for young people or teenagers in Tasikmalaya to get to know Rudat art.

Keywords: Rudat Art, Augmented Reality, Tasikmalaya

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Tasikmalaya merupakan salah satu wilayah yang terletak di Provinsi Jawa Barat. Tidak dipungkiri, Kabupaten Tasikmalaya memiliki banyak keanekaragaman budaya tradisional serta ritus adat yang berhubungan erat dengan latar belakang masyarakatnya yang religius. Salah satunya adalah kesenian Rudat yang

sampai saat ini masih dipertahankan kelestariannya oleh masyarakat di Kampung Cikupa, Desa Pusparahayu, Kecamatan Puspahiang, Kabupaten Tasikmalaya.

Rudat merupakan salah satu kesenian tradisionalnya bernuansa islami yang menyatukan seni gerak tubuh dan nyanyian yang diiringi oleh tabuhan rebana atau waditra terebang. Begitupun syair-syair yang dilantunkan dalam kesenian ini merupakan bentuk puji-pujian terhadap keagungan Allah SWT dan kebesaran Nabi Muhammad SAW. Hal ini dilakukan agar para penikmat kesenian rudat bisa lebih mendekatkan diri pada sang maha pencipta. Penyajian kesenian rudat ini menggunakan laras salendro dan pelog yang dibawakan secara elid atau hanya dinyanyikan seorang diri dan juga secara saur atau dinyanyikan bersama-sama. Kesenian Rudat masuk ke Kabupaten Tasikmalaya pada tahun 1928 yang dibawa oleh Mamar Marsidik. Awalnya kesenian rudat ini biasa ditampilkan pada saat acara Muludan (memperingati hari lahir Nabi Muhammad SAW), Rajaban (memperingati Isra Mi'raj), hari raya Idul Fitri juga hari besar Islam lainnya. Biasanya, kesenian ini dibawakan oleh sepuluh orang atau lebih tergantung kebutuhannya yang terbagi atas dalang atau pemimpin pertunjukan, para penabuh alat musik dan juga para penari.

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang diturunkan oleh nenek moyang untuk selalu dijaga dan dilestarikan oleh setiap generasi di masa yang akan datang. Namun, seiring berkembangnya zaman dan teknologi, rasa kesadaran masyarakat dalam menjaga serta melestarikan kesenian tradisional daerahnya mulai memudar seperti pada kondisi perkembangan kesenian rudat di Kabupaten Tasikmalaya saat ini dimana sebagian besar masyarakat di Tasikmalaya sendiri masih banyak yang merasa asing dan kurang mengenali kesenian rudat yang secara perlahan akan benar-benar hilang apabila tidak ada sama sekali upaya dari berbagai kalangan. Menurut Bapak Oom Somantri selaku pelestari Rudat di Kampung Cikupa, saat ini Rudat sudah sangat kurang diminati oleh masyarakat. Hal ini dilihat dari jarang adanya undangan dari luar untuk menampilkan kesenian ini baik itu dari pihak sekolah ataupun dari masyarakatnya. Berbeda dengan beberapa tahun silam, biasanya beliau sering mendapatkan panggilan untuk melatih siswa siswi di sekolah ataupun sekedar untuk tampil di acara hajatan. Selain itu, menurut Bapak H.Jalaludin selaku Kepala Bidang Kebudayaan Kabupaten Tasikmalaya, beliau membenarkan bahwa hal ini kemungkinan besar terjadi karena jarang sekali diadakannya festival-festival kesenian yang biasanya digunakan sebagai wadah untuk berkreasi dan menampilkan berbagai kesenian yang ada di Kabupaten Tasikmalaya, sehingga mengakibatkan kurangnya pengenalan masyarakat akan kesenian yang sudah buhun ini terutama anak-anak remaja. Hal ini terjadi dikarenakan belum mencukupinya biaya dari pemerintah untuk mengadakan festival semacam itu. Namun dari pihak bidang kebudayaan masih tetap terus berupaya untuk menjaga kelestarian kesenian-kesenian daerah yang ada di Kabupaten Tasikmalaya. Berkurangnya minat masyarakat terutama kalangan remaja di Tasikmalaya dalam mempelajari kesenian daerahnya begitupun sebagian sekolah-sekolah yang cenderung tidak mendapatkan pelajaran tambahan untuk mengangkat kesenian tradisional daerahnya ini cukup disayangkan. Pasalnya kesenian Rudat ini memiliki nilai-nilai luhur yang dapat menjadikan anak cenderung lebih bisa menghargai sekitar dan menghargai kehidupan jika diberikan bekal sejak dini. Seperti diketahui remaja pada era ini lebih cenderung mengikuti dan menikmati kemoderenan yang mereka lihat tanpa tahu makna apa yang terkandung di dalamnya.

Dengan fenomena diatas, penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual ingin merancang sebuah media informasi mengenai kesenian Rudat di Kabupaten Tasikmalaya. Hal ini diupayakan dapat mengenalkan kesenian Rudat beserta nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya kepada masyarakat Tasikmalaya khususnya di kalangan remaja dan diharapkan untuk tidak hanya sekedar menjadi pelaku kesenian rudat saja, tapi juga mampu untuk melestarikannya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Banyak dari masyarakat Tasikmalaya belum mengenal dan merasa asing dengan kesenian Rudat.
2. Kurang adanya upaya pemerintah dalam menggiatkan masyarakat Tasikmalaya untuk melestarikan kesenian Rudat.
3. Tidak adanya media informasi yang mengenalkan kesenian Rudat terutama perihal makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian Rudat .

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah media informasi untuk mengenalkan kesenian Rudat kepada masyarakat khususnya kalangan remaja usia 12-15 tahun di Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Perancangan

1. Untuk mengenalkan kesenian Rudat kepada masyarakat Tasikmalaya.
2. Untuk menarik minat masyarakat dalam melestarikan kesenian Rudat.
3. Untuk memberikan informasi mengenai kesenian Rudat kepada masyarakat terutama perihal makna dan nilai-nilai positif dalam kesenian Rudat.

a. Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data berdasarkan metode kualitatif yaitu melalui studi pustaka, observasi dan wawancara. Penulis melakukan analisis SWOT dan analisis matriks terhadap data yang dikumpulkan, yaitu dengan mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dalam mencapai tujuan perancangan serta melakukan perbandingan secara matriks.

2. Dasar Pemikiran

Menurut Jogiyanto (2005 : 7), informasi merupakan sekumpulan data yang telah diproses menjadi suatu bentuk yang lebih bermanfaat dan berguna bagi penerimanya. Sedangkan menurut Gordon B Davis (1990 : 11) dalam bukunya yang berjudul 'International Encyclopedia of Educational Technology' bahwa media informasi dikatakan baik ketika informasi yang disampaikan kepada penerima dapat tersampaikan dengan tepat sehingga bisa bermanfaat.

Menurut Soeatminah (1992: 23) dalam bukunya Suwarno (2011: 52) buku merupakan sebuah media untuk mendapatkan informasi yang wujudnya berupa lembaran kertas yang dicetak dan disusun menjadi satu yang kemudian diberikan sampul (Suwarno, 2011: 52).

Menurut Webster pada buku Sofyan Salam (2017: 4) yang berjudul 'Seni Ilustrasi' istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris yaitu Illustration yang juga berasal dari bahasa Latin yaitu Illustrare yang artinya adalah membuat terang atau jelas. Selain itu, menurut Grunger (1936: 284) ilustrasi juga diartikan sebagai gambar yang bercerita dimana hal ini dapat dilihat pada gambar yang ada di permukaan dinding gua saat zaman prasejarah sampai pada gambar cerita komik dan juga surat kabar yang masih terbit sampai saat ini.

Layout merupakan suatu proses penataan beberapa elemen desain pada sebuah media yang berguna untuk mendukung tampilan pada pesan yang akan diperlihatkan. Sebuah desain dapat diartikan sebagai arsiteknya sedangkan layout adalah pekerjaannya karena dasar dari sebuah layout adalah untuk membangun sebuah desain (Rustan, 2008: 1)

Menurut Kusrianto (2009: 190) tipografi diartikan sebagai sebuah proses dalam menciptakan suatu media publikasi yang menggunakan huruf cetak dengan perancangan bentuk huruf sehingga terbentuk komposisi dan efek visual yang baik. Penyusunan ini meliputi perancangan bentuk huruf cetak sampai mencapai suatu komposisi yang pas sehingga dapat memperoleh efek visual yang diharapkan.

Augmented reality (AR) merupakan sebutan untuk suatu lingkungan yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia virtual yang diciptakan melalui komputer sehingga keduanya memiliki batas yang sangat tipis. Reality atau kenyataan lebih diutamakan pada sistem ini (Brian, 2012)

Kesenian merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia sejak awal-awal kehidupannya. Kesenian sebagai salah satu bagian dari kebudayaan yang selalu menampilkan keunikan di dalamnya (Cassirer, 1987; Otten, 1971; Parsons, 1951; Koentjaraningrat, 1979; 217-222).

Pembahasan

3.1 Analisis Data

Sejarah Rudat

Rudat atau dalam bahasa Arab "Raudhah" yang artinya adalah taman bunga merupakan kesenian bernuansa islami yang masuk ke Indonesia pada abad ke-16. Kesenian pada saat itu digunakan sebagai syiar atau media dalam penyebaran agama Islam oleh Wali Songo. Pada tahun 1928, kesenian ini masuk ke Kabupaten Tasikmalaya yang dibawa oleh Mamar Sidik. Tepatnya di Kampung Cikupa, Desa Pusparahayu, Kecamatan Puspahiangan, Mamar Sidik menjadi generasi pertama dalam melestarikan dan mengajarkan kesenian ini kepada penduduk setempat. Hingga saat ini, kesenian Rudat di Kampung Cikupa sudah memasuki generasi ke-6. Beliau

adalah Oom Somantri yang sampai saat ini masih sangat aktif dalam melestarikan dan mengajarkan kesenian ini, terutama kepada anak-anak dan remaja muda di Kampung Cikupa.

Unsur Musik

Dalam kesenian Rudat, musik merupakan hal yang paling utama. Musik berfungsi sebagai pengiring tarian Rudat. Instrumen musik yang digunakan pada saat mengiringi kesenian Rudat yaitu menggunakan perkusi dan vokal.

a. Perkusi

Instrumen ini digunakan sebagai pengiring dalam penampilan kesenian Rudat. Umumnya para pemain musik dilakukan oleh laki-laki remaja, dewasa, bahkan biasanya pemain yang sudah tua, tidak dibatasi umur. Alat-alat yang digunakan adalah satu buah bedug dan empat buah terebang.

b. Vokal

Dalam melantunkan syair-syairnya, kesenian Rudat biasanya dipimpin oleh seorang dalang. Seorang dalang dalam Rudat biasanya merupakan pewaris atau keturunan dari pelaku Rudat sebelumnya yang dianggap paling menguasai ilmu Rudat, baik dalam segi gerakannya, iringannya, memiliki suara yang merdu dan yang paling penting adalah menguasai syair lagunya. Vokal pada kesenian ini berisikan tentang nasihat-nasihat kebaikan, rasa syukur, doa-doa, serta puji-pujian terhadap Allah beserta Rosul-Nya dan sebagian besar syair tersebut diambil dari kitab Al-Barjanji.

Unsur Gerak

Gerakan dalam kesenian Rudat merupakan gerak dasar dari bela diri yaitu menangkis, menahan dan membuang. Selain itu juga ada gerak maknawi yaitu gerak yang menyesuaikan dengan syair. Gerak dalam kesenian Rudat sebagian mengandung arti dan sebagian lagi hanya untuk pemanis saja. Kesenian Rudat merupakan gerak berkelompok sehingga dibutuhkan kerjasama dan kekompakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Gerakan pada Rudat secara garis besar dibagi menjadi tiga kelompok gerak, antara lain adalah gerakan pada waktu duduk, gerakan pada waktu berdiri ditempat dan gerakan berdiri sambil berpindah tempat.

Busana

Para pelaku kesenian Rudat pada awalnya seperti menggunakan pakaian pewayangan, dengan celana komprang, kace, baju kurung, kilat bahu dan siger. Namun seiring bergantinya waktu, sekarang pelaku rudat hanya menggunakan busana muslim seperti pakaian yang sering digunakan sehari-hari. Perempuan menggunakan atasan berlempang panjang dan celana panjang serta dari area pinggang hingga lutut ditutupi dengan kain lagi. Sedangkan laki-laki menggunakan celana hitam atau gelap dengan baju koko atau kampret berwarna putih atau warna muda, peci warna hitam juga sorban atau ikat kepala.

3.2 Hasil dan Diskusi

Penulis melakukan observasi untuk melihat secara langsung proses pelaksanaan dan penampilan kesenian rudat di Kampung Cikupa untuk mendapatkan gambaran dan acuan dalam proses pembuatan karya visual. Selain itu, penulis juga melakukan observasi melalui wawancara singkat dengan beberapa masyarakat Tasikmalaya yang digolongkan menjadi 2 kriteria yaitu pada orang tua (past society) dan anak muda (modern society) untuk mengetahui apakah masyarakat Tasikmalaya tahu atau tidak tentang kesenian tradisional daerahnya sendiri yaitu kesenian Rudat. Wawancara berikut dilakukan secara acak dan dari semua kalangan.

Dari hasil observasi diatas, penulis menyimpulkan bahwa beberapa masyarakat Tasikmalaya masih ada yang mengetahui tentang kesenian Rudat, namun tidak mengetahui akan sejarahnya. Selain itu, kesenian Rudat ini juga mampu dilestarikan dengan melalui pendidikan di sekolah dengan memberikan pembelajaran mengenai kesenian tersebut dan dari segi pemerintah pun juga dapat membuat acara-acara yang lebih rutin mengenai kesenian-kesenian yang ada di Tasikmalaya, sehingga kesenian Rudat dapat dinikmati secara rutin oleh masyarakat Tasikmalaya sehingga kesenian ini dapat terus dilestarikan.

Untuk memperkuat data juga informasi mengenai kesenian Rudat serta perkembangannya, penulis melakukan wawancara terhadap beberapa pelestari Rudat di Kampung Cikupa, Puspahiang, Kabupaten Tasikmalaya yaitu Bapak Oom, Bapak Yaya, Bapak Oding dan Bapak Rahmat selaku Kepala Desa setempat. Penulis juga melakukan wawancara kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tasikmalaya. Beliau adalah Bapak H. Jalaludin yang merupakan Kepala Bidang Kebudayaan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa kesenian Rudat merupakan kesenian yang memiliki beragam nilai positif didalamnya. Dengan keunikan kesenian ini, tentunya Rudat mampu dijadikan sebagai salah satu icon Kota Tasikmalaya.

Begitupun dengan adanya media informasi berbasis Augmented Reality ini dirasa perlu sebagai penunjang pembelajaran unntuk remaja di Tasikmalaya dan menjadi media pengenalan akan kesenian Rudat yang merupakan kesenian Tradisional dari Tasikmalaya. Sehingga diharapkan dengan pembelajaran melalui media ini mampu membangun karakter yang baik untuk remaja dan membuat remaja di Tasikmalaya semakin mencintai kesenian dari daerahnya sendiri.

3.3 Konsep Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis bermaksud untuk merancang sebuah media informasi mengenai kesenian Rudat yang akan memberikan pengenalan dan pembelajaran bagi remaja di Tasikmalaya guna untuk memberikan informasi mengenai kesenian tradisional dari daerahnya. Dengan target audiens remaja awal usia 12-15 tahun yang masih memiliki semangat dalam rasa keingin tahunya dalam segala hal. Maka konsep pesan yang menjadi dasar acuannya penulis yaitu bahwa kesenian Rudat merupakan kesenian tradisional dari Tasikmalaya yang memiliki keunikan yang di dalamnya dan terkandung nilai- nilai positif yang dapat diterapkan pada kehidupan. Pendekatan pada media yang akan dirancang ini berupa buku bergambar yang dapat memberikan informasi mulai dari sejarah, jenis musik, gerakan dan lain sebagainya. Memiliki barcode di beberapa bagian gambar yang berguna untuk menjalankan atau mengaplikasikan Augmented Reality dengan cara di scan melalui layar smartphone.

3.4 Konsep Visual

Perancangan pada media ini menggunakan balance and unity layout yang dibuat sederhana di bagian informasi agar tidak membingungkan dan lebih mudah saat membacanya.

Gaya ilustrasi yang digunakan pada bukunya akan disesuaikan dengan apa yang disukai target audiens. Ilustrasi akan menggunakan digital dan akan dibuat sederhana.

Jenis huruf yang akan digunakan pada buku informasi ini adalah huruf yang berjenis sans serif. Hal ini bertujuan agar mempermudah pembaca pada saat membaca bukunya. Untuk judul pada media ini akan menggunakan huruf dekoratif dengan tema yang sesuai dengan kesenian Rudat.

Warna yang akan digunakan pada buku serta karakter pada 2D Augmented Reality ini adalah warna-warna yang disesuaikan dengan penggunaan busana saat pementasan kesenian Rudat juga diambil dari warna-warna khas batik Tasikmalaya.



Gambar 1. Palet warna

3.5 Konsep Media

Media untuk memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai kesenian Rudat adalah dengan buku informasi bergambar yang juga menggunakan pengaplikasian 2D Augmented Reality. Aplikasi yang akan digunakan sebagai scanner pada Augmented Reality ini akan dibagikan secara gratis melalui link agar dapat di instal oleh pembaca. Media ini dipilih karena dianggap sebagai media yang efektif dalam penyampaian informasi kepada remaja usia 12-15 tahun atau mereka yang sedang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama.

3.6 Hasil Perancangan

Media Utama



Gambar 2. Ilustrasi Karakter



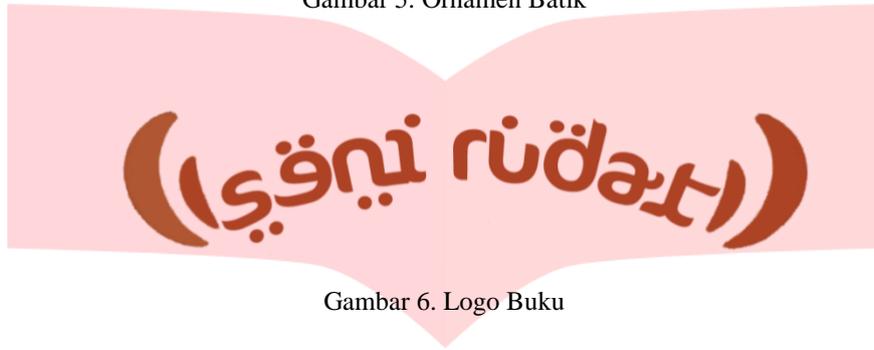
Gambar 3. Koreografi Gerakan 2D Animasi



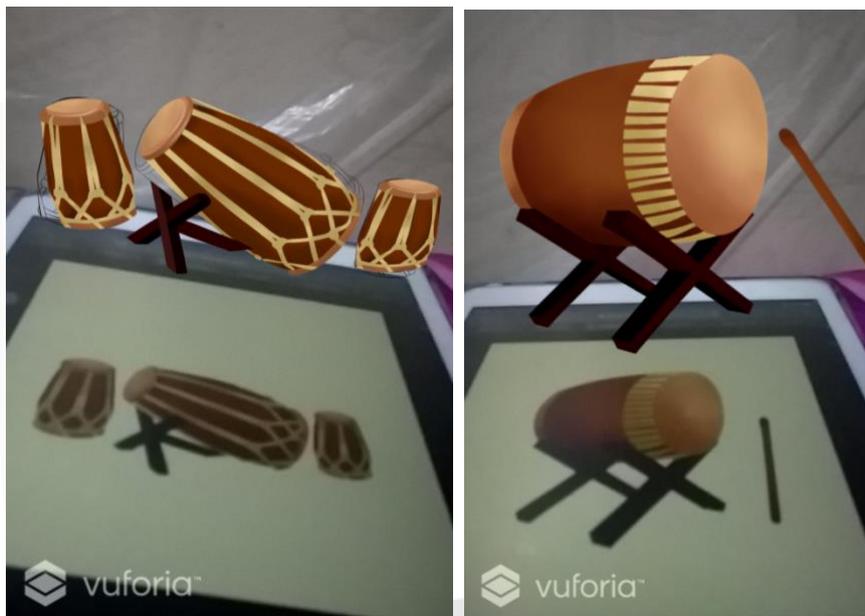
Gambar 4. Layout Buku



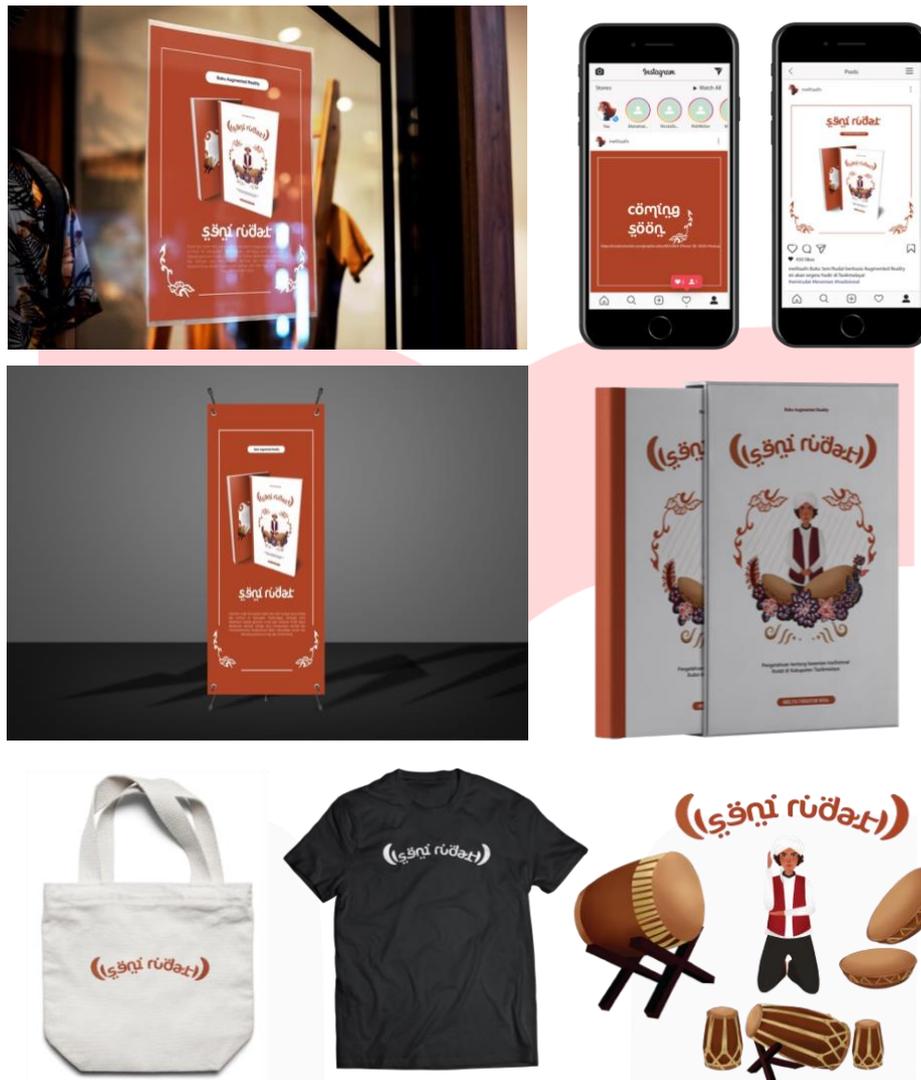
Gambar 5. Ornamen Batik



Gambar 6. Logo Buku



Gambar 7. Augmented Reality



Gambar 8. Media Pendukung

Simpulan

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan pada ide perancangan buku ini, dimulai dari permasalahan yang terjadi di Tasikmalaya yaitu untuk mengenalkan kembali serta memberikan informasi tentang kesenian yang berasal dari Kabupaten Tasikmalaya yaitu kesenian Rudat. Banyaknya masyarakat khususnya anak remaja di Tasikmalaya yang belum mengetahui kesenian ini menjadi alasan utama adanya perancangan buku informasi ini.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat Tasikmalaya khususnya kalangan remaja tidak mengenal kesenian Rudat salah satunya yaitu tidak adanya media informasi yang mengenalkan tentang kesenian Rudat sehingga dibutuhkan media informasi yang menjelaskan tentang kesenian ini.

Dalam tugas akhir ini, maka dirancang sebuah media informasi berbasis Augmented Reality berjudul "Rudat: Kesenian Tradisional dari Tasikmalaya" sebagai upaya untuk memberikan informasi mengenai kesenian Rudat secara ringan dan detail kepada para remaja di Tasikmalaya.

Daftar Pustaka

- [1] Palgunadi, Bram. (2007). *Disain Produk 1, Disain, Disainer dan Proyek Disain*. Bandung: Penerbit ITB
- [2] Suwarno, Wiji. (2011). *Perpustakaan & buku*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- [3] Salam, Sofyan (2017). *SENI ILUSTRASI : ESENSI-SANG ILUSTRATOR-LINTASAN-PENILAIAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- [4] Anggraini S, Lia., & Nathalia, Kirana, (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- [5] Safanayong, Yongky. (2006). *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA
- [6] Rustan, Suriyanto. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- [7] Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- [8] Pujiyanto. (1998). Makalah tentang Kreativitas dalam Merancang Desain Komunikasi Visual. Diakses pada <https://belajarmultimedia.wordpress.com/2010/09/16/dasar-perancangan-desain-komunikasi-visual/> (10 Maret 2020, 20:48)
- [9] Visual Art Trader. Databasing Visual Art Establishing a global framework for visual style. Diakses pada www.VisualArtTrader.co.uk/ (10 Maret 2020, 14:27)
Diakses pada <https://ilmuseni.com/seni-budaya/kesenian-rudat/> (10 Maret 2020, 14:30)
- [10] Diakses pada <https://ilmuseni.com/seni-budaya/kesenian-rudat/> (10 Maret 2020, 14:30)
- [11] Diakses pada <https://www.dosenpendidikan.co.id/augmented-reality/> (10 Maret 2020, 15:00)
- [12] <https://belajarmultimedia.wordpress.com/2010/09/16/dasar-perancangan-desain-> (10 Maret 2020, 17.36)

Lampiran

Link untuk mendownload aplikasi Augmented Reality Kesenian Rudat bit.ly/SeniRudat

