

Perancangan Media Informasi *Silek Kumango Tarontang* Berbasis AR (*Augmented Reality*)

Faris Ramadhana Putra^{1*}, Anin Ditto², Olvyanda Ariesta³

Desain Komunikasi *Visual*, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

farisramadhanaputra01@gmail.com

Abstrak

Silek Kumango Tarontang merupakan salah satu aliran silat khas Minangkabau yang memiliki nilai sejarah dan filosofi tinggi. Namun, pengetahuan mengenai silek ini semakin berkurang, terutama di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang interaktif dan menarik guna meningkatkan minat serta pemahaman masyarakat terhadap *Silek Kumango Tarontang*. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis 5W+1H serta pendekatan desain komunikasi *Visual*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku ilustrasi dengan fitur AR mampu meningkatkan daya tarik serta pemahaman pengguna terhadap gerakan dan filosofi *Silek Kumango Tarontang*. Kesimpulannya, penerapan AR sebagai media informasi dapat menjadi solusi inovatif dalam pelestarian budaya Minangkabau.

Kata Kunci: Media Informasi, *Silek Kumango Tarontang*, *Augmented Reality*, Pelestarian Budaya, Minangkabau.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan tradisi, salah satunya adalah seni bela diri tradisional Pencak Silat yang telah diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia. Pencak Silat bukan sekadar seni bela diri, tetapi juga mengandung nilai-nilai filosofis, sosial, dan spiritual yang diwariskan dari generasi ke generasi. Di antara berbagai aliran Pencak Silat yang berkembang di Indonesia, *Silek Kumango Tarontang* merupakan salah satu aliran khas Minangkabau yang memiliki nilai historis dan filosofis yang tinggi.

Silek Kumango Tarontang berasal dari Nagari Kumango, Kecamatan Sungai Tarab, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Aliran ini dikembangkan oleh Syekh Abdurrahman Al Khalidi, yang juga dikenal sebagai Syekh Kumango, seorang tokoh tarekat yang menyebarkan ajaran Tarekat Samaniyah di Minangkabau. Keunikan *Silek Kumango Tarontang* terletak pada pola langkah dan gerakan yang dipengaruhi oleh nilai-nilai Islam, seperti langkah Alif-Lam, Lam-Ha, Mim-Ha, dan Mim-Dal, yang mencerminkan prinsip spiritual dalam setiap gerakannya.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, minat generasi muda terhadap seni bela diri tradisional semakin berkurang. Perlu diketahui, Syekh Kumango ini adalah salah satu tokoh penting dalam penyebaran tarekat khususnya tarekat samaniyah di Minangkabau. Banyak orang yang datang untuk mengambil baiat tarekat ke Surau Kumango ini. Sampai saat ini pun Surau Syekh Kumango menjadi pusat ziarah bagi para murid tarekat samaniyah yang ada di Minangkabau, Malaysia, Kalimantan, dan sekitarnya.

Silek Kumango Tarontang merupakan silek asli yang berasal dari desa Rao-rao Kumango, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Namun, di beberapa wilayah telah terjadi perkembangan terhadap *Silek Kumango Tarontang*. Salah satunya yaitu *Silek Kumango Tarontang*. Tarontang sendiri merupakan sebuah daerah yang berada di Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat, Indonesia.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya pelestarian yang lebih inovatif, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR). AR memungkinkan penyajian informasi yang lebih interaktif, *Visual*, dan menarik bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Dengan AR, gerakan *Silek Kumango Tarontang* dapat di *Visualisasikan* secara lebih nyata dalam bentuk animasi 3D, sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh masyarakat luas.

Karena banyak yang tidak mengetahui sejarah dan filosofi *Silek Kumango Tarontang* dengan sedikitnya remaja yang mengetahui sejarah *Silek Kumango Tarontang* tentu filosofi dari *Silek Kumango Tarontang* semakin berkurang sehingga dengan fenomena saat ini banyak terjadi berbagai kenakalan remaja. Maka dari itu, bagaimana merancang buku ilustrasi berbasis *Augmented Reality* tentang sejarah dan filosofi *Silek Kumango Tarontang* sebagai salah satu cara dalam menanamkan Pendidikan karakter pada remaja umur 15-18 tahun.

METODE

1. Pengumpulan Data

a. Wawancara

Metode wawancara yang dilakukan adalah dengan Teknik *depth interview* (wawancara mendalam). Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh keterangan yang lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan di rancang. Wawancara dilakukan dengan Apria Putra, MA. Hum (“Ongku Mudo Khalis”) dan Ibnu Abbas, dua tokoh yang memiliki keahlian dalam sejarah dan pengajaran *Silek Kumango Tarontang*. Apria Putra merupakan dosen Filologi di IAIN Bukittinggi, sementara Ibnu Abbas adalah salah satu guru silek yang aktif mengajarkan seni bela diri ini.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa *Silek Kumango Tarontang* bukanlah silat untuk bertanding, melainkan digunakan sebagai pertunjukan dan perlindungan diri. Seni bela diri ini diajarkan dengan filosofi bahwa silat bukan untuk mencari lawan, melainkan sebagai bentuk kesiapan menghadapi ancaman. Para narasumber juga menjelaskan bahwa *Silek Kumango Tarontang* dibawa oleh Syekh Mudo H. Abdur Rahman Khalidiya Kumango dari Makkah ke Kumango, kemudian diwariskan kepada Ibrahim Paduko Sutan dan Syamsarif Malin Marajo. Melalui upaya kedua tokoh ini, *Silek Kumango Tarontang* menyebar ke berbagai daerah di Sumatera Barat.

b. Studi Pustaka

Kegiatan tinjauan Pustaka bertujuan untuk membaca, mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, metode atau pendekatan yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku, jurnal, naskah, catatan, rekaman, jurnal, naskah, catatan, dokumen, dan lain lain-lain. (Pohan, 2007:42). Dari menurut pohan tersebut, tinjauan Pustaka dapat diartikan sebagai acuan referensi bacaan yang berisikan informasi *Visual* berupa tulisan yang dapat menghindari, pencimplakan, duplikasi, atau peniruan terhadap perancangan media informasi yang akan perancang buat.

c. Kuesioner

Kuesioner yang dibagikan merupakan pertanyaan sederhana dan singkat mengenai pengetahuan audiens terhadap informasi *Silek Kumango Tarontang*. Berdasarkan pertanyaan tersebut, terdapat responden sebanyak 101 orang.

2. Analisis Data

a. Analisis Segmentasi Target Audiens

1) Segmentasi Demografis

Secara demografis perancangan media informasi ini ditunjukkan untuk semua kalangan usia, 15 – 18 tahun.

2) Segmentasi Psikografis

Target audiens yang dituju adalah masyarakat yang memiliki hobi atau memiliki ketertarikan dengan silat Minangkabau dan budaya Minangkabau.

3) Segmentasi Geografis

Target audiens yang dituju adalah masyarakat Sumatera Barat yang merupakan daerah asal dari Kumango, Kabupaten Tanah Datar, target audiens geografis yang dipilih berdasarkan dari permasalahan yang telah didapatkan seperti banyaknya Masyarakat Sumatera Barat yang tidak mengetahui filosofi dan *Silek Kumango Tarontang* tarontang dan sebagai salah satu cara menanamkan Pendidikan karakter pada remaja umur 15-18 tahun.

4) Behavior

Strategi penyampaian informasi tentang *Silek Kumango Tarontang* disesuaikan dengan perilaku dan minat audiens yang berbeda.

a. Generasi Muda (Pelajar, Mahasiswa, Pemula Seni Bela Diri).

Mereka tertarik mempelajari Silek Kumango sebagai aktivitas fisik dan seni tradisional, serta menghargai budaya lokal. Pendekatan yang digunakan adalah bahasa ringan, elemen *Visual* modern seperti infografis dan video tutorial, serta kisah inspiratif dari anak muda yang sukses dalam belajar Silek Kumango.

b. Penggiat Seni Bela Diri Tradisional.

Mereka ingin memahami keunikan dan filosofi Silek Kumango serta berkontribusi dalam pelestariannya. Pendekatan yang digunakan mencakup detail teknis gerakan, kutipan sejarah, dan dokumentasi *Visual* dari sesi latihan serta upacara adat.

c. Komunitas Budaya dan Akademisi

Mereka menggunakan Silek Kumango sebagai referensi dalam kajian budaya dan seni bela diri. Pendekatan yang diterapkan adalah gaya penulisan formal, analisis mendalam, serta tambahan glosarium dan referensi literatur.

d. Pelaku Seni dan Industri Film/Dokumenter

Mereka tertarik mengadaptasi Silek Kumango dalam karya seni dan media. Pendekatan yang digunakan berfokus pada simbolisme gerakan, foto dinamis, serta eksplorasi *Visual* dan naratif dalam seni dan film.

e. Masyarakat Umum (Non-Minangkabau)

Mereka ingin mengenal Silek Kumango sebagai warisan budaya Indonesia. Pendekatan yang digunakan adalah narasi sederhana, kisah inspiratif, serta ilustrasi dan cerita singkat yang menarik.

b. Analisis Perancangan

Analisis perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan yaitu Analisis 5W 1H:

1) *What (to whom)*

Target audiens yang dituju merupakan pelajar sebagai media edukasi tentang sejarah dan filosofi *Silek Kumango Tarontang* tarontang.

2) *What (what for)*

Tujuan perancangan media informasi seilek kumango tarontang berbasis AR (*Augmented Reality*) yaitu memberikan informasi dan edukasi kepada pelajar khususnya kawasan Sumatera Barat mengenai *Silek Kumango Tarontang* tarontang diantara lain berisikan tentang Sejarah dan filosofi dari *Silek Kumango Tarontang*.

3) *Where*

Perancangan media ini disesuaikan berdasarkan analisis yang telah dilakukan melalui tahap wawancara pada guru *Silek Kumango Tarontang* dan guru SMA.

4) *When*

Peluncuran media informasi tentang *Silek Kumango Tarontang* ini akan dilaksanakan bertepatan dengan kegiatan pameran yang akan dilaksanakan.

5) *Why*

Perancangan ini dibuat untuk menumbuhkan minat bacaan atau literasi kepada pelajar khususnya Sumatera Barat karena objek dari perancangan ini adalah Sejarah dan filosofi *Silek Kumango Tarontang*, hal ini juga akan menjadi edukasi tentang Pendidikan karakter pada pelajar usia 15-18 tahun.

6) *How*

Perancangan media informasi ini dilakukan dengan beberapa media, yaitu media cetak dan media digital yang ditujukan kepada pelajar Kawasan Sumatera Barat. Media digital dipilih sebagai media pendukung agar mencapai pendekatan kepada target audiens pada era digital seperti sekarang yang dimana pelajar lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang Sejarah *Silek Kumango Tarontang*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

a. Konsep Verbal

Konsep verbal pada perancangan media informasi *Silek Kumango Tarontang* dikemas dalam penyampaian bahasa yang ringan dan pembagian narasi pada buku dibuat menyesuaikan pada *storyline* yang dibuat, Narasi yang dihadirkan dalam buku berisikan mengenai perjalanan Syekh kumango dalam mempelajari *Silek Kumango Tarontang*, makna dari gerakan *Silek Kumango Tarontang*, dan Pelajaran hidup dan agama Islam yang di dapat dalam mempelajari *Silek Kumango*. Narasi atau informasi yang dihadirkan nantinya berdasarkan dari sumber sumber yang didapat.

b. Konsep Visual

Konsep *Visual* pada perancangan media informasi ini dibuat memilih media buku fisik agar menambah experience saat membaca. *Visual* yang dihadirkan dalam buku nantinya berisi narasi tentang Sejarah *Silek Kumango Tarontang* dan dipertegas dengan ilustrasi bertujuan menyampaikan pesan secara *Visual* agar *target audience* mendapatkan gambaran kejadian saat membaca. Narasi yang dihadirkan pada buku berdasarkan dari sejumlah informasi yang didapat. *Visual* dari perancangan ini menggunakan gaya *Visual* yang menarik dengan sentuhan estetika yang ringan dan menghibur. bertujuan memberi daya tarik dan lebih mudah diterima oleh *target audience*. Dalam penyampaian informasi melalui tulisan, media informasi ini menggunakan typografi *sans serif* untuk *headline*, sub *headline* dan *body text* bertujuan untuk memperjelas dan memudahkan audiens untuk membaca karna font *sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. Penggunaan warna pada media informasi ini menggunakan Elemen warna yang lembut dan pakaian yang rumit memperkuat kesan cerita.

Hasil dan Analisis Karya

a. Media Utama

Finalisasi perancangan ini yaitu perancangan media informasi *Silek Kumango Tarontang* adalah media cetak berupa buku, dan karya juga diaplikasikan melalui media interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR), pemilihan media ini tentunya disesuaikan dengan target audiens. Pada buku cerita yang dirancang menggunakan konsep *Visual* yang semi realis sehingga menarik dan mudah dipahami oleh target audiens.



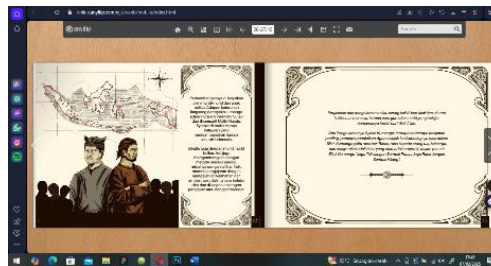
Gambar. 1 *Mockup* Buku Ilustrasi Silek Kumango Tarontang

Penggunaan tipografi *sans serif* dengan pemilihan font Helvetica Display Now menjadi *Bodytext* dan *heading* pada buku menggunakan font *serif* yaitu Eb Gramon. *Typography* pada buku *Silek Kumango Tarontang* yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Buku *Silek Kumango Tarontang* ini membahas tentang Sejarah terciptanya dan filosofi dari *Silek Kumango Tarontang* yang di padukan dengan ilustrasi yang dramatis dan dinamis. Buku ini dipadukan dengan inovasi baru yaitu *AR (Augmented Reality)* yang membuat buku lebih menarik untuk di baca target audiens dan meningkatkan minat baca remaja umur 15-18 tahun.

b. Media Pendukung

1) *E-book*

Buku elektronik dari perancangan buku cerita bergambar tentang *Silek Kumango Tarontang* Tarontang ini dapat di akses melalui online. Tujuan penyebaran buku digital ini maksudkan agar penikmat buku ini akan lebih mudah dalam mengakses informasi dan tidak perlu mencari buku *hardcopy*. Sehingga dapat mengefesienkan waktu seminimalisir mungkin. Selain ruang lingkup jangkauan akan lebih luas dan besar.



Gambar. 2 *E-book*

E-book Silek Kumango Tarontang ini diadaptasi dari buku *hardcopy* sehingga desain, informasi dan bentuk layout sama dengan yang di *hardcopy* tidak ada yang membedakan secara signifikan.

2) *Augmented Reality*

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata (*realtime*).



Gambar. 3 *Augmented Reality*

Media *Augmented Reality* digunakan untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek. Pada perancangan ini media AR di aplikasikan pada *Smartphone*.

3) Poster

Poster merupakan media cetak dan elektronik yang mampu menarik perhatian target audiens yang disasar. Sajian informasi, elemen *Visual* dan konten yang dihadirkan harus mampu menggambarkan secara utuh akan objek penelitian penulis. Garapan yang simple tetapi informatif menjadi tantangan penulis dalam menyuguhkan sebuah rancangan yang informatif, persuasif dan komunikatif. Elemen *Visual* yang digunakan baik itu warna, elemen karakter, dan jenis typografi sama halnya dengan rancangan desain buku. Hanya yang membedakan antara buku dengan poster yaitu tata letak dan layout serta konten yang dihadirkan. Poster berisi tentang Syekh Abdurrahman Khalidiyah dan Syekh Mahmud.



Gambar. 4 Poster

4) Banner

Pada *banner* ini berisikan informasi singkat tentang peluncuran buku ilustrasi tentang *Silek Kumango Tarontang* Tarontang yang disajikan dengan informasi singkat tentang *E-book*. Elemen *Visual* dan yang lainnya itu sebenarnya sama dengan bauran media lainnya hanya saja penekanannya di buku *Silek Kumango Tarontang* yang menjadi pointnya.



Gambar. 5 Banner

5) *Merchandise T-shirt*

T-shirt dapat menjadi media promosi yang dapat digunakan oleh kalangan usia manapun baik pelajar, mahasiswa dan lain-lain. Tampilan *T-shirt* menggunakan logo *Silek Kumango Tarontang* pada bagian depan baju, dan ilustrasi Syekh Kumango dengan Surau Subarang di bagian belakang sablon 21cm x 29,7cm.

Gambar. 6 *Mockup T-shirt*

Desain mempertahankan kon-sistensi dalam penggunaan warna dan gaya ilustrasi di seluruh *T-shirt*. Melalui prinsip desain *unity* semua elemen *Visual* saling mendukung untuk menciptakan kesatuan tema *Silek* dan identitas yang kuat. Penekanan (*Emphasis*) diberikan pada ilustrasi karakter di bagian belakang kaos dengan penggunaan warna yang kontras dan ukuran gambar yang lebih besar. Untuk bagian depan, terdapat logo “*Silek Kumango Tarontang*” di bagian tengah, yang memberikan penekanan sederhana mengenai *Silek Kumango Tarontang*.

6) *Merchandise Totebag*

Totebag dapat menjadi buah tangan yang cocok untuk mendampingi media *Silek Kumango Tarontang*. Mengingat Randang Minang adalah media informasi silat, sehingga dengan *merchandise totebag* dapat menjadi pendamping disaat audiens melakukan Latihan untuk membawa barang-barang Ketika latihan. Desain *totebag* terdapat logo *Silek Kumango Tarontang* dengan *tagline* dari *Silek Kumango Tarontang*

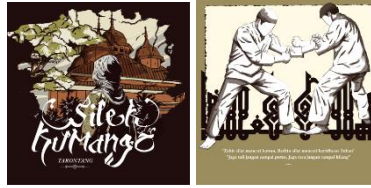
Gambar. 7 *Mockup Totebag*7) *Merchandise Pin*

Pin dengan ukuran 6 cm x 6 cm Tampilan *pin* yaitu Logo *Silek Kumango Tarontang* dan *Tagline*. Kesatuan (*Unity*) pada semua elemen *pin* bersatu untuk membentuk tema *Silek Kumango Tarontang* yang kuat. Warna yang seragam menciptakan kesan *unity*.

Gambar. 8 *Mockup Pin*

8) Stiker

Stiker Ilustrasi dengan ukuran 5cm x 5cm dan stiker gerakan *Silek Kumango Tarontang* memiliki ukuran 5cm x 5cm. Stiker dapat memperkenalkan *Silek Kumango Tarontang* .



Gambar. 9 Stiker

Sehingga dapat menarik pertanyaan bagi audiens untuk mengetahui lebih lanjut dengan media utama. Stiker ini di desain dengan ilustrasi yang dapat memperkenalkan *Silek Kumango Tarontang* dan stiker ke dua memperkenalkan dari salah satu Gerakan yang wajib di lakukan sebelum mulai berlatih yaitu Langkah nan ampek.

9) Buku Saku

Buku merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak, sedangkan buku saku memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan buku teks pelajaran. Pada dasarnya, buku saku memiliki kesamaan dengan buku teks, tetapi berbeda dalam hal ukuran dan penyajiannya.



Gambar. 10 Buku Saku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana. Buku saku juga dapat diartikan sebagai buku dengan ukuran yang kecil, ringan, dan praktis, sehingga dapat disimpan di saku serta dibaca kapan saja dan di mana saja (Setyono et al., 2015).

KESIMPULAN

Beranjak dari masalah yang diangkat yaitu tentang kurangnya informasi mengenai *Silek Kumango Tarontang* dan dengan fenomena saat ini banyak terjadi berbagai kenakalan remaja. Maka dari itu, bagaimana merancang buku ilustrasi berbasis *Augmented Reality* tentang sejarah dan filosofi *Silek Kumango Tarontang* sebagai salah satu cara dalam menanamkan Pendidikan karakter pada remaja umur 15-18 tahun, maka terciptalah sebuah karya tentang perancangan media informasi *Silek Kumango Tarontang* berbasis AR.

Silek Kumango Tarontang sebagai salah satu cara orang tua mendidik anaknya di pada zamannya, karena *Silek Kumango Tarontang* adalah silek surau maka dari itu di *Silek Kumango Tarontang* selalu mengajarkan tatakrama dan akhlak. Dengan perancangan ini diharapkan menjadi minat serta mencintai kebudayaan Minangkabau melalui buku ilustrasi *Silek Kumango Tarontang* yang di sajikan. Dan di harapkan juga dapat memahami nilai moral apa saja yang terkandung dalam sejarah dan filosofi *Silek Kumango Tarontang* tersebut, sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, N., & Everlin, S. (2020). Perancangan *Motion Graphic* tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak. Titik Imaji, 2(2).
- Ariska, W., & Amelysa, U. (2020). Novel dan novelet. Guepedia. Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum.
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran menggunakan augment reality untuk anak usia dini di indonesia. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran, 5(1), 20-37.
- Fahrozy. 2020. Perancangan buku ilustrasi puisi Taufiq Ismail. Skripsi. Padang Panjang: Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- Femi Rahmadani. 2022. Perancangan buku pop-up legenda ikan sakti Sungai Janiah. Skripsi. Padang Panjang: Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- Fhadila, Kenny Dwi. "Menyikapi perubahan perilaku remaja." JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) 2.2 (2017): 16-23.
- Hergé, Coloriste Studios. "Les aventures de Tintin." Les aventures de Tintin et Milou (1956): 1.
- Komputindo, Elex media. 9 April 2020. Bausastra Lelembut. dari https://books.google.co.id/books/about/BAUSASTRA_LELEMBUT.html?id=Af_bDwAAQBAJ&redir_esc=y. Diakses pada 11 September 2023.
- Lesmana, ferry. 2013. Silat Kumango Belubus. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Muhammad Fadillah. 2022. Perancangan Media Informasi Filosofi Senjata Tajam Kurambiak Khas Minangkabau. Skripsi. Padang Panjang: Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- Mochammad, A. Y. (2018). Tehnik Pecah Warna dalam Pembelajaran IPA. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Musawwamah, S., & Taufiqurrahman, T. (2019). Penguatan karakter dalam pendidikan sistem persekolahan (implementasi PERPRES nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter). NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam, 16(1), 40-54.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. Humaniora, 4(1), 326-338.
- Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum.
- Novan, R., & Risya, A. (2016). Perancangan Buku Cerita Sejarah Ciung Wanara Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Sekolah Dasar. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, 97-115.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Humaniora, 5(2), 561-570.
- Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi Visual. Nirmana, 1(1).
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. Humaniora, 3(2), 659-667.
- Yulhijra, S. S., Ramanto, M., & Sandra, Y. (2013). Perancangan Komunikasi Visual Prangko Seri Pahlawan Nasional Provinsi Sumatera Barat. Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2(1).
- Choiril, N. (2016). *Motion Graphic*: Perbedaan dan Elemen Desain. Pemerintah Republik Indonesia. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta, Sekretariat Negara, 2017.

WEBTOGRAFI

- <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20211409&lokasi=lokal>
- <https://th.z-library.sk/book/16682660/973be4/candi-pustaka-relief-cerita-dari-candi-jago-malang.html>
- <https://www.amazon.com.au/Alices-adventures-Wonderland-Augmented-Reality/dp/9669775221>
- <https://kuliahdesain.com/pengertian-warna-primer-sekunder-tersier>
- <https://kuliahdesain.com/pengertian-warna-primer-sekunder-tersier>
- <https://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html>
- <https://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html>
- www.tigercolor.com

NARASUMBER

- Bapak Apria Putra MA. Hum, 37 Tahun, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
- Bapak Jhon, 52 Tahun, Guru *Silek Kumango Tarontang*.
- Bapak Ibnu Abbas, 54 Tahun, Guru *Silek Kumango Tarontang*.