

WASIKI: INTEGRASI *POP-UP BOOK* BERBASIS TEKNOLOGI AR SEBAGAI PENGENALAN SENI TARI BALI DI SMAN BALI MANDARA

Ketut Elsa Matori¹, I Dewa Ayu Bintang Purnami², Gede Eka Pasek Saputra³

^{1, 2, 3} SMA Negeri Bali Mandara, Bali

Email: 241465matori@smanbalimandara.sch.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan Pop-Up Book yang terintegrasi dengan teknologi Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang seni tari Bali di SMAN Bali Mandara. Dalam era digital, pembelajaran seni tari Bali membutuhkan inovasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Rancangan penelitian ini menggunakan model RND (Research and Development) 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), terdiri dari Define (analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi), Design (rancangan awal produk), Develop (pengembangan produk), dan Disseminate (penyebarluasan). Wasiki dirancang sebagai platform interaktif yang menyajikan informasi mendalam tentang seni tari Bali dengan tambahan fitur website agar lebih menarik. Aplikasi AR memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan elemen tari Bali melalui smartphone, seperti melihat animasi tari. Pop-Up Book yang terintegrasi dengan AR dan website membantu pembelajaran siswa mengenai jenis, makna, dan gerakan tari Bali. Menurut para ahli seni dan teknologi yang diwawancarai, inovasi ini interaktif dan menarik untuk diimplementasikan di kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman seni tari Bali di SMAN Bali Mandara. Kombinasi Pop-Up Book, AR, dan website ini diharapkan menjadi solusi modern dan efektif dalam pelestarian budaya lokal.

Kata kunci: *Pop-Up Book, Augmented Reality (AR), seni tari Bali, dan media interaktif.*

Pendahuluan

Globalisasi adalah proses mendunia yang mempercepat perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti budaya, ekonomi, politik, dan sosial. Globalisasi memungkinkan pergerakan barang, jasa, informasi, dan ide terjadi dengan cepat dan mudah di seluruh dunia. Seiring perkembangannya, teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Teknologi membantu meringankan pekerjaan, tetapi juga membawa dampak besar, terutama pada budaya. Kemajuan teknologi, seperti media massa, internet, dan komunikasi digital, memungkinkan budaya populer dari negara-negara besar menyebar dengan sangat cepat. Hal ini mengubah

gaya hidup, cara berpikir, dan pola komunikasi masyarakat. Namun, fenomena ini juga menimbulkan tantangan besar, yaitu menurunnya apresiasi terhadap budaya lokal dan berkurangnya nilai-nilai tradisional. Salah satu dampak yang jelas terlihat adalah homogenisasi budaya, di mana perbedaan budaya antarnegara semakin kabur.

Banyak generasi muda, terutama remaja, lebih tertarik pada budaya global yang mereka kenal melalui media sosial, film, musik, dan tren luar negeri. Mereka sering menganggap budaya lokal kurang menarik, tidak relevan, atau bahkan kuno. Padahal, budaya lokal memiliki nilai yang sangat penting dalam kehidupan, seperti halnya tari Bali, yang merupakan bagian integral dari kehidupan masyarakat Bali. Tari Bali bukan hanya sebuah seni pertunjukan, tetapi juga bagian dari tradisi dan upacara keagamaan masyarakat Bali. Filosofi tari Bali mencerminkan penghormatan terhadap alam, keseimbangan dalam hidup, dan hubungan spiritual dengan Tuhan. Tari Bali merupakan perpaduan seni dan spiritualitas yang mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial. Menurut I Wayan Dibia (1998), tari Bali tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media untuk menjaga tradisi budaya Bali. Bahkan, UNESCO telah mengakui tiga genre tari Bali sebagai warisan budaya tak benda pada tahun 2015, yaitu tari wali (sakral), tari bebali (semi-sakral), dan tari balih-balihan (hiburan). Meskipun tari Bali memiliki nilai budaya yang tinggi, generasi muda, terutama generasi Z (Gen Z), menghadapi kesulitan dalam memahami jenis dan maknanya. Berdasarkan survei yang dilakukan pada 42 siswa SMAN Bali Mandara, hanya 26.2% siswa yang sangat mengenal jenis-jenis tari Bali, sementara 35.7% mengetahui cukup banyak, 35.7% mengetahui sedikit, dan 2.4% sangat sedikit. Namun, ketika ditanya tentang makna tarian, hasilnya jauh lebih rendah. Hanya 7.1% siswa yang sangat tahu, 38.1% tahu, 47.6% tidak tahu, dan 7.1% sangat tidak tahu. Padahal, di era digital saat ini, teknologi telah mempermudah akses ke seni dan budaya, termasuk seni tari. Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan seni tari kepada generasi muda. Selain itu, aplikasi dan website juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi seni tradisional seperti tari Bali. Namun, minat generasi muda terhadap situs seni tari masih sangat rendah. Hal ini karena mereka lebih menyukai platform yang sederhana, menarik, dan interaktif. Untuk mengatasi masalah ini, kami mengusulkan inovasi berupa *Pop-Up Book* yang

terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan ilustrasi tiga dimensi yang interaktif. Teknologi AR memungkinkan siswa melihat animasi tari Bali melalui aplikasi ponsel, sehingga seni tari dapat dipahami dengan cara yang modern dan menyenangkan. Selain itu, *Pop-Up Book* ini dilengkapi dengan website pendukung yang menyediakan informasi lengkap tentang seni tari Bali, termasuk sejarah, jenis, dan maknanya. Inovasi ini dirancang agar sesuai dengan preferensi generasi muda yang menyukai media pembelajaran yang praktis dan menarik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) sesuai dengan model 4D menurut Thiagarajan tahun 1947. Metode R&D meliputi tahapan *Define, Design, Develop, Disseminate*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk *Pop-Up Book* yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk pelestarian seni tradisional khususnya tari Bali di SMA Negeri Bali Mandara.

1. *Define*, pada tahap ini, kami akan merancang inovasi media interaktif *Pop-Up Book*. Produk ini mencakup survei penggalan potensi masalah dan melakukan pemilihan inovasi dengan mempertimbangkan fungsionalitas, dan kami juga melakukan pemilihan bahan dan desain yang menarik dengan mementingkan keindahan dan estetika produk agar dapat terciptanya media interaktif *Pop-Up Book* berbasis teknologi AR sebagai wujud pengenalan seni tari Bali.
2. *Design*, pada tahap ini, peneliti merancang dan mengembangkan produk awal melalui langkah-langkah berikut.
 - a. Perancangan *Pop-Up Book*: Mendesain visual dan konten narasi yang menarik dan edukatif, dengan fokus pada seni tari Bali. Memilih bahan yang sesuai agar *Pop-Up Book* tahan lama dan mudah digunakan.
 - b. Pengembangan Teknologi AR: Membuat fitur *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr EDU* untuk memberikan pengalaman belajar interaktif. Mengintegrasikan animasi tari Bali ke dalam aplikasi.
 - c. Pembuatan Website Pendukung: Mendesain website menggunakan Canva dan Google Sites sebagai sarana pembelajaran tambahan, berisi materi seni tari Bali dan panduan penggunaan *Pop-Up Book*.

3. *Develop*, tahap ini melibatkan pembuatan produk final, validasi, dan uji coba di lapangan untuk menilai kelayakan produk.
 - a. Pembuatan Produk final: Produk *Pop-Up Book* disempurnakan berdasarkan hasil rancangan awal dengan mengintegrasikan teknologi AR dan dukungan website.
 - b. Uji Validasi oleh Dosen dan Guru: Dosen teknologi pendidikan menilai kelayakan konten, desain visual dan kesesuaian produk dengan teknologi yang ada. Sedangkan guru seni budaya dan guru informatika menilai kelayakan konten, desain visual, dan kesesuaian produk dengan kebutuhan siswa.
 - c. Uji Coba Terbatas: Produk di uji coba kepada 50 siswa terpilih untuk mengamati efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan.
 - d. Revisi Produk: Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, produk direvisi untuk menyempurnakan pop-up book sesuai masukan dari guru dan siswa.
4. *Disseminate*, tahap ini bertujuan menyebarluaskan hasil penelitian dan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini *Pop-Up Book* yang telah disempurnakan disosialisasikan kepada siswa di SMA Negeri Bali Mandara sebagai media pembelajaran seni tari Bali. Materi tambahan berupa tutorial penggunaan *Pop-Up Book* dan akses ke website diberikan untuk mendukung pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media Wasiki, yang mengintegrasikan *Pop-Up Book*, *Augmented Reality* (AR), dan website, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMAN Bali Mandara mengenai seni tari Bali. Hasil dari implementasi media ini menunjukkan bahwa *Pop-Up Book* yang dilengkapi dengan elemen-elemen 3D mampu membuat lebih menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran seni tari menjadi lebih interaktif. Penggunaan AR pada *Pop-Up Book* digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menambahkan elemen-elemen digital ke dunia nyata sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mereka dapat melihat animasi tari Bali. Hal ini memberikan efek visual yang tidak hanya terbatas pada gambar statis, tetapi juga menciptakan sensasi 3D yang lebih hidup. Website dapat memudahkan siswa dalam mencari informasi tentang seni tari Bali

yang dimana website berisi pemahaman lebih dalam tentang tari Bali, menyediakan video tutorial, informasi tentang jenis-jenis tarian Bali, serta makna dari setiap tarian tersebut, yang membuat siswa bisa mengakses informasi secara lebih menyeluruh.

Analisis Implementasi dan Keberhasilan Media Wasiki

Hasil pengujian produk Wasiki melalui validasi dari berbagai tokoh di bidang seni, teknologi, dan para siswa menunjukkan penerimaan yang positif. Guru seni budaya, informatika SMAN Bali Mandara memberikan tanggapan yang mendukung dan mengapresiasi desain inovatif produk ini. Mereka menilai produk ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas karena mampu mengintegrasikan seni dan teknologi secara efektif. Masukan yang diberikan, seperti penataan tulisan yang lebih fleksibel dan ukuran huruf yang lebih besar, menjadi bahan perbaikan untuk meningkatkan kenyamanan penggunaan. Dosen Universitas Pendidikan Ganesha juga mengungkapkan bahwa media ini memiliki potensi yang baik untuk menjadi terobosan dalam pembelajaran interaktif, meskipun mereka menyarankan penggunaan tools yang lebih kuat, seperti Unity atau Unreal Engine, untuk pengembangan lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi yang digunakan, seperti *Asemblr EDU* dan *Canva*, sudah efektif, ada potensi untuk lebih meningkatkan kualitas dan fleksibilitas aplikasi tersebut dengan teknologi yang lebih canggih. Survei kepada siswa SMAN Bali Mandara menunjukkan bahwa 61.1% siswa sangat setuju jika produk ini diimplementasikan di sekolah mereka. Sebagian besar siswa merespons positif terhadap inovasi ini, menyatakan bahwa *Pop-Up Book* yang dilengkapi dengan AR dan website Wasiki memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan mendalam dalam mempelajari tari Bali. Namun, ada beberapa siswa yang tidak setuju dengan implementasi ini, yang menunjukkan adanya kebutuhan untuk penyempurnaan lebih lanjut dalam aspek desain dan penggunaan.

Mekanisme Sistem dan Peran *Pop-Up Book* dalam Pembelajaran

Pop-Up Book yang digunakan di SMAN Bali Mandara memiliki peran penting dalam memperkenalkan seni tari Bali secara interaktif. Setiap halaman *PopUp Book* berisi scan barcode dirancang untuk pengguna Ketika mengscan

barcode tersebut maka akan menampilkan elemen visual tiga dimensi yang terkait dengan tarian Bali, hiasan ucapan seperti “terimakasih”, “*learn with* wasiki. Setiap elemen dapat dipindai dengan smartphone untuk menampilkan animasi tari Bali melalui AR. Selain itu, website Wasiki yang terhubung dengan *Pop-Up Book* siswa bisa mengakses informasi lebih luas tentang tari Bali. Website ini memuat berbagai jenis tarian Bali, makna di balik setiap tarian, dan video tutorial yang dapat diakses kapan saja, sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam sesuai dengan kebutuhan mereka. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tari Bali menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dalam konteks pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan *Pop-Up Book* sebagai media utama yang dilengkapi dengan aplikasi AR untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, program silent reading yang diterapkan di sekolah siswa dapat membawa *Pop-Up Book* untuk memperluas pengetahuan mereka di luar jam pelajaran. Dengan menggunakan website Wasiki, siswa dapat terus belajar secara mandiri di luar kelas, yang memberikan keleluasaan dalam mengeksplorasi berbagai aspek seni tari Bali lebih dalam.

Kesimpulan

Program pengembangan *Pop-Up Book* yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) ini adalah sebuah inovasi yang efektif dalam memperkenalkan seni tari Bali kepada generasi muda, khususnya siswa SMA Negeri Bali Mandara. Dengan menggabungkan teknologi *Augmented Reality* dan website sebagai platform utama, program ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap seni tari Bali, tetapi juga memperkenalkan makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya. Melalui pendekatan ini siswa dapat belajar secara fleksibel, serta menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya Bali yang kaya. Inovasi ini dinilai menarik dan interaktif oleh ahli seni dan teknologi, serta dapat menjadi solusi modern untuk pelestarian budaya lokal.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Alista Lusiana Viana, S.Pd., selaku guru pembimbing, serta kepada Kak Putri, yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyusunan

penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ketut Arlin Aryani, S.Pd, Bapak Kadek Sefyan Artawan, S.Pd., M.Si, Bapak Ir. Kadek Teguh Dermawan, S.Pd, M.Kom selaku validator, terimakasih atas penilaian dan bantuan yang telah diberikan dalam kelancaran penelitian ini. Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada siswa SMAN Bali Mandara atas kerjasama yang telah diberikan, karena tanpa dukungan kalian, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ardiyasa, I. P. (2024). Pengembangan Ensiklopedia Kesenian Buleleng sebagai Media Pewarisan Seni Berbasis Website. Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja. *Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja*. Retrieved 12 17, 2024, from <https://journal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/cultoure/article/view/294>
- Bestari, U. M. (2024). Apa itu globalisasi. *Universitas Medan Area*. Retrieved 12 16, 2024, from <https://uma.ac.id/berita/apa-itu-globalisasi>
- Dzuanda, B. (2011). Perancangan Buku Pop up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri Gatotkaca. Retrieved 12 18, 2024, from <http://digilib.its.ac.id/index.php>
- Komputer, Universitas Sains & Teknologi. (2024). Tari Bali. Retrieved 12 16, 2024, from https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Tari_Bali
- Medan, U. N. (2021). Pengembangan Museum Virtual sebagai Media Pembelajaran Sejarah di Sumatera Utara. Laporan Akhir Tahun Penelitian, Penelitian Terapan Inovasi, Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Retrieved 12 17, 2024, from <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51942/2/Report.pdf>
- Sari, D. P. (2023, 7). Pengembangan Media Pop-Up Book dengan Audio Materi Menggali Informasi dari Dongeng Binatang (Fabel) pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Retrieved 12 17, 2024, from <https://repository.unpkediri.ac.id/12223/>
- Uman. (2024). Seni Tari: Pengertian, Unsur-Unsur, Fungsi, dan Jenis. Retrieved 12 16, 2024, from <https://www.gramedia.com/literasi/seni-tari/>
- Yuntoto, S. (2015). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMK 2 Pengasih. Retrieved 12 18, 2024, from <https://eprints.uny.ac.id/21320/>