

**WAYARKING RUALITY : TEKNOLOGI MARKER AR  
MOTION TRACKING VIRTUAL REALITY SEBAGAI  
REVITALISASI GUNA MENINGKATKAN EKSISTENSI  
WAYANG BALI**

**OLEH**

**Gusti Putu Gita Cahyani, Desak Gede Mas Suryaningsih, I Gusti Agung**

**Ayu Ardina Candra Dewi**

[gekgita5@gmail.com](mailto:gekgita5@gmail.com)

**ABSTRAK**

Lahirnya teknologi dapat menciptakan suatu inovasi yang inovatif dan kreatif. Salah satunya, yaitu dengan melahirkan inovasi yang bernama *Wayarking-Ruality* dengan sentuhan teknologi *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality* di dalamnya. *Wayarking-Ruality* bertujuan untuk memberikan pemahaman serta wawasan lebih lanjut kepada masyarakat mengenai wayang, di dalam inovasi *Wayarking-Ruality* seluruh fitur seperti *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality* akan disesuaikan dengan selera masyarakat di masa sekarang. Pembuatan inovasi ini, yaitu untuk menghindari konsekuensi akan hilangnya budaya lokal, yaitu wayang.

---

**Kata Kunci:** *Wayarking-Ruality, marker ar, motion tracking, virtual reality*

**ABSTRAC**

*The birth of technology can create innovative and creative innovations. One of them is by giving birth to an innovation called Wayarking-Ruality with a touch of technology namely AR markers, motion tracking, and virtual reality in it. Wayarking-Ruality aims to provide further understanding and insight to the public regarding wayang, in the innovation Wayarking-Ruality all features such as AR markers, motion tracking, and virtual reality will be adapted to people's today. This innovation was made to avoid the consequences of losing local culture namely wayang.*

---

**Keyframe:** *Wayarking-Ruality, AR markers, motion tracking, virtual reality*

**PENDAHULUAN**

Berbicara tentang wayang yang berada di pulau Bali tentunya memiliki sejarah yang panjang dan tentunya wayang merupakan kekayaan intelektual masyarakat Indonesia yang menunjukkan tingginya peradaban Indonesia di antara peradaban dunia lainnya dan wayang pun merupakan bentuk teknologi

yang menjadi kearifan sekaligus teknologi asli Indonesia yang sudah ditetapkan sebagai warisan budaya dunia asli Indonesia. Wayang pada awalnya berupa wayang kulit yang artinya bahan dasar dalam pembuatannya, yaitu berasal dari kulit. Seiring pergeseran zaman wayang kulit berubah menjadi wayang wong atau yang ditarikan oleh manusia. Sejatinya khusus untuk wayang kulit apabila dilihat dari jumlah dalang Bali yang dimana masih tergolong kecil dibandingkan dengan jumlah seniman tari, dan karawitan. Berdasarkan data yang di dapat dari Dinas Kebudayaan Provinsi Bali jumlah dalang Bali tidak mencapai angka ribuan melainkan berada pada angka ratusan.

Berdasarkan pantauan dari Dinas Kebudayaan Provinsi Bali pertunjukan wayang kulit peminatnya masih sangat kecil apabila dilihat dari pertunjukan wayang kulit yang ada di Bali. Pertunjukan wayang kulit Bali hanya diikuti oleh empat kabupaten yang dimana terdiri dari duta Denpasar, Badung, Gianyar, dan Klungkung. Dari empat kabupaten tersebut yang mengikuti pertunjukan wayang kulit jumlah penontonnya paling banyak mencapai angka seratus bahkan bisa kurang dari angka seratus.

Pada pertunjukan wayang kulit tertentu seperti wayang cengblong yang hingga saat ini masih menjadi pertunjukan wayang yang spektakuler dan paling dinanti oleh masyarakat, dapat dilihat bahwa animo masyarakat untuk menonton wayang cengblong masih besar. Perlu diketahui bahwa pada sisi lain masih banyak masyarakat yang menonton dan menunggu pertunjukan wayang cengblong, apabila wayang cengblong tampil pertunjukan ini ditonton oleh banyak masyarakat. Pertunjukan wayang cengblong terakhir yang di data oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, yaitu saat perayaan hari wayang dunia tahun 2022

tepatnya pada saat bulan November yang ditampilkan di Taman Kota Lumintang Denpasar, yang dimana saat itu adalah masa transisi normal setelah pandemi dan saat itu pula jumlah penontonnya menembus angka 320 orang. Perlu diketahui bahwa di Bali jumlah dalang tidak mencapai angka ribuan, dapat dilihat dari salah satu fakultas yang menyediakan jurusan seni pedalangan pada saat tahun 2000 jumlah orang yang masuk ke dalam jurusan tersebut hanya menyentuh angka 2 bahkan hanya 3 orang saja. Namun, seiring berjalannya waktu tepatnya pada tahun 2023 jurusan seni pedalangan sudah mulai diminati dengan jumlah orang yang masuk dalam jurusan seni pedalangan bisa mencapai 10 orang. Pada pulau Bali khususnya daerah Tabanan terdapat salah satu generasi muda yang memiliki jiwa seni tinggi di dalam dirinya sebut saja ia Gusti Agung Bayu Senopati salah satu dalang muda yang berasal dari kota Tabanan. Tidak mudah untuk bisa menjadi seorang dalang di usia muda karena memerlukan *skill* yang luar biasa.

Pada era *society 5.0* perkembangan wayang khususnya wayang kulit sudah jarang diminati oleh masyarakat utamanya generasi Z dibandingkan dengan kebudayaan barat yang masuk dengan pengaruh teknologi seperti *k-pop* dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi yang kini sudah semakin canggih menyebabkan wayang yang sudah mulai dilupakan dengan kata lain, masyarakat sudah mulai terpegaruh dengan kebudayaan barat dengan pola westernisasi yang dimana dapat memberikan perubahan yang signifikan pada masyarakat sehingga banyak masyarakat yang mulai meninggalkan budaya lokal. Melalui bantuan dari globalisasi budaya yang menyebarkan gagasan, ide, dan budaya itu sendiri secara menyeluruh, apabila globalisasi budaya ini disebarkan oleh budaya barat seperti

Amerika, Korea Selatan, dan lain sebagainya, maka itu akan memberikan pengaruh westernisasi bagi masyarakat Indonesia.

Indonesia sebagai salah satu negara dengan kekayaan budaya yang begitu beragam membuat Indonesia menjadi negara yang berbeda dari negara lainnya. Salah satu kebudayaan lokal yang masih memiliki nilai eksistensi yang sangat penting bagi masyarakat Indonesia, yaitu wayang. Wayang menjadi salah satu seni yang penting bagi masyarakat Bali karena dapat dijadikan sebagai media refleksi dan tutur bagi masyarakat, selain dalam masyarakat wayang dalam ranah religius juga sebagai pelengkap upacara keagamaan dan juga sebagai media ruat wayang lemah. Ruat wayang lemah merupakan tradisi dari seni wayang ini, apabila ada anak yang lahir bertepatan pada wuku wayang maka anak tersebut harus diruat (diupahkan) oleh wayang.

Berkembangnya aktivitas manusia dengan waktu tentunya menyebabkan perubahan yang signifikan pada era *society 5.0* salah satunya dengan perkembangan teknologi yang ada. Berdasarkan hal tersebut banyak masyarakat yang mulai terpengaruh dengan pola westernisasi yang disebabkan oleh budaya asing dengan meyampingkan kebudayaan lokal khususnya wayang. Hal ini disebabkan karena wayang masih berbau tradisional di era *society 5.0*. Menurut pendapat Tranggono (2016) alasan masyarakat khususnya generasi Z berjarak dengan wayang karena bahasa yang digunakan dianggap rumit sehingga sulit untuk dipelajari dan dipahami sehingga budaya asing dapat dengan mudah masuk dan menghilangkan budaya lokal.

Relevansi antara teknologi dengan wayang menjadi hal yang penting

karena dapat mempertahankan kegunaan wayang. Berbicara tentang teknologi, selama masa peradaban manusia masih ada teknologi yang akan terus berkembang secara pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi menjadi peranan yang penting dalam mempertahankan kebudayaan lokal. Berdasarkan hal tersebut, untuk tetap menjaga eksistensi wayang inovasi yang dapat digunakan, yaitu dengan mengolaborasi teknologi berupa *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality* serta wayang sehingga mampu menciptakan inovasi yang efektif yang bernama *Wayarking-Ruality* yang akan menjadi eksistensi wayang di gempuran masuknya budaya asing.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu apakah *Wayarking-Ruality* menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam meningkatkan eksistensi wayang?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang diberikan, yaitu untuk mengetahui solusi inovatif dari *Wayarking-Ruality* untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam meningkatkan eksistensi wayang.

Pada era *society 5.0* ini untuk mewujudkan Indonesia emas pada tahun 2045 diperlukan *mindset* yang benar dalam menghadapi berbagai tantangan yang masuk ke dalam budaya lokal. Minimnya minat serta kreasi dari masyarakat untuk mendekatkan wayang kepada publik agar lebih diketahui hingga ke penjuru dunia masih kurang. Oleh karena itu inovasi dan kreasi mengenai wayang sangat dibutuhkan agar wayang tidak tertinggal dan tentunya wayang harus memiliki regenerasi penonton wayang. *Wayarking-Ruality* diusulkan sebagai salah satu solusi kreatif dan inovatif untuk dapat mempertahankan eksistensi wayang. Hal ini

disebabkan karena di dalam *Wayarking-Ruality* terdapat fitur yang tentunya akan mengasah konsentrasi serta wawasan masyarakat dalam memahami wayang serta terdapat fitur pemvisualisasian yang akan menampilkan jenis gambar dari wayang.

### ***Marker Augmented Realiy***

Lahirnya teknologi membawa perubahan yang signifikan bagi kehidupan. Perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih menjadi acuan dalam membuat inovasi yang menarik. Salah satunya dengan memanfaatkan *marker ar* sebagai media yang digunakan untuk memberikan visualisasi gambar wayang secara 3 dimensi. *Marker ar* merupakan bagian dari jenis teknologi, yaitu *augmented reality* yang dimana berfungsi untuk menggabungkan *real world* dan *virtual world* yang diprogramkan melalui teknologi atau perangkat seperti komputer (Abdillah, Widodo, & Heriyanto 2020). Tentunya *marker ar* dapat memberikan implementasi yang akan mempermudah masyarakat dalam mempelajari atau melihat gambar wayang dengan metode baru. Melalui *scan barcode marker ar* masyarakat akan disuguhkan dengan keindahan tampilan 3 dimensi dari gambar wayang.

### ***Motion Tracking***

*Motion tracking* adalah teknologi yang mengacu pada proses melacak suatu gerakan objek di dunia nyata dan merekamnya dalam bentuk data *digital*. Teknologi *motion tracking* menggunakan berbagai metode seperti pengenalan pola, analisis citra, dan penggunaan sensor khusus untuk merekam pergerakan objek secara akurat. Pada inovasi *Wayarking-Ruality motion tracking*

yang akan dibuat, yaitu dengan memberikan sentuhan bayangan hologram di dalamnya guna menambah kesan yang *modern* dalam pertunjukan wayang.

*Motion tracking* termasuk ke dalam salah satu jenis teknologi, yaitu *augmented reality* yang dimana objek virtual yang dapat diintegrasikan ke dalam dunia nyata dengan menggunakan cara yang realistis dan akurat.

### ***Virtual Reality***

Pada *virtual reality* teknologi yang berhubungan dengan *virtual reality*, yaitu *motion tracking* karena *motion tracking* pada *virtual reality* digunakan untuk mengubah tampilan dunia virtual sesuai dengan gerakan yang diberikan. Inovasi *Wayarking-Ruality* dengan *virtual reality* digunakan dalam menampilkan gambaran serta video dari wayang yang akan direalisasikan di dalam inovasi tersebut.

Berdasarkan apa yang telah dibahas maka dapat ditarik hipotesis (dugaan sementara) dari penelitian karya tulis ilmiah ini, adapun hipotesis yang dapat diambil, sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara wayang dengan manusia?
2. Bagaimana keungulan yang dapat diserap oleh

*WayarkingRuality* sebagai sarana publikasi guna meningkatkan eksistensi wayang?

Berdasarkan hipotesis penelitian yang diberikan, peneliti dapat mengajukan dua jawaban hipotesis mengenai karya tulis ilmiah ini. Adapun jawaban dari hipotesis yang diberikan, sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara wayang dengan manusia jika dilihat dari kegunaan wayang yang dijadikan sebagai sarana dalam menunjukkan sebuah cerita dengan menyelipkan pesan moral kepada manusia.
2. Keunggulan yang dapat diberikan oleh *Wayarking-Ruality* yaitu dapat menarik perhatian masyarakat dengan inovasi yang baru dan kreatif.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian karya tulis ilmiah ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian gabungan (*mix method*) yang dimana merupakan penggabungan dari jenis penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Perbedaan dari kedua jenis penelitian tersebut, yaitu terletak pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian kualitatif (*qualitative research*) merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik (angka) dengan arti lain penelitian kualitatif ini di dapat dari pernyataan atau teori-teori. Penelitian kualitatif merupakan suatu posedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif yang dapat berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Tujuan dari penelitian kualitatif ini, yaitu untuk dapat memahami suatu kondisi yang mengarah pada pendeskripsian secara lebih terperinci mengenai suatu konteks yang alami dan menyangkut keadaan yang sebenarnya terjadi di lapangan.



Berbeda dengan penelitian kualitatif, penelitian kuantitatif (*quantitative research*) merupakan penelitian dengan menekankan pada data-data berupa angka. Tujuan dari penelitian kuantitatif, yaitu untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teori yang sudah ada. Dalam penelitian karya tulis ilmiah ini jenis penelitian kualitatif di dapat berdasarkan studi pustaka serta hasil dari wawancara. Sedangkan untuk jenis penelitian kuantitatif di dapat berdasarkan kuisisioner dan hasil wawancara. Dengan melakukan kedua jenis penelitian tersebut, terdapat empat metode pengumpulan data serta pengolahan data yang dilakukan di dalam karya tulis ilmiah ini.

Adapun empat metode tersebut, yaitu sebagai berikut:

- Studi Pustaka, metode pengumpulan data ini dilakukan dengan mencari, memahami, dan mempelajari teori-teori melalui berbagai literatur yang ada, hal ini dilakukan dengan mencari informasi melalui jurnal yang terkait di dalam penelitian.
- Wawancara, metode wawancara yang dilakukan dengan mewawancarai salah satu seniman muda serta anggota dari Dinas Kebudayaan yang paham mengenai wayang. Dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait wayang untuk memperoleh informasi lebih lanjut dan mempermudah dalam mencari validasi data.
- Kuesioner, metode kuesioner digunakan untuk mengetahui minat masyarakat terhadap wayang. Kuesioner merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengetahui jawaban atas pertanyaan yang telah disusun secara terstruktur.
- *Editing*, metode *editing* digunakan untuk melakukan pemeriksaan, revisi, pengecekan data, teori, dan pembahasan serta kesesuaian yang telah

disusun. Proses *editing* sangat diperlukan untuk mengetahui validasi yang sesungguhnya serta kesesuaian yang baik dan benar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### ***Wayarking-Ruality* Inovasi Berbasis Teknologi dengan Hubungan Manusia Guna Meningkatkan Eksistensi Wayang Bali**

Berbicara mengenai sentuhan teknologi yang lahir di masa sekarang berbagai terobosan mengenai wayang dilakukan untuk menarik perhatian masyarakat dalam melestarikan dan mencintai kesenian wayang. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempertahankan kesenian wayang di era *society 5.0*, yaitu dengan membuat pertunjukan wayang dengan mengolaborasikan visualisasi gambar wayang dengan gabungan teknologi. Perlu diketahui bahwa pertunjukan wayang yang biasanya dilakukan, yaitu pertunjukan wayang secara langsung dan hanya menampilkan bayangan 1 dimensi.

Hubungan manusia dengan teknologi tentunya sudah mulai bermunculan, dalam arti lain dengan adanya *mindset* dari manusia akan dapat menerbitkan inovasi baru yang dapat digunakan untuk kehidupan khususnya dalam bidang kebudayaan. Sesuai dengan kata Bapak Presiden Jokowi Widodo “jangan sampai Indonesia maju dalam teknologi tapi mundur dalam kebudayaan

peradaban.” Berdasarkan hal tersebut tentunya selaku generasi penerus bangsa sudah seharusnya kita menjaga dan melestarikan kebudayaan lokal khususnya wayang agar tetap bercahaya di penjuru dunia. Melalui inovasi *Wayarking-Ruality* eksistensi wayang akan tetap dijaga dan dipertahankan.

*Wayarking-Ruality* adalah inovasi yang lahir dengan memadukan teknologi seperti *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality* di dalamnya. Inovasi ini dibuat guna mengajak seluruh masyarakat dalam mempelajari wayang melalui gambar, video, dan museum *digital*. Banyak hal baru yang dapat ditemukan di dalam inovasi tersebut, masyarakat dapat mempelajari serta menonton pertunjukan wayang melalui teknologi canggih seperti *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality* melalui perangkatnya seperti ponsel dan lain sebagainya tanpa harus membayar.

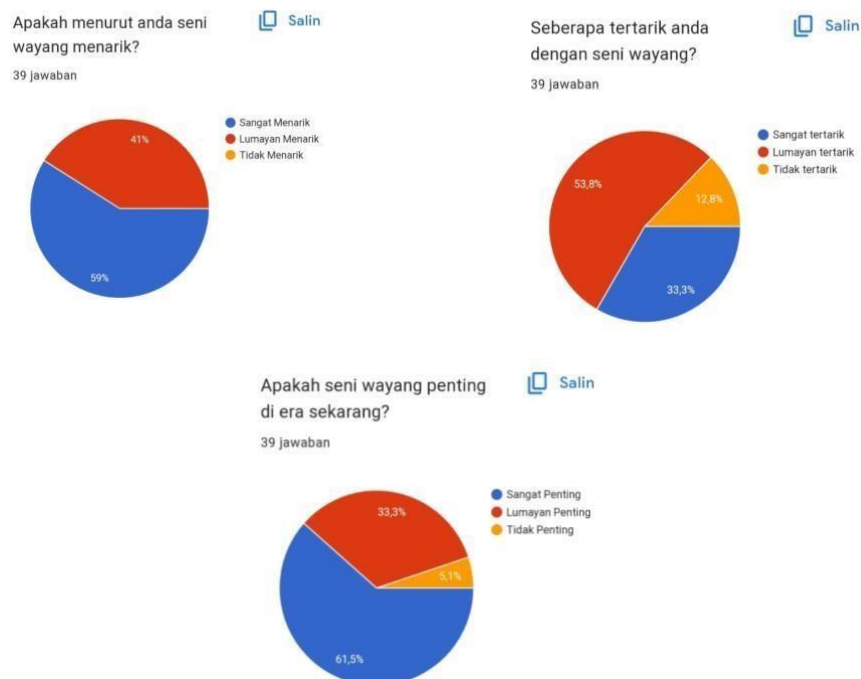
Tentunya dengan adanya perubahan baru pada pertunjukan wayang ini digunakan untuk meningkatkan *interest* masyarakat dalam menonton pertunjukan wayang.

### **Validasi Data Terkait Ketertarikan Masyarakat Dengan Wayang**

Berbincang mengenai ketertarikan masyarakat dengan wayang tentunya dibutuhkan sebuah validasi data untuk mengetahui kebenaran yang sebenarnya terkait minat masyarakat dengan wayang. Sebelum memulai penelitian karya tulis ilmiah ini kami selaku penulis melakukan uji validasi data mengenai ketertarikan masyarakat dengan seni wayang melalui kuesioner. Adapun jenis pertanyaan yang diberikan pada kuesioner yang diteruskan kepada masyarakat terkait ketertarikan masyarakat dengan wayang, sebagai berikut:

1. Apakah seni wayang penting di era sekarang?
2. Seberapa tertarik diri anda dengan seni wayang?
3. Apakah menurut anda seni wayang menarik?

Berdasarkan pertanyaan tersebut memunculkan presentase sebagai jawaban terkait ketertarikan masyarakat terhadap wayang, berikut merupakan presentase dari jawaban kuesioner tersebut, sebagai berikut:



Berdasarkan data diagram diatas, ketertarikan masyarakat terhadap wayang bisa dilihat bahwa 51,26% mengatakan bahwa masyarakat tertarik dengan wayang, sedangkan 8,85% mengatakan bahwa masyarakat kurang tertarik dengan wayang. Hal tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk lebih memberikan tekanan inovasi pada *Wayarking-Ruality* agar ketertarikan masyarakat terhadap wayang terus berkembang seiring berjalannya waktu. Selain dari data diagram tersebut, data dari Dinas Kebudayaan Provinsi Bali mengatakan bahwa dalam suatu ajang Pesta Kesenian Bali (PKB) tahun 2023 peminat dari wayang kulit

adalah generasi tua. Wayang cengblong peminatnya lumayan besar dan banyak sekali masyarakat yang menunggu pertunjukan wayang tersebut. Pertunjukan wayang kulit cengblong tersebut yang memiliki ketertarikan paling banyak adalah generasi muda yang berusia 35 tahun kebawah.

### **Wayarking-Ruality Inovasi Kreatif Dengan Keunggulan Baru**

Inovasi dari penelitian karya tulis ilmiah ini, yaitu memiliki tolak ukur yang berbeda dan dapat membuat masyarakat bisa memilih apa yang akan dilihat dalam inovasi tersebut. Pada dasarnya inovasi ini dibuat dengan mempertimbangkan minat masyarakat. *Wayarking-Ruality* memiliki tiga fitur di dalamnya seperti *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality*. Ketiga fitur tersebut memiliki tembak minat masyarakat seperti *marker ar* yang diberikan kepada masyarakat seperti generasi Z, *motion tracking* diberikan untuk masyarakat seperti generasi muda dan orang tua, *virtual reality* yang diberikan kepada masyarakat seperti generasi Z. Tetapi pada umumnya inovasi ini difokuskan untuk memberikan pemahaman kepada seluruh masyarakat dengan gratis dan mudah dipahami.

Adapun fitur yang diberikan, sebagai berikut:

1. *Website Wayarking-Ruality*, *website* yang diberikan bertujuan untuk memberikan fitur yang disediakan dan juga untuk mempermudah masyarakat dalam mencari inovasi ini.
2. Memasukan *username*, memasukan username tujuannya, yaitu untuk menambah kesan dalam memasuki inovasi *Wayarking-Ruality*.

3. *Marwang (marker ar wayang)*, fitur selanjutnya yaitu *marker ar wayang* yang akan menampilkan *barcode marker* yang bisa di *scan* dan akan memunculkan gambaran wayang dari *virtual world* menuju *real world*. Selain dalam *scan barcode*, *marker ar wayang* ini bisa ditampilkan secara 3 dimensi dengan memutar atau menggerakannya sesuai dengan titik koordinat.
4. *Moriyang (motion tracking wayang)*, fitur ini akan menampilkan video pertunjukan wayang berbasis 3 dimensi dengan bayangan hologram yang akan membawa kesan menarik dan memberikan aroma segar bagi masyarakat dalam menikmati pertunjukan wayang secara *digital*.
5. *Rualiyang (virtual reality wayang)*, fitur ini akan memberikan tampilan museum *digital* wayang yang bisa digerakan sendiri dengan tampilan 3 dimensi yang memukau perhatian. Fitur ini akan membawa masyarakat dengan memberikan kesan seperti berjalan di dalam museum *digital* wayang secara *virtual world*.

Pada intinya inovasi *Wayarking-Ruality* ini dapat digunakan oleh seluruh masyarakat tanpa jangka waktu, dalam artian masyarakat bebas menggunakannya. Penting bagi masyarakat dalam menggunakan *WayarkingRuality* ini karena dengan inovasi baru yang berbaur dengan teknologi *modern* dapat menarik minat dan perhatian masyarakat dalam mempelajari serta meningkatkan eksistensi wayang. Berikut merupakan tahapan dalam merancang inovasi

*Wayarking-Ruality:*

- Tahapan Perencanaan, pada tahapan ini penulis melakukan *sharing session* terkait inovasi yang akan digunakan dalam mempertahankan eksistensi wayang di gempuran masuknya budaya luar.
- Tahapan Sosialisasi, pada tahapan ini penulis melakukan koordinasi dengan pembina untuk merealisasikan inovasi yang telah di dapat, yaitu *Wayarking-Ruality* sebagai inovasi yang akan diterbitkan.
- Tahapan Evaluasi, pada tahapan ini penulis merencanakan serta mendesain *prototype* agar tidak ada hal yang tertinggal dalam inovasi *Wayarking-Ruality*.
- Tahapan Peangplikasian, pada tahapan ini apabila *prototype* dari inovasi *Wayarking-Ruality* ini telah selesai maka inovasi ini akan direalisasikan secara lebih lanjut untuk diterbitkan kepada masyarakat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

Berdasarkan inovasi *Wayarking-Ruality* yang kami buat dapat disimpulkan bahwa dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat dan lahirnya beragam inovasi-inovasi yang kreatif serta masuknya budaya luar menyebabkan suatu kebudayaan lokal menjadi kurang menarik di era sekarang. Maka dari itu, kami selaku penulis mengembangkan sebuah inovasi yang lahir dari gagasan kami untuk meningkatkan eksistensi serta mempertahankan wayang di gempuran masuknya budaya luar ke dalam negeri. Inovasi yang dikembangkan, yaitu *Wayarking-Ruality* inovasi berbasis teknologi *modern* di era sekarang.

Dalam inovasi tersebut penulis menghadirkan berbagai fitur untuk mempelajari serta menonton pertunjukan wayang secara *digital*. Fitur yang digunakan dengan mengolaborasikan teknologi seperti *marker ar*, *motion tracking*, dan *virtual reality* guna menarik minat dan perhatian masyarakat mengenai wayang. **SARAN**

Seiring berjalannya waktu saran-saran yang harus diberikan kepada khalayak perlu ditekankan secara lebih lanjut, adapun saran khusus yang kami berikan kepada beberapa khalayak yakni:

#### 1. Bagi Pemerintah

Pemerintah sebaiknya menetapkan kebijakan mengenai perlindungan budaya lokal yang ada di Indonesia sebagaimana mestinya untuk dapat menjaga dan ikut melindungi budaya-budaya lokal agar tidak menimbulkan



dampak yang tidak diinginkan kedepannya, seperti orang luar mengakui budaya Indonesia sebagai budayanya sendiri.

## 2. Bagi Pencinta dan Penikmat Seni Wayang

Agar tetap menikmati dan menonton serta ikut menjaga eksistensi kebudayaan lokal khususnya wayang, jika nantinya terdapat suatu pertunjukan atau pagelaran. Disamping itu juga disarankan untuk ikut membantu menyebarkan informasi terkait wayang dan ikut serta belajar mengenai wayang.

## 3. Bagi Seniman Wayang

Disarankan kepada seniman wayang agar tetap mengembangkan dan menciptakan suatu ide-ide kreatif yang bernilai seni agar para khalayak baik itu penikmat seni maupun masyarakat umum makin tertarik dengan kesenian wayang demi generasi muda kedepannya seiring berkembangnya teknologi.

## 4. Bagi Masyarakat Umum

Agar tetap menjaga, ikut melestarikan dan mendukung serta memanfaatkan perkembangan teknologi mengenai kebudayaan lokal wayang.

## **REFERENSI**

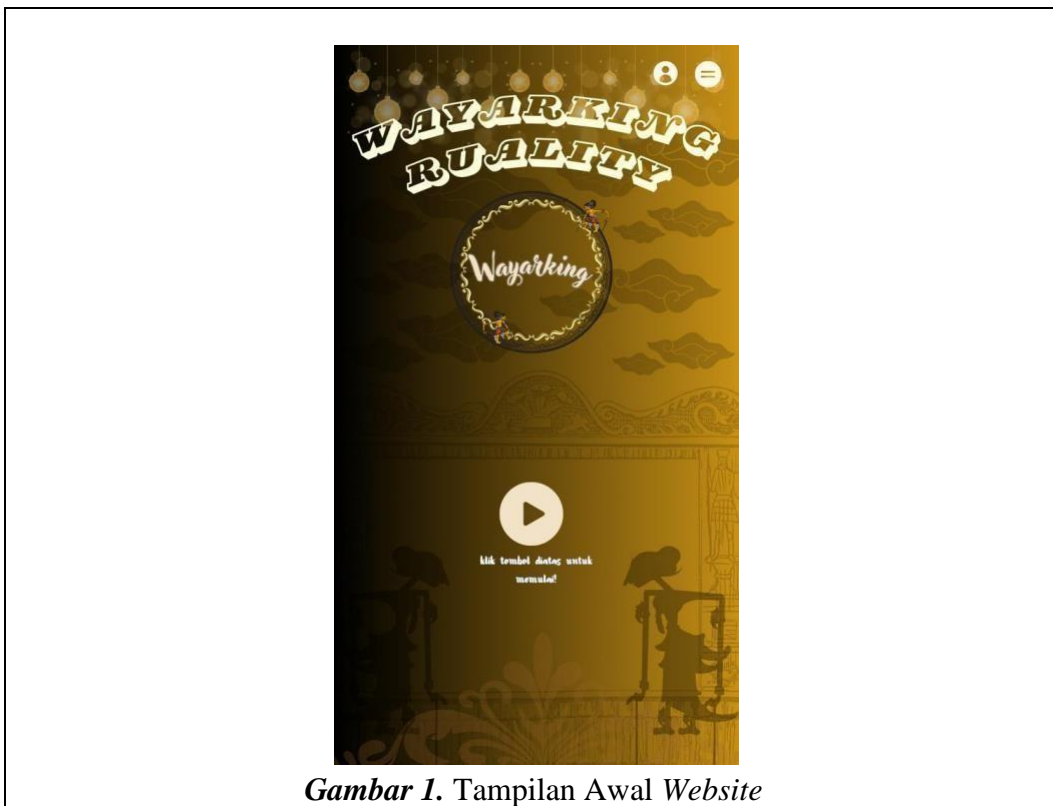
Kurniawan, Alvian Trias. 2020. PENGGUNAAN TEKNIK MOTION TRACKING DAN FITUR CONTENT-AWARE DI AFTER EFFECT DALAM COMPOSITING VIDEO Studi Kasus:

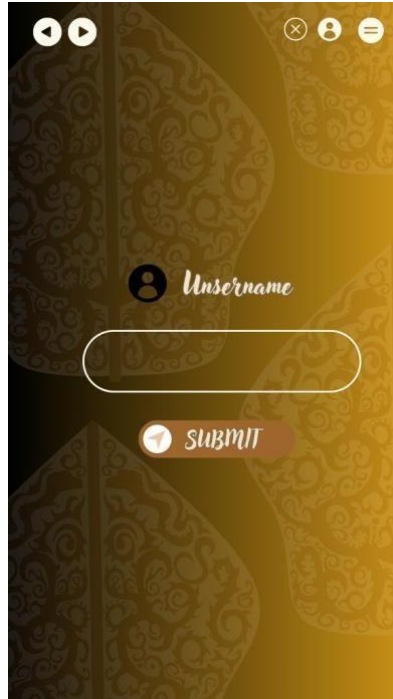
Toko Imamgift.art. <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/2810/>. Diakses pada 29 Desember 2023.

Sahria, Yoga, dkk. 2022. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Markerless sebagai Media Edukasi Wayang Kulit pada Filter Snapchat Menggunakan Lens Studio. <https://journal.unublitar.ac.id/ilkomnika/index.php/ilkomnika/article/view/519/110>. Diakses pada 29 Desember 2023.

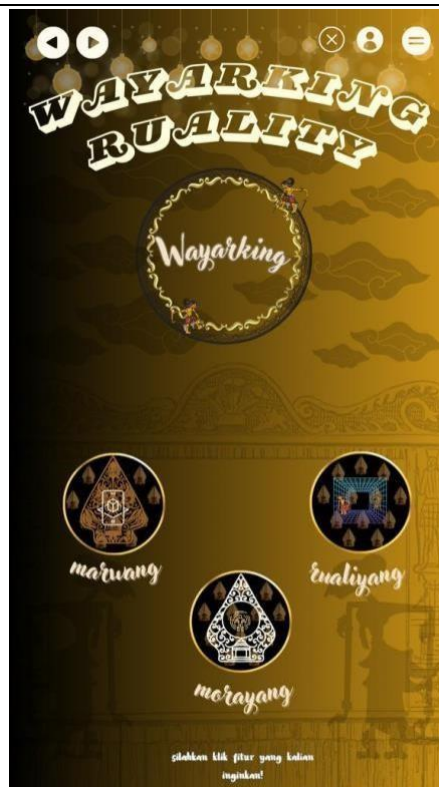
Sachan, Alyssa. 2020. Kupas Tuntas Metode Augmented Reality: Meleburkan Dunia Nyata & Virtual. <https://smarteeye.id/blog/metodeaugmentedreality/>. Diakses pada 29 Desember 2023.

## LAMPIRAN





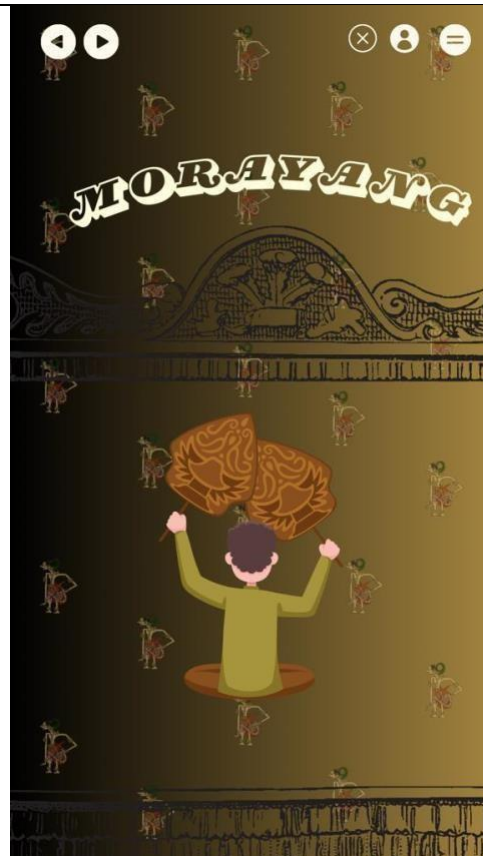
*Gambar 2. Tampilan Username*



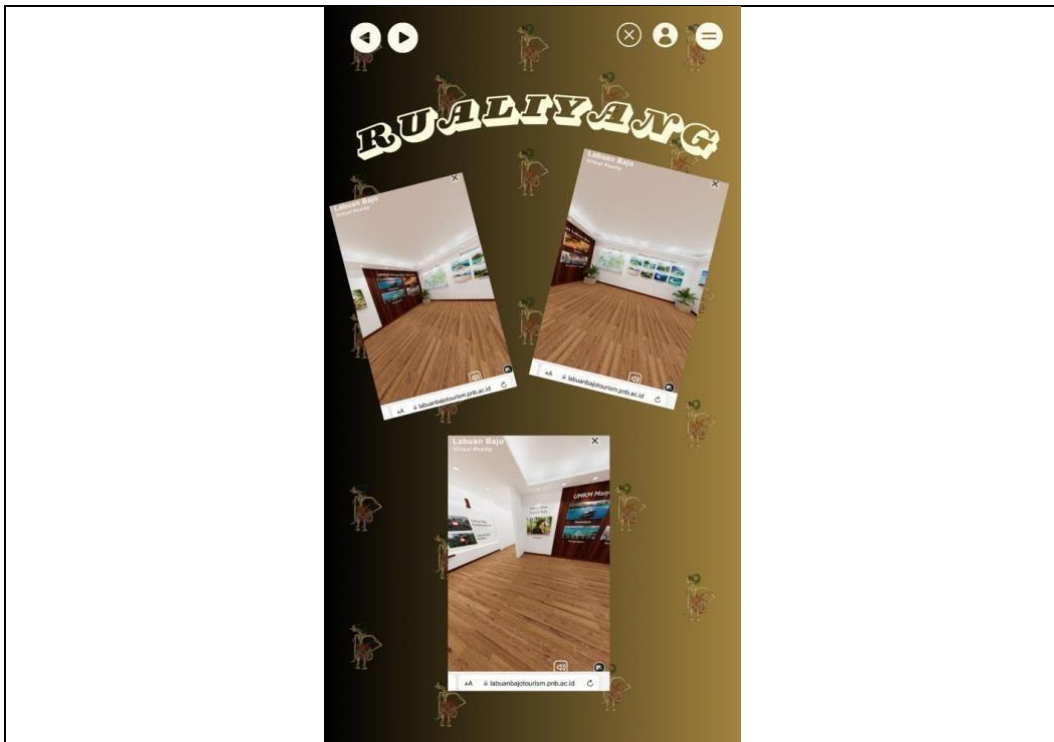
*Gambar 3. Tampilan Fitur*



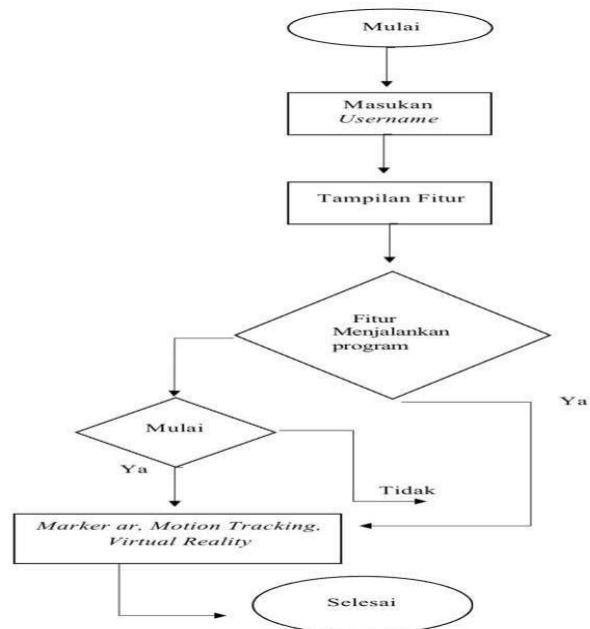
*Gambar 4. Tampilan Marwang*



*Gambar 5. Tampilan Morayang*



**Gambar 6.** Tampilan *Rualiyang*



**Gambar 7.** Flowchart *Wayarking-Ruality*