

GOTRUNYAN-ART: INOVASI MEDIA PENGENALAN BUDAYA LOKAL DAERAH TRUNYAN, KINTAMANI BANGLI BERBASIS TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*

Sang Ayu Shohan Aprilla Yasa¹, A.A. Istri Clarissa Anjani Savitri²,
Sang Ayu Ketut Trisna Pradina Putri³

SMA Negeri 1 Bangli

1shohanaprillayasa@gmail.com ; 2gunggex66@gmail.com;

3trisnapradina27@gmail.com

ABSTRACT

The low interest and interest of the younger generation due to globalization in exploring and getting to know the local culture of Trunyan Village requires a special strategy to overcome it. One strategy that can be implemented is the development of digital-based interactive promotional media. The interactive promotional media that will be developed is "GoTrunyanART" Media Innovation for Introduction to Local Culture in the Trunyan, Kintamani-Bangli Region Based on *Augmented Reality* Technology. The aim of this research is to find out and describe an overview of community needs, a general description of interactive promotional media and the level of community acceptance of GoTrunyan-ART: Media Innovation for Introduction to Local Culture in the Trunyan, Kintamani-Bangli Region Based on *Augmented Reality* Technology. This research is Research and Development research with the development of the game "GoTrunyan-ART" following the flow of game development starting from needs analysis, game model development, design, concept validation and feasibility, revision, field testing (product acceptance level). Design creation is carried out on the Assemblr Edu application digital media platform. The results of the research show that respondents need innovation in the form of promotional and exploration media, especially interactive local culture media to support respondents' interest and interest in getting to know, knowing and preserving the local culture of Trunyan Village. The general description of "GoTrunyan-ART" was created as an innovative media for introducing local culture, especially Trunyan Village, which was created by integrating *Augmented Reality* technology. The creative design features available include 3D Objects, 2D Objects, *Annotation*, *FunFact*, *Explanation Board*, Video URL and *Photo Slideshow*. The level of acceptance of GoTrunyan-ART products is very high both in terms of perceptions of interactive promotional media, perceptions of usage aspects and perceptions of aspects of increasing exploration and knowledge. Thus, GoTrunyan-ART products are suitable for use as digital-based interactive media as interactive promotional media regarding the local culture of Trunyan Village in the era of globalization.

Keywords: GoTrunyan-ART, interactive promotional media, *Augmented Reality*, local culture of Trunyan Village.

PENDAHULUAN

Pulau Bali merupakan pulau yang terkenal dengan budaya, adat istiadat, dan tradisi yang beraneka ragam. Pulau Bali memiliki daya tarik tersendiri baik dari segi keindahan alam, keramahan penduduk maupun kebudayaan yang tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat yang berciri sosial religius. (Widiasih & Rita, 2017) menyatakan bahwa kebudayaan Bali dapat dikatakan berdasar pada agama Hindu dan lembaga adat istiadat sebagai wadahnya.

Kebudayaan Bali merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia yang keunikannya mendunia. Di Bali, keunikan yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan adalah masyarakat yang masih berpegangan pada tradisi-tradisi kuno yang tersebar di berbagai pelosok desa di Bali. Terkait dengan kebudayaan dan Agama tersebut, masyarakat Bali memiliki tradisi yang beraneka ragam. (Arriyono, 1985) menyatakan bahwa tradisi dalam kamus antropologi sama dengan adat istiadat, yakni kebiasaan-kebiasaan yang bersifat magis-religius dari kehidupan suatu penduduk asli yang meliputi mengenai nilai-nilai budaya, norma-norma, hukum dan aturan-aturan yang saling berkaitan, dan kemudian menjadi suatu sistem atau peraturan yang sudah mantap serta mencakup segala konsepsi sistem budaya dari suatu kebudayaan untuk mengatur tindakan sosial.

Setiap kabupaten yang berada di Bali memiliki keunikan khas yang menjadi ikon masing-masing daerah. Tak hanya kebudayaan yang menjadi sorotan, terdapat banyak kebudayaan lain yang tetap menjadi pondasi berdirinya suatu daerah. Salah satunya adalah tradisi khas dari daerah Desa Trunyan, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Salah satu budaya Desa Trunyan yang berbeda adalah cara pemakamannya dimana di Bali biasanya melakukan upacara *Ngaben* sedangkan di Desa Trunyan, terdapat *Mepasah* yakni meletakkan jenazah di areal terbuka tanpa proses penguburan. Terdapat juga Pura Ratu Gede Pancering Jagat yang menyimpan peninggalan megalitikum berupa patung setinggi 4 meter yang tersimpan di dalam meru. Selain itu, Desa Trunyan juga memiliki tarian yang khas yaitu tari Barong Brutuk yang pakaiannya menggunakan daun pisang yang sudah kering. Barong Brutuk merupakan suatu kesenian tradisional masyarakat Desa Trunyan yang masih bertahan hingga saat ini. Karena kesakralannya, Barong Brutuk tidak dipentaskan di sembarang tempat ataupun sembarang waktu, hanya

dipentaskan dengan kurun waktu 2 tahun sekali. Kebudayaan Barong Brutuk yang tidak dapat dipentaskan di sembarang tempat dan waktu, dan cara pemakaman *Mepasah* serta Pura Ratu Gede Pancering Jagat yang sakral menyebabkan kebudayaan beberapa kebudayaan unik ini kurang mendapat sorotan dari masyarakat, bahkan masyarakat yang tergolong penduduk lokal sekalipun.

Terlebih lagi, era globalisasi mulai menggerus pondasi budaya yang telah tumbuh.

Seiring dengan perkembangan zaman yang pesat dan adanya arus globalisasi di Indonesia, membuat berbagai budaya luar ikut masuk ke Indonesia. Budaya luar yang masuk tanpa tersaring membuat budaya lokal mulai tergeser dan minat serta rasa cinta generasi muda terhadap budaya Indonesia mulai menurun. Saat ini, budaya Indonesia sudah mulai dilupakan oleh generasi muda dikarenakan kurangnya minat untuk belajar dan mewarisi kebudayaannya sendiri. Rendahnya ketertarikan dan minat generasi muda dalam mempelajari kebudayaan Indonesia berdampak pada lemahnya peran generasi muda dalam menjaga dan melestarikan budaya khususnya tradisi Desa Trunyan. Dengan demikian, diperlukan sebuah upaya strategis dalam rangka memperkenalkan generasi muda untuk meningkatkan pemahaman serta minat terkait dengan wawasan budaya nusantara.

Salah satu upaya strategis dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap tradisi Desa Trunyan adalah melalui pengembangan media promosi budaya lokal berbasis teknologi. Selama ini, tradisi budaya lokal Desa Trunyan hanya diceritakan oleh mulut ke mulut, karena kurangnya publikasi, menyebabkan banyak generasi muda yang belum mengetahui tradisi budaya ini. Oleh karena itu, untuk memperkenalkan tradisi budaya Desa Trunyan, diperlukan pengembangan

media promosi yang menarik, inovatif, dan interaktif mengenai tradisi Desa Trunyan. Salah satunya melalui media promosi berbasis *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Augmented Reality* (AR) lebih mengutamakan reality karena teknologi ini lebih dekat ke lingkungan nyata. *Augmented Reality* (AR) mengizinkan penggunanya berinteraksi secara lebih real-time ke sistem. Teknologi *Augmented Reality* (AR) berkembang sangat cepat sehingga pengembangannya dapat diterapkan dalam segala bidang media promosi. *Augmented Reality* sebagai media promosi memiliki beberapa keunggulan, seperti bisa digunakan dengan cara membangkitkan gambar, suara, dan sensasi yang mirip dengan lingkungan aslinya. Teknologi ilustrasi desain kebudayaan Desa Trunyan digital berbasis *Augmented Reality* dipilih karena mampu menampilkan desain 3 dimensi semi-realitas yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat. Selain itu, bentuk digital dipilih karena generasi muda di era globalisasi ini sangat dekat dengan dunia digital.

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media promosi interaktif berbasis *Augmented Reality* yang difokuskan pada bagaimanakah gambaran kebutuhan masyarakat, gambaran umum media promosi interaktif serta tingkat penerimaan masyarakat terhadap GoTrunyan-ART: Inovasi Media Pengenalan Budaya Lokal Daerah Trunyan, Kintamani-Bangli Berbasis Teknologi *Augmented Reality*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kebutuhan, desain media promosi, serta tingkat penerimaan masyarakat terhadap

GoTrunyan-ART: Inovasi Media Pengenalan Budaya Lokal Daerah Trunyan, Kintamani-Bangli Berbasis Teknologi *Augmented Reality*. Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan wawasan generasi muda terhadap budaya lokal Desa Trunyan melalui GoTrunyan-ART, inovasi media pengenalan budaya lokal Daerah Trunyan, Kintamani-Bangli berbasis teknologi *Augmented Reality*. Penelitian ini diharapkan juga mampu menghasilkan dan memberikan inovasi terhadap bentuk media promosi interaktif yang baru dalam memperkenalkan budaya Desa Trunyan, khususnya dalam bentuk *Augmented Reality*.

Kuburan Trunyan

Desa Trunyan merupakan salah satu desa tertua di Bali. Nama desa Trunyan diambil dari nama sebuah pohon besar yang berada tidak jauh dari lingkungan sekitar desa tersebut. Desa Trunyan berasal dari kata “Taru” yang artinya pohon dan “Menyan” yang artinya wewangian. Letak dari Desa Trunyan tersebut berada di sebelah Danau Batur pada bagian di sisi timurnya, Bangli, provinsi Bali. Desa Trunyan menyimpan berbagai macam budaya dan ritual yang menjadi keistimewaannya. Salah satu budaya Desa Trunyan yang berbeda adalah cara pemakamannya dimana di Bali biasanya melakukan upacara Ngaben sedangkan di Desa Trunyan, yakni meletakkan jenazah di areal terbuka tanpa proses penguburan. Selain cara pemakaman yang berbeda, Desa Trunyan juga memiliki tarian yang khas yaitu tari Barong Brutuk yang pakaiannya menggunakan daun pisang yang sudah kering.

Desa Adat Trunyan sebagai desa tertua di Bali yang mayoritas masyarakatnya merupakan Bali Aga memiliki tradisi unik dalam memakamkan jenazahnya. Di Bali, biasanya jasad yang meninggal akan dilakukan upacara dengan

tata cara Ngaben, yakni proses pembakaran mayat atau kremasi yang dilakukan oleh umat hindu di Bali. Namun, hal ini tidak berlaku di Desa Trunyan, bagi jenazah yang telah meninggal dunia tidak akan disemayamkan maupun dibakar, akan tetapi dengan cara diletakkan begitu saja di atas tanah sampai hancur dengan sendirinya, pada permukaan yang dangkal serta mempunyai ukuran yang panjang berbentuk cekungan. Sistem pemakaman ini dikenal dengan istilah “Mepasah” dan tempat pemakamannya disebut dengan Setra Wayah. Jumlah jenazah yang bisa dimakamkan di Setra Wayah hanya boleh sebelas jenazah dan jika lebih dari jumlah tersebut maka jenazah yang dianggap lebih lama akan dipindahkan atau digeser. Upacara mepasah ini dipercayai memiliki arti maupun tujuan yang tidak jauh berbeda dengan Ngaben yang seperti biasanya dijalankan, karena termasuk sebagai bagian dari upacara pemakaman di provinsi Bali. Desa

Adat Terunyan secara keseluruhan memiliki empat jenis pemakaman yang meliputi Setra Wayah bagi orang meninggal dengan kategori wajar, Setra Salah Pati/Ulah Pati bagi orang meninggal dengan kategori tidak wajar, Setra Nguda bagi orang meninggal dengan kategori masih anak-anak, dan Setra Ari-Ari untuk memakamkan ari-ari (plasenta) bayi.

Tata cara pemakaman di Desa Adat Trunyan hampir sama dengan pemakaman di daerah Bali lainnya, yakni menentukan hari-hari baik dengan menanyakan terlebih dahulu ke pemuka agama. Apabila sudah ditentukan, masyarakat mempersiapkan banten dan sarana prasarana yang diperlukan, membersihkan jenazah dengan cara dimandikan dan di lantunkan kidung khusus untuk orang meninggal dilanjutkan dengan membawa jenazah ke tempat pemakaman menggunakan perahu atau boat. Selanjutnya dilakukan pembersihan

areal pemakaman dan membuat lubang menggunakan cangkul dengan kedalaman 20 cm sampai 50 cm. Setelah selesai, maka mayat-mayat akan begitu saja dibiarkan tergeletak di tanah lapang serta cukup dengan diberi berupa anyaman kayu sebagai penutupnya atau yang mempunyai bentuk segitiga sama kaki dari sesama anyaman bambu. dengan kedalaman 20 cm sampai 50 cm. Setelah selesai, jenazah tersebut diletakkan begitu saja, anehnya tidak ada bau busuk sedikit pun di pemakaman ini, dikarenakan pohon Taru Menyan yang mengeluarkan semerbak wangi yang menyengat.

Pura Ratu Gede Pancering Jagat

Pura Ratu Gede Pancering Jagat menyimpan peninggalan megalitikum berupa patung setinggi 4 meter yang tersimpan di dalam meru. Patung ini disebut sebagai Arca Da Tonta yang diyakini penduduk Trunyan sebagai Dewa tertinggi untuk memohon kemakmuran dan kesejahteraan.

Dalam prasasti Terunyan AI yang diterjemahkan oleh Goris, tertulis sebuah piagam yang dikeluarkan oleh Keraton Singha Mandawa pada tahun Saka 833 (atau tahun 911 masehi). Piagam tersebut berisikan ijin untuk membangun kuil 'Da Tonta'. Selanjutnya, penduduk Trunyan berkewajiban untuk memelihara kuil tersebut dengan kompensasi berupa pembebasan beberapa jenis pajak.

Barong Brutuk

Desa Trunyan juga memiliki tarian yang khas yaitu tari Barong Brutuk yang ditarikan pada saat upacara agama (piodalan) setiap purnama sasih kapat (bulan keempat pada perhitungan tahun saka di Bali yang umumnya jatuh pada Bulan

Oktober) saja di Bali yang umumnya jatuh pada di Pura Ratu Pancering Jagat. Dalam pura ini, terdapat sebuah patung besar bernama Bhatara Datonta atau Bhatara Ratu Pancering Jagat. Patung Bhatara Datonta merupakan salah satu peninggalan pada zaman batu besar. Bhatara Datonta memiliki 21 buah unen-unen (anak buah) dalam bentuk topeng yang dinamakan Barong Brutuk.

Sebelum menarikan barong brutuk para taruna arus melewati proses sakralisasi selama 42 hari. Selama proses sakralisasi, para taruna itu dilarang berhubungan dengan para wanita di kampungnya. Kegiatan lain yang dilakukan semasa menjalani proses penyucian, yaitu mengumpulkan daun-daun pisang dari Desa Pinggan yang digunakan sebagai busana tarian Brutuk. Daun-daun pisang tersebut dikeringkan dan kemudian dirajut dengan tali kupas (pohon pisang) dijadikan seperti rok yang akan digunakan oleh para penari Brutuk. Masing-masing penari menggunakan dua atau tiga rangkaian busana dari daun pisang tersebut, sebagian digantungkan di pinggang dan sebagian lagi pada bahu, serta di bawah leher. Serta penari yang akan menarikan tarian ini diharuskan untuk menggunakan dalaman (celana dalam) yang dibuat dengan menggunakan tali pisang.

Para penari Brutuk yang menggunakan busana daun pisang kering atau dikenal dengan sebutan kraras dan hiasan kepala dari janur, seorang berfungsi melakoni peran Raja Brutuk, seorang sebagai Sang Ratu, seorang sebagai Patih, seorang sebagai kakak Sang Ratu, dan selebihnya menjadi anggota biasa. Tarian Brutuk ini menggambarkan konsep dikotomi dalam kehidupan masyarakat Trunyan, yaitu dua golongan masyarakat, laki-laki dan perempuan. Untuk membedakan dua tokoh utama, yakni Dewa Tertinggi dan permaisurinya, selain bentuk topengnya yang khusus, juga pada kedua kepala tokoh itu dipasang bunga bambu terbuat dari batang bambu yang diserut dengan pisau, sehingga kelihatan

seperti tanduk. Topeng Duwe Lanang adalah Ratu Sakti Pancering Jagat dengan topeng warna hitam kemerahan, wajah tegas dengan mata besar dan seram, di atas kepalanya dipasang sungut terbuat dari batang bambu yang dikerat-kerat sehingga berbentuk bunga untuk membedakan dengan hiasan pada permaisuri. Karakter tokoh dalam tari Barong Brutuk diungkapkan melalui perilaku dan juga ekspresi topeng tokoh yang bersangkutan. Tokoh utama dalam tarian Barong Brutuk digambarkan oleh sebuah topeng Ratu Sakti Pancering Jagat dengan ekspresi wajah dicat merah, mata mendelik (melotot), bentuk mulut seperti tersenyum, dilengkapi dengan kumis dan rambut tebal berwarna hitam. Ekspresi ini mencerminkan karakter tegas, berwibawa, mengayomi, dan dapat mengikat lawan jenis. Karakter Ratu Pancering Jagat dimainkan oleh Sibakan Kelod (Sibakan Muani) atau paruh lakilaki. Topeng Duwe Istri dapat dilihat sesuai dengan bentuk atau karakter wajah dari topeng itu sendiri, walaupun yang menarik adalah laki-laki/teruna namun ketika dipentaskan akan muncul karakter yang sesuai dengan yang dibawakannya. Seperti ekspresi wajah putih dengan mata bulat, alis tebal, mulut tersenyum dan rambut panjang hitam. Topeng Brutuk sebagai Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar sebagai simbol penguasa Danu, dengan karakter yang lembut, mengayomi, tegas dalam setiap mengambil keputusan dan menjadi idaman lawan jenis. Karakter Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar ditarikan oleh Sibakan Kaja (Sibakan Luh) atau paruh perempuan. Karakter lain pengikut/pengiring Ratu Ayu Pingit Dalem Dasar adalah dengan menggunakan topeng berwarna hitam, hijau, dan ungu.

Tarian Brutuk dimulai dengan penampilan para unen-unen tingkat anggota. Mereka mengelilingi tembok pura masing-masing tiga kali sambil melambaikan cemeti kepada penonton dan peserta upacara. Cemetinya membuat bunyi melengking dan membangkitkan rasa takut penonton. Ketika Sang Raja, Ratu dan

Patih, dan kakak Sang Ratu tampil dalam pementasan, seorang pemangku berpakaian putih mendekati keempat penari itu dan langsung menyajikan sesajen, seperangkat sesaji penyambutan dan diiringi doa-doa keselamatan bagi masyarakat Trunyan. Keempat ningrat Brutuk itu juga mengelilingi pura sebanyak tiga kali, melambaikan cemeti mereka dan kemudian bergabung dengan para Brutuk yang lain. Penonton dan peserta upacara mulai mendekati para penari Brutuk itu, mengambil daun-daun pisang yang lepas, digunakan sebagai sarana kesuburan. Masyarakat Trunyan meyakini bahwa daun kraras yang dipakai oleh penari Brutuk sebagai simbol kesuburan, menjaga lingkungan, melestarikan alam dan dapat dipercaya sebagai jimat penolak bala yang diletakkan di dalam rumah penduduk. Para penonton yang berhasil memperoleh daun-daun pisang busana Brutuk itu, akan menyimpannya di rumah dan kemudian baru disebar di area persawahan ketika mulai menanam padi. Tujuan dari penyebaran daun pisang dari busana Brutuk itu ada karena mereka mengharapkan keberhasilan panen.

Di sini tarian mencapai klimaksnya, ayunan cemeti diperkeras, memecuti para penonton yang “mencuri” bagian dari busananya. Pecutan-pecutan Brutuk dipercaya dapat memberikan kesembuhan bagi masyarakat yang menderita sakit. Ritual tarian ini berlangsung satu hari penuh. Dimana pada tahapan terakhir diadakan pertunjukan ritual yang dipimpin oleh pemangku dengan beberapa sesajen. Setelah diberikan sesajen para penari brutuk kembali menari dengan gerakan-gerakan kunonya seperti menari dengan meniru tingkah laku ayam hutan liar dan lain-lain.

Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata

tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Augmented Reality* (AR) lebih mengutamakan reality karena teknologi ini lebih dekat ke lingkungan nyata. *Augmented Reality* (AR) mengizinkan penggunaanya berinteraksi secara lebih real-time ke sistem. Teknologi *Augmented Reality* (AR) berkembang sangat cepat sehingga pengembangannya dapat diterapkan dalam segala bidang media promosi. *Augmented Reality* sebagai media promosi memiliki beberapa keunggulan, seperti bisa digunakan dengan cara membangkitkan gambar, suara, dan sensasi yang mirip dengan lingkungan aslinya.

Media Promosi Berbasis *Augmented Reality*

Media promosi melalui perkembangan teknologi komunikasi saat ini telah mampu menyampaikan informasi kepada khalayak luas dalam memperkenalkan produk-produk dari berbagai sektor baik sektor produk di bidang kuliner, garmen, pariwisata, jasa telekomunikasi, budaya maupun bidang ataupun sektor lainnya. Terdapat beberapa jenis media promosi, seperti media cetak, audio, hingga digital seperti *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) sebagai media promosi interaktif memiliki beberapa keunggulan seperti, mampu membangkitkan minat dan antusiasme masyarakat terkait wawasan budaya. Sebagai contoh, aplikasi AR memungkinkan untuk menjelajahi sejarah atau bentuk fisik barang brutuk secara 3 dimensi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development*. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan. Menurut (Sugiyono, 2016), *Research*

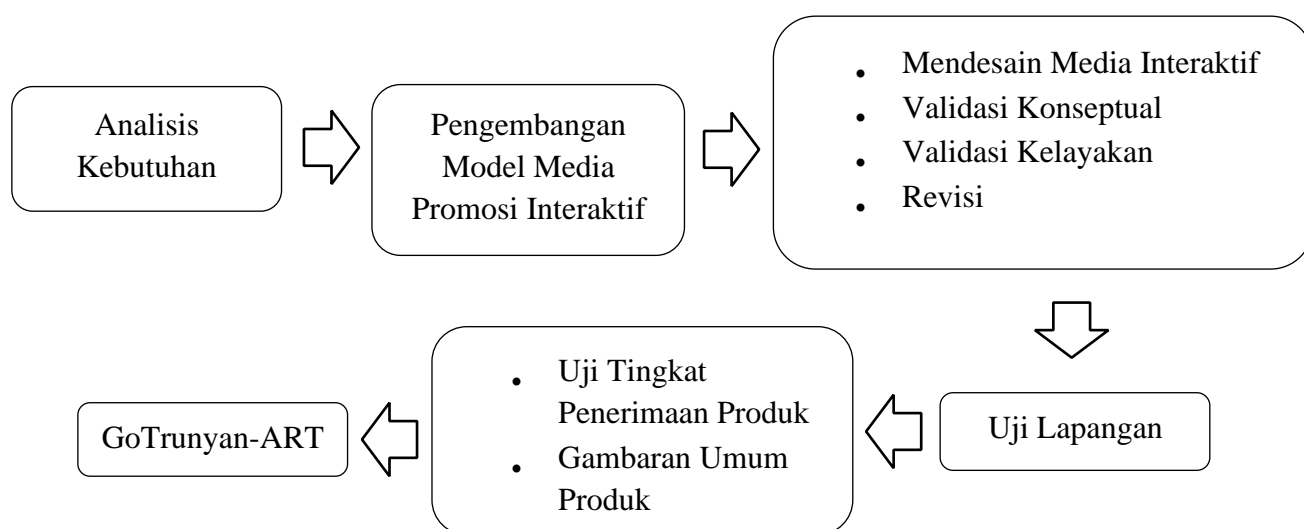
and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Bangli, yang berlokasi di Jalan Brigjen Ngurah Rai No. 36 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Bali. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu satu bulan, yakni pada bulan Desember tahun 2023.

Desain Penelitian

Pengembangan media interaktif “GoTrunyan-Art” ini menggunakan model penelitian adaptasi dari *model Research and Development*. Metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009). Pembuatan desain dilakukan pada media *platform* digital aplikasi Assemblr Edu. Berikut alur pengembangan media interaktif “GoTrunyanArt”. Berikut alur pengembangan media promosi interaktif GoTrunyan-Art.



Gambar 1. Bagan Pengembangan media promosi interaktif “GoTrunyan-Art”

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah masyarakat umum yang dipilih berdasarkan pada kebutuhan penelitian, yaitu secara sengaja (purposive sampling). Sementara, objek penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan dan tingkat penerimaan terhadap produk “GoTrunyan-ART”.

Prosedur Pengembangan Media dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan respon pilihan (tertutup) secara online melalui googleform kepada 50 responden. Dalam kuesioner terdapat 5 penilaian, yakni mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). **2.**

Pengembangan Model Media Promosi Interaktif

a. Mendesain Media Promosi Interaktif

GoTrunyan-ART merupakan media interaktif dalam bentuk digital berbasis teknologi Augmented Reality. GoTrunyan-ART menyajikan desain-desain 3D semi-realis serta penjelasan terkait kebudayaan lokal Desa Trunyan. Terdapat beberapa komponen yang dapat diakses sebagai pendukung media yakni Objek 3d, Objek 2d, Annotation, FunFact, Explanation Board, URL Video, dan Slideshow Foto.

b. Validasi Konseptual

Validasi konseptual dilakukan melalui dua tahap, yakni tahap pertama melakukan studi literatur dan tahap kedua melakukan validasi melalui validator ahli.

c. Validasi Kelayakan

Validasi kelayakan dilakukan oleh peneliti dengan mencoba mengakses GoTrunyan-ART didampingi oleh pembimbing penelitian.

d. Melakukan Revisi

Hasil validasi konseptual dan kelayakan selanjutnya dievaluasi dan dilakukan revisi guna menyempurnakan *GoTrunyan-ART*, baik dari segi konten maupun dari segi penggunaannya.

3. Uji Lapangan

Pada uji lapangan dilakukan penilaian terhadap produk oleh 50 responden, yang meliputi persepsi terhadap media interaktif *GoTrunyan-ART*, persepsi terhadap aspek penggunaan *GoTrunyan-ART*, dan persepsi terhadap aspek peningkatan pengetahuan menggunakan kuesioner dengan respon pilihan (tertutup). Dalam kuesioner terdapat 5 penilaian, yakni mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Analisis Data

1. Analisis Kebutuhan dan Penerimaan Produk

Analisis kebutuhan dan penerimaan produk dilakukan dengan pemberian angket/kuesioner kepada subjek penelitian. Data yang telah terkumpul melalui kuesioner kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk kualitatif yaitu dengan cara menetapkan skor jawaban dari pertanyaan yang telah dijawab oleh responden yang mana pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan-ketentuan tertentu. Model yang digunakan dalam kuesioner ini adalah dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri dari lima kategori yaitu:

Tabel 1.

Skala jawaban dan skor

Skala Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data hasil kuesioner ini dideskripsikan secara kuantitatif dengan interval penilaian yaitu:

Tabel 2.
Indeks dan kategori interval

Indeks (%)	Kategori
80-100	Sangat Setuju
60-79,99	Setuju
40-59,99	Cukup
20-39,99	Tidak Setuju
0-19,99	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum *GoTrunyan-ART*

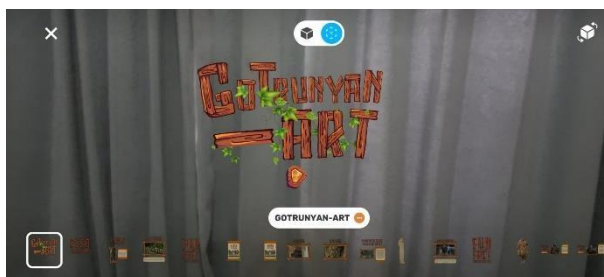
GoTrunyan-ART merupakan sebuah inovasi media promosi yang menarik, inovatif, dan interaktif mengenai tradisi Desa Trunyan melalui media promosi berbasis Augmented Reality, yang mana media interaktif *GoTrunyan-ART* bertujuan untuk mengenalkan, meningkatkan pemahaman, dan mengajak masyarakat luas untuk melestarikan budaya lokal. Pada dasarnya, *GoTrunyan-ART* menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, adapun komponen pendukung yang terdapat di dalam *GoTrunyan-ART* di antaranya:

- **Objek 3D** merupakan animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan.
- **Objek 2D** merupakan animasi yang dipresentasikan dengan ukuran Panjang,

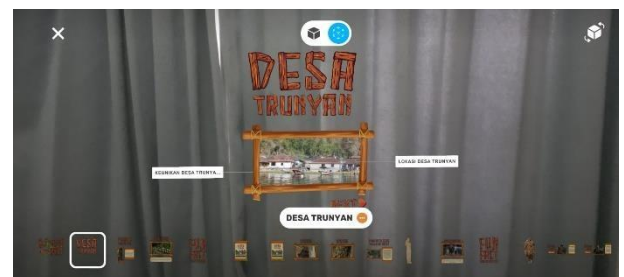
lebar, dan tinggi.

- **Annotation** merupakan sebuah catatan yang menerangkan suatu objek, dalam GoTrunyan -ART dilambangkan dengan garis panah berisi tulisan.
- **FunFact** berisi fakta-fakta unik terkait tradisi Mepasah dan Barong Brutuk Desa Trunyan, yang dilambangkan dengan ikon lingkaran hijau yang berisi angka 1-4.
- **Explanation Board** merupakan animasi papan yang berisi penjelasan singkat mengenai tradisi Desa Trunyan.
- **URL Video** merupakan komponen pendukung yang langsung meneruskan penonton untuk menonton video tradisi Desa Trunyan dengan bantuan URL YouTube.
- **Slideshow Foto** merupakan komponen pendukung yang langsung menampilkan foto dokumentasi tradisi Desa Trunyan. Komponen ini memiliki tombol next yang berfungsi untuk melihat foto berikutnya dan tombol prev yang berfungsi untuk kembali ke foto sebelumnya.

Berikut adalah *display* atau tampilan dari media promosi interaktif berbasis teknologi *Augmented Reality* , GoTrunyan-Art



1. Halaman *Start* GoTrunyan-Art



2. *Annotation* Desa Trunyan



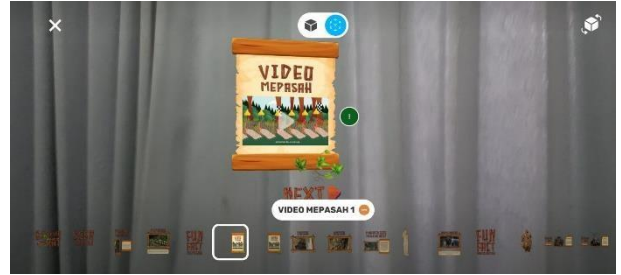
3. Explanation Board Pohon Tarumenyan



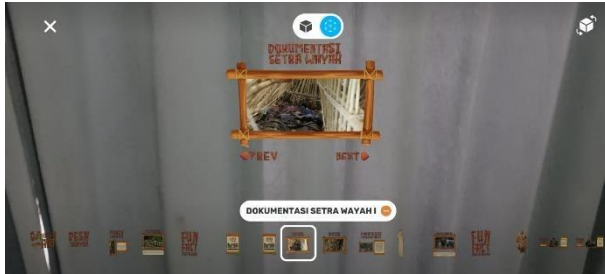
4. Explanation Board Mepasah



5. Fun Fact Mepasah



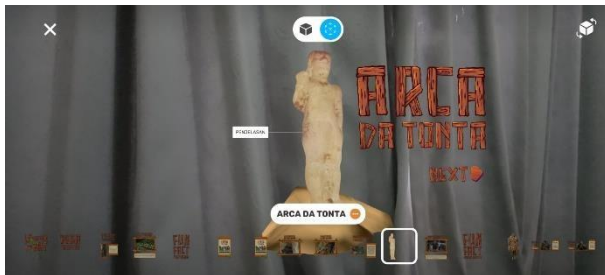
6. URL Video Mepasah



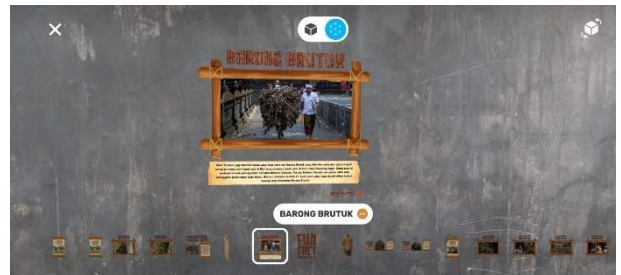
7. Slideshow Foto Setra Wayah



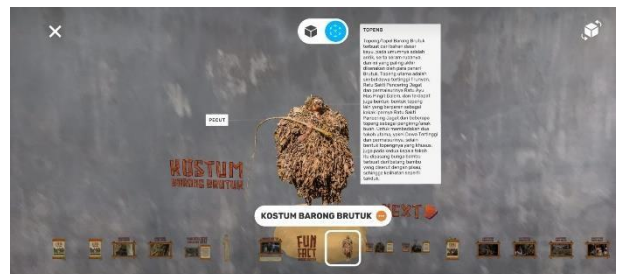
8. Explanation Board Pura Pancering Jagat

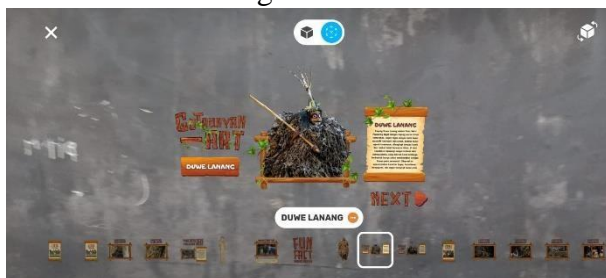
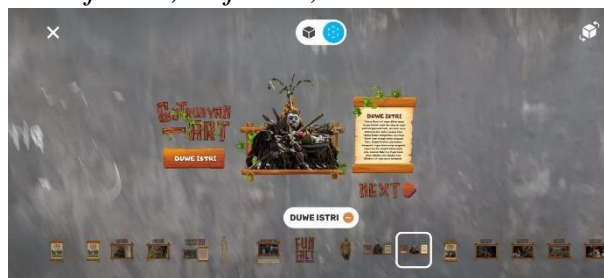
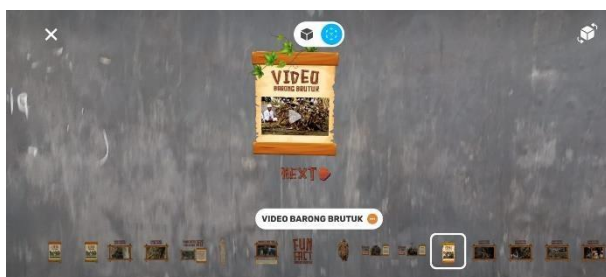
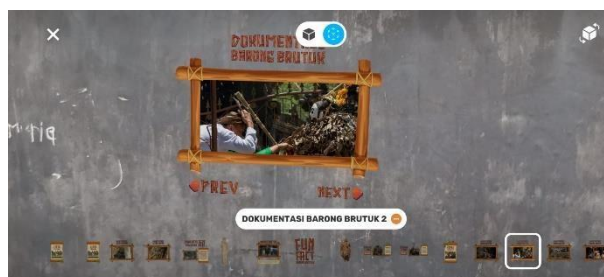


9. Objek 3D, Objek 2D, dan Annotation



10. Explanation Board Barong Brutuk



11. *Fun Fact* Barong Brutuk12. *Objek 3D, Objek 2D, dan Annotation*13. *Explanation Board* Duwe Lanang14. *Explanation Board* Duwe Istri15. *URL Video* Barong Brutuk15. *Slideshow Foto* Barong Brutuk

3.2 Analisis Kebutuhan Produk

Untuk melihat tingkat kebutuhan responden terhadap media promosi interkatif GoTrunyan-Art, dilakukan penyebaran kuesioner pada responden. Dari analisis kebutuhan tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut (sesuai tabel 3).

Tabel 3.
Hasil analisis kebutuhan GoTrunyan-ART

No	Pertanyaan	Indeks (%)	Kategori
1.	Saya senang melakukan eksplorasi mengenai kebudayaan lokal, khususnya tradisi budaya lokal Desa Trunyan	99,2 %	SS
2.	Media promosi mengenai budaya lokal Desa Trunyan cenderung minim dan kurang mendapatkan sorotan dikarenakan sulitnya akses secara langsung	90,8 %	SS
3.	Media promosi budaya lokal yang cenderung minim menyebabkan saya kesulitan dalam mengenal dan mendapatkan informasi mengenai kebudayaan lokal Desa Trunyan	95,6 %	SS
4.	Saya pernah belajar dan mengenal budaya lokal Desa Trunyan melalui media interaktif berbasis digital	23,6 %	TS

5.	Saya tertarik untuk belajar budaya lokal Desa Trunyan melalui media interaktif berbasis digital	94,8 %	SS
----	---	--------	----

Dari hasil yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 50 responden, secara umum responden menyatakan sangat setuju (indeks = 99,2%) bahwa responden senang melakukan eksplorasi mengenai kebudayaan lokal, khususnya tradisi budaya lokal Desa Trunyan. Responden juga menyatakan sangat setuju (indeks = 95,8%) bahwa media promosi mengenai budaya lokal Desa Trunyan cenderung minim dan kurang mendapatkan sorotan dikarenakan sulitnya akses secara langsung, sehingga membuat mereka kesulitan dalam mengenal dan mendapatkan informasi mengenai kebudayaan lokal Desa Trunyan. Di samping itu, beberapa responden (indeks = 23,6%) menyatakan bahwa mereka pernah belajar dan mengenal budaya lokal Desa Trunyan melalui media interaktif berbasis digital, sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden belum pernah belajar budaya lokal Desa Trunyan melalui media interaktif berbasis digital dan menyatakan sangat setuju bahwa responden tertarik untuk belajar dan mengenal budaya lokal Desa Trunyan melalui media promosi interaktif berbasis digital. (indeks = 94,8%). Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden membutuhkan sebuah inovasi dari bentuk media promosi khususnya mengenai budaya lokal Desa Trunyan. Hal tersebut sejalan dengan keberadaan media promosi budaya lokal Desa Trunyan yang saat ini cenderung minim sorotan, kurang menarik, tidak interaktif dan belum mengandalkan proses digitalisasi.

3.3 Analisis Tingkat Penerimaan Produk *ICU-Edu Games*

Untuk melihat tingkat penerimaan responden dan kelayakan produk untuk diakses sebagai media promosi budaya lokal Desa Trunyan dalam bentuk

GoTrunyan-ART, dilakukan pemberian kuesioner kepada responden. Dari analisis penerimaan tersebut, didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 4.
Hasil analisis penerimaan GoTrunyan-ART

No	Pernyataan	Indeks (%)	Kategori
Persepsi Terhadap Media Promosi Interaktif “GoTrunyan-ART”			
1.	Saya merasa antusias dalam mengakses dan mengeksplorasi media interaktif "GoTrunyanART"	96,8	SS
2.	Saya senang mengakses dan mengeksplorasi media interaktif "GoTrunyan-ART"	91,2	SS
Persepsi Terhadap Aspek Penggunaan “GoTrunyan-ART”			
1.	Media interaktif "GoTrunyan-ART" ini mudah diakses dan dipahami	92,8	SS
2.	Isi dari komponen media interaktif jelas	90	SS
3.	Komponen dari media interaktif mudah untuk digunakan.	94,4	SS
Persepsi Terhadap Aspek Peningkatan Eksplorasi dan Pengetahuan			
1.	Media interaktif ini sangat bermanfaat untuk memperkenalkan dan juga mengedukasi orang-orang yang awam dengan budaya lokal Desa Trunyan.	90,4	SS
2.	Melalui media interaktif ini, saya menjadi lebih mengenal budaya lokal Desa Trunyan.	92	SS
3.	Melalui media interaktif ini, saya jadi tahu pentingnya mempromosikan dan melestarikan budaya lokal Desa Trunyan.	89,6	SS
4.	Melalui "GoTrunyan-ART" ini, saya jadi lebih tertarik untuk mempelajari dan memperkenalkan budaya lokal, khususnya Desa Trunyan.	92,4	SS
5.	Saya akan mempromosikan "GoTrunyan-ART" agar budaya Desa Trunyan lebih dikenal oleh masyarakat luas.	92	SS

Berdasarkan dari data analisis penerimaan *GoTrunyan-ART*, sebagaimana dijabarkan pada Tabel 4, menunjukkan bahwa dari segi produk media interaktif digital, *GoTrunyan-ART* memenuhi kriteria media interaktif yang mana dapat digunakan dengan mudah, jelas, dan isi dalam setiap komponen media dapat dipahami dengan baik. Ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek peningkatan

eksplorasi pengetahuan, responden menyatakan bahwa media interaktif GoTrunyan-ART menyenangkan untuk diakses, berguna, dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pengenalan mengenai budaya lokal Desa Trunyan. Media interaktif GoTrunyan-ART dapat meningkatkan eksplorasi dan pemahaman responden terhadap budaya lokal Desa Trunyan dengan mendapatkan informasi mengenai aspek aspek tradisi seperti prosesi upacara Mepasah, sejarah Pura Ratu Gede Pancering Jagat, serta keunikan dari Barong Brutuk seperti kostum, dan kaidahnya.

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Responden membutuhkan sebuah inovasi dari bentuk media promosi dan eksplorasi, khususnya media interaktif budaya lokal guna menunjang ketertarikan dan minat responden dalam mengenal, mengetahui dan melestarikan budaya lokal Desa Trunyan.
2. GoTrunyan-ART merupakan inovasi media pengenalan budaya lokal khususnya Desa Trunyan yang dibuat dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality*. Adapun fitur-fitur desain kreatif yang tersedia antara lain Objek 3D, Objek 2D, *Annotation*, *FunFact*, *Explanation Board*, URL Video dan *Slideshow Foto*.
3. Tingkat penerimaan produk GoTrunyan-ART sangat tinggi dengan rata-rata indeks 92,16%. Penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap media promosi interaktif GoTrunyan-ART sangat baik (rata-rata indeks 94%), penerimaan produk dari segi persepsi terhadap aspek penggunaan GoTrunyanART sangat baik (rata-rata indeks 92,4%). Tingkat penerimaan produk ditinjau dari segi persepsi terhadap aspek peningkatan eksplorasi dan pengetahuan menghasilkan nilai yang sangat baik dengan rata-rata indeks 91,28%.

4.2 Saran-saran

Dari hasil penelitian ini dapat disarankan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap GoTrunyan-ART meliputi penambahan fitur dan komponen

pendukung media. Selain itu diperlukan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas GoTrunyan-ART dalam meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap wawasan kebudayaan lokal Desa Trunyan.

REFERENSI

Arriyono, S., 1985. Kamus Antropologi. Jakarta: Akademika PressIndo.

Sugiyono, 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

idiasih & Rita, 2017. Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA N 2 Jember. Jember: s.n.