

Pengembangan Media *Augmented Reality* pada Benda-benda Kebudayaan dalam Prosesi Ritual Pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba

¹Aser Parera*, ²Ery Iswary, ³Muhammad Hasyim
^{1,2,3}Universitas Hasanuddin Makassar, Indonesia

Corresponding Author ✉ kasimbar09@gmail.com*

ABSTRACT

This research aims to determine the development of Augmented Reality media in the Pinisi Boat Making Ceremony in Ara Village, Bulukumba Regency. The main problems raised in this research are what are the cultural objects and meanings of these cultural objects in the ritual procession of making Pinisi boats in Ara Village, Bontobahari District, Bulukumba Regency, and how to apply Augmented Reality media as a medium for cultural development based on cultural objects that have been analyzed. This research uses descriptive research and development. This study uses a qualitative approach and RnD (Research & Development). The instruments in this study use interview techniques, documentation and voice recording. The data analysis technique used is descriptive qualitative data analysis and development techniques. Pinisi is one of the cultural assets belonging to the Indonesian nation that is unique, and in its manufacturing ritual there are several cultural objects that have moral values and spiritual messages that must be preserved and preserved. Augmented Reality media is an alternative to cultural development in the modern era. Therefore, technology-based cultural development media is needed in an effort to preserve culture from generation to generation.

Keywords: *Augmented Reality, Pinisi Boat, Bulukumba, Building Ceremony.*

Journal Homepage <https://journal.stai-alfurqan.ac.id/alqiyam/index.php/alqiyam/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal memiliki kekayaan alam yang belimpah dari Sabang sampai Merauke. Dan Indonesia juga dikenal memiliki aset kebudayaan yang dapat dilestarikan dan kembangkan. Tak heran jika aset kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dapat dikenal sampai kepenjuru dunia. Adapun salah-satu aset kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia yaitu Perahu-perahu tradisional yang tersebar diseluruh Indonesia. Beberapa Suku memiliki keunikan mengenai pembuatan Perahunya masing-masing, salah-satunya adalah masyarakat Bugis-Makassar.

Sebagai tempat yang memiliki lautan yang sangat luas, tak heran jika masyarakat Suku Bugis-Makassar, Sulawesi Selatan banyak menggantungkan hidupnya pada mata pencaharian yang bersumber di Lautan. Salah-satu profesi masyarakat Bugis-Makassar yaitu dikenal dengan para pekerja perahu (*Panrita Lopi*), terutama di bagian dataran timur Sulawesi Selatan yaitu masyarakat Konjo Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba. Jenis Perahu yang diproduksi oleh masyarakat Konjo Desa Ara yaitu Perahu Pinisi.

Konon dalam kisah lama yang masih dipercaya oleh masyarakat Sulawesi Selatan, kapal Raja Saweri gading di landa badai sehingga kapal yang dinaikinya pecah berantakan, bagian kapal

yang berupa lunal terdapat di Desa Ara, sebagian lagi di Selayar, sedangkan talinya terdampar di Desa Bira, dan serta lingginya terdampar di Desa Lemo-lemo. Konon karna kekeramatan Raja Saweri Gading ini Pula maka penduduk di Desa Ara terampil dan ahli dalam teknologi pembuatan kapal. Penduduk di Desa Lemo-lemo pandai dalam menghaluskan dan membuat Linggi, Sedangkan yang ahli dalam melayarkannya adalah penduduk di Desa Bira. Pelaut-pelaut dari Desa Bira khususnya terkenal akan keterampilannya dalam mengarungi samudera mereka adalah pelaut-pelaut yang pantang menyerah dalam menantang keganasan ombak di Lautan.

Pinisi yang gambarkan dengan khasnya yang memiliki *Dua Tiang Tujuh Layar* telah dikenal di seluruh Indonesia bahkan sampai kepenjuru dunia. Pinisi merupakan kebanggaan masyarakat Konjo Desa Ara. Tak hanya dijadikan sebagai alat angkut barang, namun perahu Pinisi-pun kini sudah banyak dijadikan sebagai salah satu Perahu pesiar yang mewah dan megah. Pinisi juga dikenal sebagai identitas suatu suku, bangsa, dan bahasa. Oleh sebab itu dalam proses pembuatannya dilakukan beberapa Ritual Upacara khusus sebagai bentuk rasa syukur kepada sang pencipta. Dalam beberapa Upacara pembuatan Perahu Pinisi tersebut terdapat benda-benda Kebudayaan yang memiliki nilai moral dan makna yang sangat sakral.

Dengan Perkembangan teknologi dan informasi, kini kita bisa mengakses semua informasi secara instan hanya dengan satu kali klik, dengan kemudahan yang dapat dimanataakan melalui jejaring media intenet (Khusna et al., 2019; Santoso et al., 2020). Dan perkembangan ini kian mengikis proses konvensional dalam pengembangan budaya lokal yang ada di Indonesia, salah satunya yaitu Budaya Pembuatan Perahu Pinisi. Namun, perkembangan zaman ini tidak bisa kita tolak begitu saja, dan sebagai generasi penerus bangsa yang peduli akan perkembangan kebudayaan yang ada di Indonesia, maka generasi muda diharapkan mampu memberikan inovasi baru dengan tetap berpatokan pada nilai-nilai kebudayaan daerah dan juga melibatkan teknologi sebagai media pengembangan yang bisa mendorong kebudayaan Indonesia agar tetap dikenal dan dilestarikan dari generasi ke generasi (Usman et al., 2020). Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah alternatif yang bisa dijadikan sebagai media pelestarian kebudayaan yang berbasis teknologi, salah satunya yaitu media *Augmented Reality*.

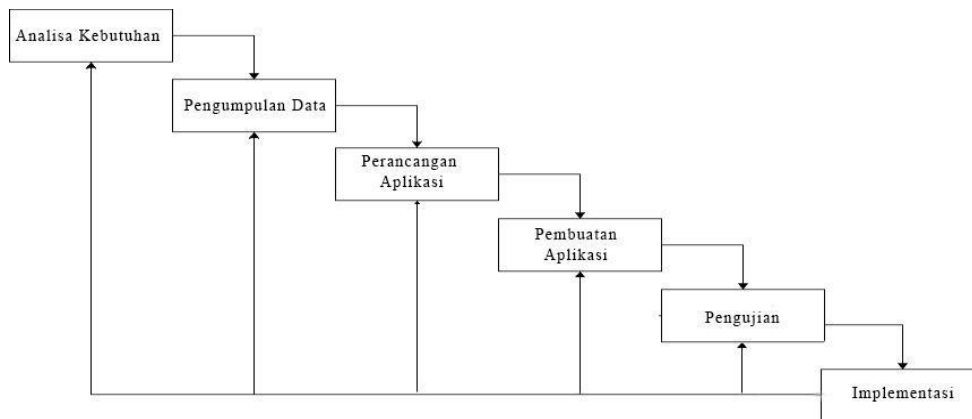
Augmented Reality adalah sebuah aplikasi yang bertujuan untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk tiga dimensi maupun dua dimensi kemudian diproyeksikan kedalam dunia nyata dalam waktu yang bersamaan. Media *Augmented Reality* telah banyak digunakan dalam beberapa bidang, antara lain: Hiburan, kedokteran, produk *marketing*, dan *game*.

Dengan media *Augmented Reality* dijadikan sebagai salah satu alternatif media pengembangan kebudayaan, diharapkan bisa memberikan manfaat dan pengetahuan mengenai benda-benda kebudayaan yang terdapat dalam prosesi pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba dan juga melalui *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah kebudayaan yang cukup monoton.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk memberikan representasi terhadap objek yang diteliti (Maknun, 2019; Hasyim et al., 2020) dan pengembangan *Research And Development* (R&D) yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan memvisualisasikan fungsi serta makna benda-benda kebudayaan dalam ritual Pembuatan Perahu Pinisi. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif peneliti dapat melihat objek penelitian untuk dapat mendeskripsikan data secara akurat dan sistematis yang dihubungkan dengan fenomena-fenomena yang ada berdasarkan kondisi yang alamiah berdasarkan situasi sosial (Wardaninggar et al., 2019).

Jenis penelitian yang dilakukan dalam Implementasi fitur *Augmented Reality* adalah jenis penelitian dan pengembangan pada *Research And Development* (R&D). Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pengembangan kebudayaan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada *Platform Android*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Diagram *Waterfall* ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

Diagram *Waterfall* menggambarkan proses pembuatan fitur *Augmented Reality*, yang dimulai dengan analisis kebutuhan sebagai konsep dasar *Augmented Reality*. Pengumpulan data disusun berdasarkan analisis kebutuhan, kemudian disusun perancangan aplikasi. Rancangan aplikasi yang dianggap matang dilakukan pembuatan aplikasi. Untuk mengukur aplikasi yang telah dibuat, dilakukan pengujian. Jika pengujian aplikasi berhasil, dilakukan implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upacara Pembuatan Perahu Pinisi Tradisional

Upacara pembuatan perahu Pinisi merupakan suatu upacara yang sangat sakral mengandung makna simbolis didalamnya, upacara tersebut dilakukan oleh pekerja perahu (*Panrita Lopi*), beberapa upacara pembuatan Perahu Pinisi antara lain:

a) *Memotong lunas (annakbang kalabiseang)*

Annakbang kalabiseang atau memotong lunas perahu merupakan proses pemotongan kayu yang konon dalam upacara pemotongan kayu lunas tersebut, sesuai dengan kepercayaan nenek moyang terdahulu sampai saat ini dipercaya sebelum melakukan pemotongan kayu terlebih dahulu dicarikan waktu yang baik atau hari yang baik. Pada umumnya, jenis kayu yang dipilih adalah kayu *Naknasa* yang memiliki keistimewaan yaitu uratnya kedap air dan daya susutnya kecil.

Penebangan pertama dilakukan untuk bahan lunas atau dalam bahasa Konjo dinamakan *Kalabiseang* yang terdiri dari tiga potong. Penebangan tersebut biasanya berlangsung sebelum tengah hari. Dalam pelaksanaan pemotongan lunas ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh *Panrita Lopi* yaitu pertama-tama memeriksa dan memastikan terlebih dahulu apakah pohon tersebut memiliki penghuni roh halus atau tidak, untuk itu sebelum pemotongan kayu, kapak yang digunakan dalam pemotongan kayu disandarkan terlebih dahulu di pohon kayu tersebut, dan jika kapak itu jatuh tanpa sebab, maka diyakini bahwa pohon tersebut masih memiliki roh halus, kemudian yang kedua jika sebelum proses pemotongan tersebut dilakukan dan tiba-tiba *Panrita Lopi* didatangi beberapa keraguan maka hal tersebut diperiksa secara batin, yaitu dengan menaikkan jari telunjuk dan menghadapkan-nya pada pohon kayu yang ingin ditebang, dan jika besarnya batang pohon tersebut bisa dikalahkan dengan besarnya jari telunjuk maka diyakini oleh para *Panrita Lopi* bahwa pohon tersebut tidak berpenghuni. Proses pemotongan lunas ini diyakini bermakna “Permintaan Izin” kepada Sang Pencipta.

Dalam pemotongan lunas kayu, para *Panrita Lopi* akan mengelilingi pohon kayu yang ingin ditebang, kemudian mengambil kapak, dan menghadapkan posisi mereka ke arah Matahari, menarik nafas panjang dan setelah itu memanjatkan do’a atau mantra:

Pattimbonnako buttayya

(Tanah yang menumbuhkanmu)

Katuhoannako bosiya

(Hujan yang memeliharamu)

Batelamunnako Lukmanulhakim

(Lukmanulhakim yang menanam-mu)

Allah taala anta'bangko

(Atas nama Allah maka engkau ditebang)

Setelah para *Punggawa Kapal* selesai membacakan Mantra, maka dilanjutkan dengan pelafasan Basmalah (*Bismillahirrahmanirrahim*), kemudian setelah itu, mengucapkan beberapa huruf dari dalam hati *a...i...u...* sembari menahan nafas, dan setelah itu para *Punggawa* mulai menetakkan kapak mereka. Kapak dihadapkan ke atas dengan makna agar sekiranya selalu memiliki nasib baik. Kemudian para *Punggawa* akan menetakkan kapak mereka sebanyak tiga kali kemudian dilanjutkan oleh satu atau dua orang *sawi* untuk meneruskan pemotongan sampai pohon kayu tersebut sampai roboh. Dan setelah pohonnya sudah roboh, maka para *punggawa* akan mengukur batang pohon kayu dengan menggunakan tapak kaki *m e r e k a*, selanjutnya akan dipotong dan dibuat sebagai balok dan dibentuk sesuai dengan kegunaannya. Salah-satu informan menyatakan bahwa:

1. Pantangkan saat pemotongan pohon kayu dengan membelakangi arah Matahari dipercaya bahwa bayangan akan jatuh di tempat pohon kayu yang dipotong. Pohon kayu pertama yang telah dipotong dengan tanpa halangan menandakan bahwa kerja-kerja selanjutnya akan berjalan lancar.
2. Adapun yang kedua yaitu *Kanre sangka'* merupakan beras yang berwarna putih, kuning, atau merah, bahkan hitam *Sangka'* mengandung arti yaitu "Lengkap".
3. Kepercayaan masyarakat setempat menyatakan bahwa sesajian serta anak ayam yang baru menetas merupakan kesenangan makhluk-makhluk halus.
4. Dan yang terakhir, pada saat para *Punggawa* sedang berkonsentrasi dan melakukan komunikasi dengan penghuni hutan secara Gaib, Para *Punggawa* akan menanyakan apakah pohon kayu tersebut bersedia untuk dijadikan Kapal untuk Si "*anu*", dan Setelah melakukan komunikasi dan telah mendapatkan persetujuan maka dilaksanakan-lah pemotongan kayu.

b) upacara menyambung lunas (annattara')

Upacara menyambung lunas atau dalam bahasa setempat dinamakan (*Annattara*) yang mengandung arti memotong. Setelah kayu dipotong dan diukur, maka kayu akan dibawa ke-*bantilang* yakni tempat perakitan Perahu, kegiatan yang dilakukan di *Bantilang*, yaitu menyambung lunas dan kemudian yaitu *sotting* atau dalam bahasa setempat dinamakan "memulai".

Upacara menyambung lunas atau dalam bahasa setempat dinamakan (*Annattara*) merupakan upacara yang disimbolkan sebagai proses pertemuan ibarat manusia akan melakukan pertemuan Laki-Laki dan Perempuan untuk mewujudkan seorang Bayi, karena anggapan dan kepercayaan nenek moyang terdahulu sampai saat sekarang, didalam proses pembuatan perahu tidak ubahnya dengan proses pembuatan seorang bayi, itulah sebabnya dalam proses pembuatan perahu membentuk kayu yang mirip dengan tulang rusuk manusia dan urat-urat manusia disimbolkan dengan lempengan-lempengan kayu itu sendiri.

Lunas (*Kalabiseang*) merupakan bagian pokok pada perahu, oleh sebab itu dalam menentukan ukurannya dilakukan musyawarah antara *Punggawa* dan pemilik kapal. Hal tersebut dilakukan sebelum

pengelolaan bahan-bahan baku yang ada di hutan, dan sebelum upacara pemotongan dan penyambungan lunas (*Annatara'*) dilakukan, ukuran yang telah disepakati akan dipertegas kembali.

Untuk menentukan ukuran dari panjangnya lunas (*Kalabiseang*), maka harus memperhitungkan 2 hal. Yang Pertama, yaitu *Tonase*, untuk Perahu yang memiliki ukuran 30-40 ton maka dibutuhkan panjang Lunasnya yakni 11 telapak kaki, dan untuk perahu yang memiliki ukuran 100 ton maka panjang lunas yang butuhkan yaitu 17 telapak kaki. Dan yang kedua, adapun untuk penambahan dan pengurangan Lunas (*Kalabiseang*) dari ukuran diatas memiliki langkah-langkah tertentu.

Kegiatan penyambungan itu sendiri selalu dibarengi dengan Upacara *Annatara'* yaitu memotong lunas untuk disambung, upacara ini merupakan upacara yang sangat sakral sehingga untuk melaksanakannya dipilih berdasarkan hari-hari yang baik menurut kepercayaan setempat. Saat yang dianggap baik adalah sewaktu pasang naik yaitu antara pagi sampai dengan tengah hari, sebagai lazimnya dipersiapkan pula beberapa kelengkapan dalam kegiatan upacara. Masih banyak yang dilakukan setelah itu, misalnya pemasangan papan keras atau dalam bahasa Konjo setempat disebut dengan *Anjama papan terasa* yaitu papan kulit pertama, yang dimulai dari papan kulit kelima, keempat, ketiga, dan seterusnya sampai membentuk perahu seutuhnya.

Untuk penguat sambungan antara papan-papan tersebut digunakan *Pasok Buku*, yang umumnya untuk sebuah perahu Pinisi dipergunakan lebih kurang 3000 batang. Bagian akhir dari rangkaian kerja fisik pembuatan perahu adalah mengerjakan tiang agung atau dalam bahasa Konjo setempat disebut *Anjama Palajareng*, dua tiang agung tersebut bertumpu pada *Bangkeng Salara*, dan tinggi dari tiang agung tersebut harus seimbang dengan ukuran perahu, tiang utama depan mamakai penumbu dan lebih panjang dari tiang yang dibelakang.

Sebelum upacara *Annatara'* dimulai, Para *Panrita* bersiap-siap dalam posisi jongkok di berada tepat di ujung kanan Lunas *kalabiseang* dengan posisi yang menghadap ke arah timur dan berhadapan dengan pemilik perahu. Diikuti oleh para *sawi* tepat dibelakang *Panrita*, dan di beberapa calon *sawi* dan nahkoda perahu berdiri tepat dibelakang pemilik Perahu. Segala kelengkapan upacara ditaruh di ujung depan Lunas *Kalabiseang*. Dan saat dimulainya upacara, maka akan dimulai dengan membakar kemenyan yang dilakukan oleh Para *punggawa*. Dan saat proses pembakaran kemenyan maka pemilik Perahu memasang kain yang berwarna Putih kepada *Punggawa*. Dan sesaat asap kemenyan menyebar, maka saat itu pula *punggawa* mengasapi pahatnya dan kemudian kapak tersebut diletakkan berada tepat di garis lurus Lunas *Kalabiseang* dan kemudian diberengi dengan pembacaan mantra, sebagai berikut:

Dalle mambua'ilau

(Di Timur Rezeki akan datang)

Sibuntulangko sicini'

(Engkau Bertemu dan berpatatapan)

Namarannu pa'mai'nu Mammakkang naha-nahannu

(Sesaat pikiranmu berhenti dank au merasa sangat Gembira)

Setelah para *Punggawa Kapal* selesai membacakan Mantra, maka dilanjutkan dengan pelafasan Basmalah (*Bismillahirrahmanirrahim*), kemudian setelah itu, mengucapkan beberapa huruf dari dalam hati *a...i...u...* dan saat berada pada penyebutan huruf "u", maka beberapa kali Para *Punggawa* memukul palunya. Serpihan-seppihan kayu dari hentakan pahat diambil oleh Para *panrita* dan kemudian dibagi menjadi dua bagian, sebagian diberikan kepad *sambalu*, dan sebagiannya lagi diambil oleh *panrita*, dan kemudian "didinginkan" didalam mulut. Dan serpihan kayu yang dimiliki oleh Pemilik perahu disimpan dan setelah itu dimasukkan kedalam sebuah botol yang berisi minyak kelapa yang dibuat sendiri oleh pemilik perahu. Buah kelapa gading tersebut diambil secara langsung dari pohon yang terletak tepat dibagian diatas pelepah daun dan buah mengarah ketimur.

Setelah itu Para *Punggawa* menandai ujung lunas dengan pahat, dan selanjutnya ujung tersebut dipotong dengan menggunakan gergaji sampai putus. Setelah itu, dibuatkan dua lubang pada ujung lunas. Sedangkan balok penyambungunya dipahat menyerupai alat kelamin Pria yang besarnya disesuaikan dengan ujung lunas yang telah dilubangi, dan ini merupakan simbol kemaluan laki-laki. Dan didalam lubang lunas tersebut diisikan beberapa benda-benda kebudayaan antara lain: *Beras, Emas, Jarum/besi*, dan dibungkus dengan *Kapas Rurung-rurung*. Dan Setelah lubang lunas tersebut diisi dengan Benda-benda kebudayaan, maka penyambung lunas yang telah dipahat menyerupai alat kelamin laki-laki tadi disambungkan dengan lubang lunas.

Setelah itu, *Punggawa* mengolesi lunas tersebut dengan Darah Ayam. Dan selesailah rangkaian upacara *Annattara*'.

c). Upacara Appasili (Tolak Bala)

Pada malam harinya dilakukan Upacara menolak balak (*Appasili*) yaitu upacara yang mendahului upacara *ammossi*'. Dalam upacara ini biasanya terpadat kegiatan Barazanji, pembacaan *Barazanji* yang dilakukan merupakan bukti bahwa terdapat ikatan antara kehidupan Tradisional dengan agama yang peluk secara mayoritas oleh penduduk setempat.

d) Upacara pemberian pusar (Ammossi')

Pada puncak upacara malam itu adalah Upacara pemberian pusar (*Ammossi*'), upacara ini merupakan upacara yang tidak kalah sakralnya, karena pada upacara tersebut merupakan proses akhir dari kelengkapan manusia sempurna dalam bentuk Perahu sebagai anak dan *Panrita* yang merupakan ibu/bapaknya. Upacara *Ammossi*' dilakukan pada saat air laut panjang sedang naik, dan pada upacara ini, *Panrita* melubangi lunas dengan pahat dan membor-nya sampai tembus, setelah tembus, *Panrita* membasuh muka dan berkumur yang kemudian airnya ditampung oleh pemilik Perahu serta disimpan sebagai minyak kapal *Lopi* yang berguna pada saat pelayaran-nya nanti, terutama pada saat ditimpa mahabahaya atau dalam situasi genting dalam berlayar.

e). Upacara mendorong kapal (Annyorong Lopi)

Pada pagi harinya dilaksanakan Upacara mendorong kapal (*Annyorong Lopi*), yakni meluncurkan perahu ke laut. Puluhan kayu bulat diletakkan dibawah lunas perahu, setelah banyak orang yang berkumpul maka pekerjaan mendorong kapal-pun dimulai. Dalam Upacara ini, terdapat aneka keragaman budaya yang dipertontonkan, salah satunya yaitu; *Tari Tradisional Panrita Lopi* yang diperankan oleh pemuda-pemudi yang ada di Desa Ara.

Makna Benda-Benda Kebudayaan

1.)Benda-benda Kebudayaan dalam Upacara Menyambung Lunas (annattara)

- a. Emas diniatkan sebagai (*Kemuliaan*)
- b. Besi diniatkan sebagai (*Ketangkasan*)
- c. Beras diniatkan sebagai (*Simbol Persatuan*)
- d. Kapas *rurung-rurung*/kapas yang bertumpuk diniatkan sebagai (*Rezeki yang Berlimpah*)

2) Benda-benda Kebudayaan dalam Upacara Tolak Bala (appasili)

- a. Daun (*sidinging*), diniatkan dalam perjalanan Perahu semoga dalam kondisi tenang dilautan
- b. Salah satu jenis tanaman yang merambat (*Sinrolo*) yang diniatkan agar keberuntungan selalu bersama Perahu
- c. *Taha tinapasa*, diniatkan agar perahu terhindar dari pengaruh negative (Roh Jahat)
- d. Daun Sirih *Taha sirih* diniatkan agar selalu menjaga rasa masa malu bila di berkahi keberhasilan.
- e. Tebu *Ta'bu*, diniatkan agar kapal selalu mengapung di lautan dan selalu memiliki nasib yang baik.

Pembuatan Aplikasi Augmented Reality

Penelitian ini menggunakan Media *Augmented Reality* merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk tiga dimensi maupun dua dimensi kemudian diproyeksikan kedalam dunia nyata dalam waktu yang bersamaan. Media *Augmented Reality* telah banyak digunakan dalam beberapa bidang, antara lain: Hiburan, kedokteran, produk *marketing*, dan *game*.

Dengan Perkembangan teknologi dan informasi, kini kita bisa mengakses semua informasi secara instan hanya dengan satu kali klik, dan perkembangan ini kian mengikis proses konvensional dalam pengembangan budaya lokal yang ada di Indonesia, salah satunya yaitu Budaya Pembuatan Perahu Pinisi. Namun, perkembangan zaman ini tidak bisa kita tolak begitu saja, dan sebagai generasi penerus bangsa yang peduli akan perkembangan kebudayaan yang ada di Indonesia, maka generasi muda diharapkan mampu memberikan inovasi baru dengan tetap berpatokan pada nilai-nilai kebudayaan daerah dan juga melibatkan teknologi sebagai media pengembangan yang bisa mendorong kebudayaan Indonesia agar tetap dikenal dan dilestarikan dari generasi ke generasi. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah alternatif yang bisa dijadikan sebagai media pelestarian kebudayaan yang berbasis teknologi, salah satunya yaitu media *Augmented Reality*.

Dengan media *Augmented Reality* dijadikan sebagai salah satu alternatif media pengembangan kebudayaan, diharapkan bisa memberikan manfaat dan pengetahuan mengenai benda-benda kebudayaan yang terdapat dalam prosesi pembuatan Perahu Pinisi di Desa Ara, Kecamatan Bontobahari, Kabupaten Bulukumba dan juga melalui *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah kebudayaan yang cukup monoton.

Pemanfaatan Augmented Reality

Perkembangan *Augmented Reality* tidak perlu diragukan lagi, terbukti dengan banyaknya media-media dalam berbagai bidang mampu menjadikan *Augmented Reality* salah satu solusi guna untuk mengembangkan banyak hal dengan fitur yang dimilikinya. Bidang-bidang yang telah mengadopsi media ini antara lain;

a). Hiburan

Dunia hiburan merupakan suatu aset dan potensi yang besar bagi perkembangan teknologi, begitu pula *Augmented Reality*, salah satu fitur *Augmented Reality* yang telah digunakan dalam dunia hiburan yaitu *Game*. Sejalan dengan perkembangan teknologi, *Game* dengan konsep Virtual menjadi daya tarik yang sangat tinggi bagi Milenial jaman sekarang. Dan *Game* yang bisa kita dapati dengan media *Augmented Reality* yaitu (*Pokémon Go*).

b). Pemasaran

Dalam dunia pemasaran, kita selalu menjumpai produk dengan penjualan yang konvensional, namun beberapa perusahaan telah merapkan media *Augmented Reality* sebagai alternative baru dalam menunjang omset pemasaran. Salah satu perusahaan yang menggunakan media *Augmented Reality* sebagai alternative pemasaran, antara lain; *Coca Cola*, *Pepsi*, *Ikea*, dan masih banyak lagi.

c). Kedokteran

Dalam dunia Kedokteran juga tidak kalah canggihnya, beberapa rumah sakit di Amerika Serikat salah satunya, telah menggunakan fitur media *Augmented Reality* sebagai solusi dalam melakukan Pembedahan, pendeteksian penyakit, dan lain sebagainya.

d). Pendidikan

Dengan keterbatasan waktu dan akses belajar yang dimiliki anak-anak dimasa sekarang, maka media *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif tambahan dalam menunjang kualitas pendidikan anak, agar mereka tetap bisa belajar kapan saja dan dimana saja hanya dengan menggunakan *Smartphone* mereka. Sudah banyak penelitian yang dilakukan mengenai media pembelajaran anak

dengan menggunakan *Augmented Reality*. Dan hal tersebut terbukti dapat membantu anak dalam memahami pelajaran dengan konsep *Real-Experience*.

Tahap Pengumpulan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

a. Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini, diperlukan perancangan dalam pembuatan media pengembangan budaya. Maka dari itu, Peneliti perlu melakukan observasi terhadap benda-benda apa sajakah yang ada dalam ritual pembuatan perahu Pinisi.

b. Analisis Perangkat Keras

Pada analisis Perangkat Keras, dilakukan secara spesifik, untuk memastikan dan mengobservasi secara umum mengenai Perangkat apa sajakah yang digunakan oleh mayoritas penduduk Kabupaten Bulukumba, khususnya masyarakat Desa Ara.

c. Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media ini, antara lain: Unity 3D, Vuforia SDK, Photoshop Cs5, dan Blender 3D Animation.

Tahap perencanaan arsitektur sistem

Pada tahap ini, dilakukan perancangan arsitektur sistem yang akan dibangun. Rancangan sistem digambarkan dalam *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

Tahap Perancangan Komponen

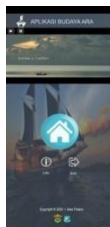
Sistem Komponen dalam aplikasi media pengembangan budaya dirancang dalam tahap ini. Perancangan mengacu pada analisis kebutuhan, analisis perangkat lunak, analisis perangkat keras, dan perencanaan arsitektur sistem. Rancangan aplikasi dibuat dalam sebuah storyboard. Storyboard merupakan gambaran secara visual tampilan media pembelajaran dalam bentuk sketsa.

Tahap Pembuatan Disain Antar Muka

Antar muka dibuat berdasarkan perancangan disain antar muka. Antar muka dibangun berdasarkan storyboard yang telah dibuat pada tahap perancangan disain antar muka. Pada tahap ini, peneliti memilih tema perahu Pinisi sebagai *Highlight* utama dengan menambahkan sedikit fitur di tampilan antar muka seperti pemilihan *Video*, *Font*, *Button*, dan *Logo*.

Tampilan Halaman Utama

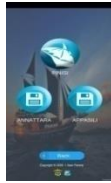
Halaman utama adalah halaman pertama yang muncul saat pertama membuka aplikasi, di halaman ini terdapat 3 menu utama yaitu AR Camera, Informasi dan exit. Tampilan untuk halaman utama ini ditunjukkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Tampilan Halaman Home

Pada halaman Home adalah halaman yang menampilkan beberapa menu pada bagian upacara Pembuatan Perahu Pinisi, diantaranya dalam halaman Pinisi, Anattara dan Appasili. Tampilan untuk Halaman Home ini di tunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Home

Tampilan Halaman *Annatara* dan *Appasili*

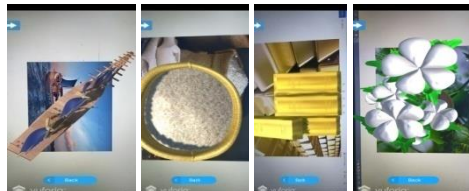
Pada Halaman *Anattara* dan *Appasili* di sajikan penjelasan mengenai Upcara *Anntara* dan *Appasili*, serta benda-benda kebudayaan apa saja yang harus ada di dalamnya. Tampilan Halaman *Annatara* ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman *Annattara*

Tampilan Objek 3D

Di beberapa halaman menu antara lain, *Pinisi*, *Annatara*, dan *Appasili* tersedia tampilan objek 3D dari benda-benda Kebudayaan ditambah dengan fitur penjelasan benda tersebut secara denotasi dan konotasi. Tampilan Objek 3D tersebut di tunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Objek 3D

Tampilan Halaman Makna Denotasi dan Konotasi

Pada bagian penjelasan Makna Denotasi dan Konotasi, Peneliti menambahkan fitur Scroll yang berada pada bagian samping kiri layar kamera. Tampilan Scroll-nya ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Makna

Tampilan Halaman Informasi

Pada halaman informasi terdapat keterangan mengenai tujuan dan manfaat pembuatan Aplikasi serta *Background* Peneliti dan Pembimbing. Tampilan Halaman Informasi ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Informasi

KESIMPULAN

Kepercayaan *panrita lopi*, perahu adalah sebuah wujud yang memiliki eksistensi layaknya manusia. Perahu adalah sosok kehidupan yang menjadi simbol terkecil dari alam semesta serta, menjadi bagian dalam bagian kebudayaan yang perlu dilestarikan sepanjang masa. Makna Benda-benda Kebudayaan dalam ritual pembuatan Perahu Pinisi merupakan wujud dari cara masyarakat setempat menghargai setiap pemberian ciptaan yang Maha Kuasa dan juga dijadikan sebagai ungkapan do'a dan rasa syukur atas apa yang ada di alam semesta.

Media pengembangan budaya menjadi hal yang tidak bisa terpisahkan dalam kehidupan berbangsa bersuku, dan bertanah air. Hal ini dikarenakan terciptanya karakter bangsa menjadi alasan mengapa budaya harus tetap dilestarikan. Di era yang modern ini, media pengembangan budaya yang terlalu monoton menjadi alasan generasi penerus bangsa memilih hal yang lain dibandingkan mempelajari kebudayaan. Media harus dapat menjangkau seluruh aspek masyarakat dan menjadi solusi alternative atas kurangnya media pengembangan budaya berbasis teknologi. Melalui Augmented Reality, media pembelajaran budaya bisa lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006.
- Aisyah, N., & Amalia, D. R. (2020). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Perspektif HAM & Pendidikan Islam di MINU Purwosari Metro Utara. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(1), 164-176.
- Ahmadi Abu, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, Bandung: Armiko, 1986.
- Datuk, A. (2020). Sistem Zonasi Sebagai Solusi Bagi Orang Tua untuk Mendapatkan Pendidikan Anak Yang Bermutu Di Kota Kupang. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(2), 20-33.
- Fadhli, M. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Madrasah dan Komitmen Guru Terhadap Efektifitas Madrasah di Lhokseumawe. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 56-70.
- Hasyim, M, Kuswarini, P and Masdiana. (2020). *The Brand Personality of Toraja Coffee as A Tourism Destination. Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*. Volume 17, Issue 4, p. 178-191
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373-390.
- Kristiawan, M., Ahmad, S., Tobari, T., & Suhono, S. (2017). Desain Pembelajaran SMA Plus Negeri 2 Banyuasin III Berbasis Karakter Di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 2(2), 403-432.
- Khusna, A. A., Sari, Y. A., & Tohir, M. (2019). Developing E-Learning Worksheet Based Information Technology For English Learning. *Attractive: Innovative Education Journal*, 1(1), 14-39.
- Iqbal, M. (2019). Penerapan Kompetensi Pedagogik Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Guru Pendidikan Islam. *Attractive: Innovative Education Journal*, 1(1), 111-143.

- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. X; Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. X; Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Ponidi, P., Waziana, W., Kristina, M., & Gumanti, M. (2020). Model of Utilizing Discovery Learning to Improve Mathematical Learning Achievements. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(1), 41-48.
- Santoso, B., Nurhayati, N., & Djafar, H. (2020). Penerapan E-learning Berbasis Google classroom Sebagai Media Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah di Tengah Pandemi. *Jurnal Al Qiyam*, 1(1), 100-108.
- Samsilayurni, S. (2019). Pengaruh Pemberdayaan Guru oleh Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Attractive: Innovative Education Journal*, 1(1), 1-13.
- Septiawati, L., & Eftanastarini, I. (2020). Analisis Ketercapaian Standar Kompetensi Lulusan di MTS As Salam. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(1), 81-89.
- Surakhmad Winarno, *Dasar dan Teknik Research, Pengantar Metodologi Ilmiah*, Ed, VI; Bandung : Tarsito, 1987.
- Suhono, S & Sari, D. (2020). Developing Students' Worksheet Based Educational Comic for Eleventh Grade of Vocational High School Agriculture. *Anglophile Journal*, 1(1), 29-40. Retrieved from <http://www.attractivejournal.com/index.php/anglophile/article/view/78>
- Suhono, S., & Utama, F. (2017). Keteladanan Orang Tua dan Guru dalam Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 107-119.
- Tampubolon, J. (2020). Supervisi Korektif untuk Menemukan Kekurangan–Kekurangan Guru Kelas dalam Malaksanakan Pembelajaran di SD Negeri 173105 Tarutung. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(2), 133-140.
- Usman, U., Wicaksono, H., & Zainab, K. S. (2020). Pendidikan Islam dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 (Quick Respon dan Adaptif Terhadap Perubahan). *Jurnal Al Qiyam*, 1(1), 84-99.
- Yamin Martinis, *Sertifikasi Profesi Keguruan di Indonesia*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2006
- .