



## PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* PADA LORONG WISATA KELURAHAN BATUA SEBAGAI MEDIA INFORMASI INTERAKTIF

Fadly Shabir<sup>1\*</sup>, Ahmad Irfan Abdullah<sup>2</sup>, Arysespajayadi<sup>3</sup>, Arham Ilham BD<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Desain Grafis/Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

[fadly.shabir@polimedia.ac.id](mailto:fadly.shabir@polimedia.ac.id) 1, [irfan@polimedia.ac.id](mailto:irfan@polimedia.ac.id) 2, [arysespajayadi@polimedia.ac.id](mailto:arysespajayadi@polimedia.ac.id) 3,  
[arhamilhambd@polimedia.ac.id](mailto:arhamilhambd@polimedia.ac.id)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kelurahan Batua terletak di Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, dan termasuk dalam wilayah Kecamatan Manggala.. Batua berarti batu yang keras. Dinamakan Desa Batua karena kawasan ini memiliki banyak batu licin besar (Batu Laccu) di tepian Sungai Paropo. Kelurahan Batua merupakan Kelurahan yang menerapkan program pemerintah Kota Makassar yaitu Lorong Wisata. Tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu melakukan penerapan teknologi yaitu Augmented Reality demi mendukung program Pemerintah Kota Makassar yaitu lorong wisata pada setiap kelurahan khususnya pada Kelurahan Batua. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan lorong wisata yang pada umumnya hanya berupa lukisan pada lorong tanpa ada informasi mengenai ikon-ikon budaya atau tokoh yang ada pada lorong wisata tersebut. Pengabdian melakukan proses pengambilan data untuk mendukung pengabdian kepada masyarakat dengan beberapa cara agar memperoleh data yang tepat dan akurat melalui proses wawancara, observasi, maupun studi literatur. Terakhir adalah tahap evaluasi yaitu hasil yang diperoleh dari produk PkM ini telah berhasil dirancang dan dibangun kemudian didistribusikan ke play store android. Hasil kuesioner dari 53 orang yang melakukan testing pada aplikasi dan menjawab kuesioner, diperoleh hasil sebesar 94.3% menyatakan bahwa penerapan augmented reality pada lorong wisata kelurahan batua sebagai media informasi yang bersifat interaktif.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*; Lorong Wisata; Budaya; Kelurahan Batua.

**Abstract:** *Kelurahan Batua is one of the sub-districts in Manggala District, Makassar City, South Sulawesi Province, Indonesia. The name "Batua" means "hard rock" in the local language, referring to the abundance of large slippery rocks (Batu Laccu) on the banks of the Paropo River in this area. Kelurahan Batua is a locality that implements the government's program called "Lorong Wisata" (Tourism Alleys) initiated by Makassar City. The aim of this community service is to apply Augmented Reality technology to support the "Lorong Wisata" program, particularly in Kelurahan Batua, as part of the efforts to enhance the tourism alleys. Currently, these alleys are usually adorned with paintings but lack information about cultural icons or historical figures associated with them. The researchers collected data through interviews, observations, and literature reviews to ensure the accuracy and relevance of the information used. The outcome of this research is an Augmented Reality application designed to provide interactive information about cultural icons and historical figures related to the tourism alleys in Kelurahan Batua. The application was developed and successfully distributed on the Android play store. The results of the questionnaire from 53 people who tested the application and answered the questionnaire showed that 94.3% stated that the implementation of augmented reality in the tourist alley of Batua Village as an interactive information medium.*

**Keywords:** *Augmented Reality; Tourism Alleys; Culture; Kelurahan Batua.*

---

### A. LATAR BELAKANG

Generasi muda Indonesia saat ini kekurangan rasa bangga dan kesadaran terhadap upaya pelestarian budaya. Minat belajar generasi terkini juga terlihat menurun. Mereka lebih cenderung tertarik pada pengetahuan tentang budaya asing. Hal ini menjadi ancaman dan gangguan terhadap ketahanan nasional dalam konteks budaya. Untuk mengatasi tantangan global ini, sangat penting untuk mempertahankan karakter pemuda agar sejalan dengan prinsip dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila (Bintari &

Darmawan, 2016).

Sangat memprihatinkan melihat kondisi tersebut, ketika budaya dibiarkan begitu saja dan semakin banyak remaja yang terpengaruh oleh budaya asing. Manusia secara alami terkait dengan kebudayaan, dan mereka menjadi bagian integral dari masyarakat yang merupakan tempat kelahiran, pertumbuhan, dan perkembangan kebudayaan (Kistanto, 2015). Mengantisipasi kondisi tersebut, pemerintah khususnya Kota Makassar melakukan berbagai upaya untuk melestarikan budaya yang ada di Makassar. Pemerintah Kota Makassar juga mengajak warga untuk mempercantik jalur setiap Kelurahan yang ada di Kota Makassar agar dapat dilestarikan dan dinikmati sebagai tempat wisata. Hal ini diharapkan dapat mempengaruhi masyarakat agar lebih mengenal budayanya sendiri dan menjadi dasar mengapa penelitian ini sangat penting untuk dilakukan. Salah satu program populer dari Walikota Makassar yaitu Program Lorong Wisata. Program Lorong Wisata saat ini hanya menampilkan lukisan warna-warni yang indah tanpa makna ataupun informasi. Lorong wisata tidak hanya menampilkan ikon-ikon yang menarik di setiap koridor, tetapi diharapkan koridor dapat menampilkan ikon dan karakter budaya. Beberapa lorong wisata terdapat objek berupa patung budaya dan tokoh yang tidak memiliki informasi apapun, sehingga banyak orang yang lewat tidak mengetahui informasi mengenai ikon budaya yang ada pada lorong wisata. Dikarenakan lorong wisata tidak menyediakan media informasi pada lukisan sehingga tidak interaktif dan kurang menarik. Permasalahan yang di hadapi saat ini banyak bermunculan tempat wisata yang sering didatangi oleh remaja-remaja ataupun kalangan umum, namun kebanyakan hanya berupa tempat liburan ataupun tempat melepas penat yang kurang memberikan nilai Pendidikan bagi para pengunjung (Aslah, 2017). Oleh karena itu dibutuhkan suatu media informasi yang variatif, menarik dan interaktif sehingga media informasi tersebut dapat mempermudah dan lebih menarik perhatian masyarakat dalam mengenal budaya melalui informasi yang terdapat pada Lorong Wisata pada Kelurahan Batua.

Upaya pelestarian budaya Indonesia pada era digital, yang penting dan utama untuk dilakukan yaitu membangkitkan kesadaran dan rasa peduli akan budaya kita Nahak (2019). Peran generasi milenial dalam memanfaatkan dan menjaga budaya dianggap sangat penting saat ini. Mereka dipandang sebagai pewaris budaya dan identitas regional dari generasi sebelumnya yang akan mewariskannya kepada generasi berikutnya dengan penuh tanggung jawab. (Sarkowi 2020). Beberapa aspek budaya ini dapat meningkatkan kebanggaan generasi muda, yang kemudian memotivasi mereka untuk aktif dalam upaya pelestarian dan pemeliharaan kekayaan budaya Indonesia. (Perliando et al., 2018).

Pemanfaatan teknologi multimedia memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang unggul dengan memanfaatkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, animasi, bahkan Augmented Reality (Saputri, 2017). Augmented Reality adalah cara baru dan menarik bagi orang untuk berinteraksi dengan computer karena dapat memberikan pengalaman visualisasi yang realistis (Fernando, 2013). Dengan demikian, inti dari Augmented Reality (AR) adalah mengimplementasikan proses antarmuka untuk menyisipkan objek virtual ke dalam realitas fisik. (Hermawan, 2015). Secara umumnya, tujuan penggunaan teknologi AR adalah memberikan informasi yang lebih jelas dan interaktif kepada pengguna secara real-time (Ikhwani, 2020). Teknologi Augmented Reality (AR) melibatkan beberapa elemen yang berfungsi sebagai penunjang perangkat untuk memungkinkan objek virtual muncul di lokasi yang telah ditentukan dan melakukan pemindaian di area yang memiliki penanda (marker). (Arifitama, 2018). Augmented Reality memungkinkan untuk menggabungkan objek nyata dengan objek virtual. (Nistrina, 2021). Objek virtual dapat disatukan dengan lingkungan nyata dalam bentuk teks, animasi, model 3D, atau video, memungkinkan pengguna untuk mengalami objek virtual tersebut dalam konteks lingkungannya (Haris, 2018)

Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah memecahkan masalah dengan cepat dan

efisien dalam hal ini penerapan *Augmented Reality* (Nazilah, 2021). untuk menumbuhkan kepedulian generasi muda terhadap pelestarian budaya Indonesia. Hal ini dapat dicapai melalui pendekatan teknologi dengan menyediakan suatu media informasi yang menarik, sehingga media informasi tersebut dapat mempermudah dan menarik perhatian dan kecintaan generasi muda pada budaya Indonesia khususnya Kota Makassar.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

### **1. Metode Perancangan**

Sebelum penulis melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terlebih dahulu melakukan pengumpulan data dengan menggunakan data primer maupun data sekunder

#### **1. Data Primer**

Data primer didapatkan dengan melakukan observasi langsung ke lapangan dan melakukan wawancara kepada pihak terkait pada Kelurahan Batua baik pihak pegawai kelurahan selaku pengambil kebijakan dan masyarakat yang ada pada lokasi atau pernah ke lokasi pengabdian.

#### **2. Data Sekunder**

Dalam proses melengkapi referensi pengabdian melakukan kajian pada sumber lainnya berupa buku, data maupun internet yang berhubungan dengan Kelurahan Batua terkhusus Lorong Wisata.

### **2. Pembuatan Media Informasi Berbasis Augmented Reality**

Kelurahan Batua adalah salah satu kelurahan di Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Batua berarti batu yang keras. Dinamakan Desa Batua karena kawasan ini memiliki banyak batu licin besar (Batu Laccu) di tepian Sungai Paropo. Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan mengatur ulang informasi menjadi bahan yang berguna bagi penerima informasi (Syahputra, 2020). Pembuatan media informasi berbasis *Augmented Reality* melibatkan pihak Kelurahan Batua Raya dan bapak/ibu ketua dan sekretaris pada RW 3 yang merupakan lokasi lorong wisata.

Dalam proses mengembangkan media informasi yang interaktif, menarik, dan variatif berbasis augmented reality pada Kelurahan Batua sebagai upaya pengembangan Lorong Wisata dilakukan berbagai tahapan yaitu:

#### **1. Pra Produksi/Persiapan**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data serta melakukan observasi, menemukan ide, lalu membuat konsep aplikasi Augmented Reality.

#### **2. Produksi/Pelaksanaan**

Setelah konsep pada tahap praproduksi telah disusun dengan matang, selanjutnya adalah tahap produksi atau tahap pembuatan bahan dan finishing pembuatan aplikasi Augmented Reality, yang meliputi:

- a. Mengumpulkan referensi model 3D.
- b. Pembuatan dan mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan pada aplikasi Augmented Reality berupa objek 3D menggunakan Blender dan Animasi informasi objek menggunakan Adobe After Effect.
- c. Pengerjaan aplikasi Augmented Reality menggunakan aplikasi Unity.
- d. Melakukan tahap uji coba penggunaan aplikasi Augmented Reality pada lorong wisata Kelurahan Batua Raya.

### 3. Pasca Produksi/Evaluasi

Tahap terakhir yaitu Pasca Produksi/Evaluasi atau tahap finishing sekaligus tahap akhir dari perbaikan setelah uji coba pada penggunaan aplikasi Augmented Reality di Kelurahan Batua Raya, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

#### C. Peran Masing-Masing Pengabdian

1. Fadly Shabir, sebagai Ketua Pengabdian yang paham penerapan teknologi serta pemanfaatannya agar menjadi media interaktif yang menarik pada Lorong Wisata Kelurahan Batua.
2. Ahmad Irfan Abdillah, berperan dalam proses birokrasi serta menjalin komunikasi dan hubungan yang baik dalam proses pengabdian kepada masyarakat.
3. Arysespajayadi dengan kemampuan pemrograman yang baik akan menjadi pengarah kepada programmer serta desainer demi terciptanya gambaran Augmented Reality yang menarik pada Lorong Wisata Kelurahan Batua.
4. Arham Ilham BD sebagai Mahasiswa membantu segala kebutuhan tim pengabdian sekaligus menjadi ajang untuk mengembangkan dirinya.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pra Produksi/Persiapan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data serta melakukan observasi, menemukan ide, lalu membuat konsep aplikasi Augmented Reality. Tahap Pra Produksi/Persiapan Meliputi:

- a. Mencari referensi untuk menemukan ide.
- b. Wawancara narasumber yang berkaitan.



Gambar 1. Wawancara dengan narasumber

- c. Melakukan proses segmentasi agar karya yang dibuat sesuai pada target atau sasaran pengguna.
- d. Melakukan proses metode berfikir (Brainstorming) dilakukan untuk mengelompokkan beberapa ide yang telah didapatkan setelah mendapatkan referensi.
- e. Konsep ide, yang terdiri dari strategi kreatif, pendekatan visual, pembuatan model atau konsep aplikasi.

### 2. Produksi/Pelaksanaan

Setelah konsep pada tahap praproduksi telah disusun dengan matang, selanjutnya adalah tahap produksi atau tahap pembuatan bahan dan finishing pembuatan aplikasi Augmented Reality, yang meliputi:

- a. Mengumpulkan referensi model 3D.



Gambar 2. Tahap Pra-produksi

- b. Pembuatan dan mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan pada aplikasi Augmented Reality berupa objek 3D menggunakan Blender dan Animasi informasi objek menggunakan Adobe After Effect.



Gambar 3. Pembuatan objek

- c. Pengerjaan aplikasi Augmented Reality menggunakan aplikasi Unity.



Gambar 4. Tampilan UI Aplikasi

- d. Melakukan tahap uji coba penggunaan aplikasi Augmented Reality.



Gambar 5. Uji coba aplikasi

### 3. Pasca Produksi/Evaluasi

Tahap terakhir yaitu Pasca Produksi/Evaluasi atau tahap *finishing* sekaligus tahap akhir dari perbaikan setelah uji coba pada penggunaan aplikasi *Augmented Reality*. Setelah itu akan dilakukan testing secara umum, agar mengetahui aplikasi Augmented Reality yang dibuat responsif dan sesuai dalam pemenuhan kebutuhan informasi yang digunakan pada Lorong Wisata, dengan cara bertanya ke warga masyarakat secara langsung pada saat menggunakan aplikasi *Augmented Reality*, sehingga dapat dianggap berhasil dalam tahap ini. Pada tahap ini penulis juga melakukan evaluasi dengan membuat kuesioner testing penggunaan aplikasi untuk mengetahui pendapat user setelah menggunakan aplikasi *Augmented reality*. Hasil kuesioner dari 53 orang yang melakukan testing pada aplikasi dan menjawab kuesioner. Maka diperoleh hasil, 50 orang partisipan atau sebesar 94,3% menyatakan bahwa penerapan augmented reality pada lorong wisata kelurahan batua sebagai media informasi yang bersifat interaktif.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

Upaya serta pendekatan yang dapat dilakukan pada generasi muda dalam melestarikan budaya Indonesia khususnya di Kelurahan Batua ini yaitu membuat Mengembangkan media informasi yang interaktif, menarik, dan variatif berbasis *augmented reality* serta mengoptimalkan pengenalan identitas budaya Makassar, Sulawesi Selatan pada masyarakat. Hasil penerapan teknologi berbasis *augmented reality* pada kelurahan batua berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Setelah menguji aplikasi dan mengisi kuesioner, hasilnya adalah 94,3% dari 53 orang yang berpartisipasi menyatakan bahwa media informasi ini telah bermanfaat dalam memberikan informasi.

Selain itu, langkah lain yang bisa diambil adalah menyebarkan informasi tentang budaya Indonesia melalui media sosial, mengikuti tren-tren budaya yang sedang berkembang, seperti meningkatkan pemahaman diri tentang beragam budaya di Indonesia, dan memahami tujuan serta makna di balik budaya-budaya tersebut. Semua

ini dapat berjalan dengan lebih efektif jika seluruh masyarakat, pemerintah, dan elemen-elemen negara lainnya berperan aktif dalam usaha pelestarian budaya Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh tim pengabdian. Kerja keras dan dedikasi kalian telah memberikan dampak positif yang besar bagi kami. Semoga kerja sama ini terus berlanjut untuk masa depan yang lebih baik. Tim penulis juga ingin menyatakan rasa terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF atas dukungannya yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sehingga dapat berjalan dengan sukses.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifitama, B. &. (2018). Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. *jurnal Teknologi Rekayasa*, Vol. 3, No. 2, 255-260.
- Aslah, T. Y. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 11, No. 1, 1-6.
- Bintari, P. N., & Darmawan, C. (2016). Peran Pemuda sebagai Penerus Tradisi Sambatan dalam Rangka Pembentukan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1): 57-76.
- Fernando, M. (2013). Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Klabat Manado .
- Haris, F. &. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 12, No. 1, 7- 10.
- Hermawan, L. &. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA), 1-8.
- Ikhwani, Y. &. (2020). Implementasi Augmented Reality Untuk Media Informasi Buah Langka Khas Kalimantan Selatan. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, Vol. 11, No. 4, 188.
- Kistanto, N. H. (2015). Tentang konsep kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1): 165-176.
- Nazilah, S. &. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android. *IKRA- ITH INFORMATIKA*, Vol. 5, No. 2, 2.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran. *J- SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, Vol. 3, No. 1, 1-5.
- Perliando, P. Y., Linggi, R. K., & Hatuwe, M. (2018). Pemberdayaan Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Dayak di Kelurahan Budaya Pampang Kota Samarinda. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 6(1): 425-438.
- Saputri, D.S.C (2017). "Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar." *JUTISI Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi* Vol. 6, No. 1.
- Sarkowi, S. (2020). Peran Generasi Milenial dalam Pemanfaatan dan Pelestarian Museum di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2): 127-141.
- Syahputra, I. H. (2020). Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, Vol. 1, No. 1, 570.