

Pengenalan Budaya Provinsi Jambi Dengan Virtual Reality

Yoga Aditama^{a,1,*}, Bambang Robiin^{b,2}

^{a,b} Program Studi Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. RingRoad Selatan, Tamanan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta 55166, Indonesia

¹ yoga1900018009@webmail.uad.ac.id; ² bambang.robiiin@tif.uad.ac.id

* Penulis Korespondensi

ABSTRAK

Budaya Jambi merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia, namun masih kurang dikenal oleh masyarakat luas. Globalisasi yang begitu cepat membuat budaya asing masuk ke Indonesia dengan sangat mudah, sehingga budaya lokal mengalami degradasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui budaya Jambi, khususnya tarian, rumah, dan alat musik tradisional. Permasalahan ini memicu pengembangan solusi dalam bentuk media pengenalan yang lebih menarik, yang memanfaatkan teknologi virtual reality. Virtual reality merupakan sebuah teknologi yang dapat menciptakan replika lingkungan dan menciptakan emosional seakan-akan pengguna berada di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan budaya Jambi kepada masyarakat sehingga budaya Jambi dapat terjaga kelestariannya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuesioner, studi literatur, dan observasi sebagai metode pengumpulan data serta metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Pengujian aplikasi menggunakan Black Box dan Single Ease Question (SEQ). Pengujian SEQ dilakukan bersama 15 responden menghasilkan nilai rata-rata 6.3 yang berarti aplikasi mudah untuk digunakan.

Riwayat Artikel

Diterima 10 Januari 2024
Diperbaiki 15 Februari 2024
Diterbitkan 20 Maret 2024

Kata Kunci

Budaya
Jambi
MDLC
Virtual Reality



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Budaya melambangkan adab yang ditemukan oleh suatu kelompok dari mempelajari sesuatu hal untuk beradaptasi di lingkungan agar dapat hidup dengan baik dan kemudian diajarkan kepada generasi berikutnya [1]. Budaya memiliki peranan penting dalam memupuk perilaku nasionalisme. Dengan beragamnya budaya, akan melahirkan rasa suka tanah air sebab budaya merupakan salah satu kekayaan yang dimiliki Indonesia. Saat kita telah menganggap budaya sebagai aset yang dimiliki bersama, kita akan senantiasa melindungi aset tersebut dan menjaga kelestariannya.

Jambi merupakan salah satu provinsi di negara Indonesia yang mempunyai beragam budaya. Jambi memiliki beberapa bagian wilayah yang terdiri dari 9 kabupaten dan 2 kota. Dengan wilayah yang cukup luas ini, Jambi memiliki beragam budaya yang unik. Seperti tarian sekapur sirih, rumah adat kajang leko, alat musik kelintang kayu, dan lain sebagainya.

Budaya Jambi merupakan kebudayaan yang dihasilkan dari aktivitas masyarakat Melayu yang ada di Jambi. Budaya ini menjadi identitas sekaligus jati diri masyarakat Jambi yang berbeda dengan daerah lainnya. Budaya Melayu yang ada di Jambi menciptakan suatu budaya seperti bahasa Melayu, upacara adat, peralatan, kesenian Melayu, dan lain sebagainya [2]. Budaya Jambi dapat menjadi pembangun karakter masyarakat, karena budaya Jambi mengangkat nilai-nilai filosofi di setiap budaya itu sendiri. Budaya Jambi mempunyai nilai luhur yaitu, gotong royong, nilai adil dan benar, nilai tata hukum, nilai musyawarah dan mufakat [2]. Dengan budaya, dapat menciptakan manusia yang beradab dan bermartabat. Budaya Jambi juga menjadi jati diri dari masyarakat Jambi yang menjadi identitas sebuah daerah yang berbeda dari daerah lainnya.

Globalisasi yang begitu cepat membuat budaya asing masuk ke Indonesia dengan sangat mudah. Pengaruh dari budaya asing yang masuk ke Indonesia mengakibatkan budaya lokal mengalami degradasi [2]. Mudah-mudahan budaya asing yang masuk membuat pola pikir masyarakat berubah,

masyarakat lebih memilih budaya asing karena dianggap lebih modern dan praktis. Sehingga budaya lokal perlahan-lahan akan ditinggalkan dan tergantikan oleh budaya asing yang masuk [3].

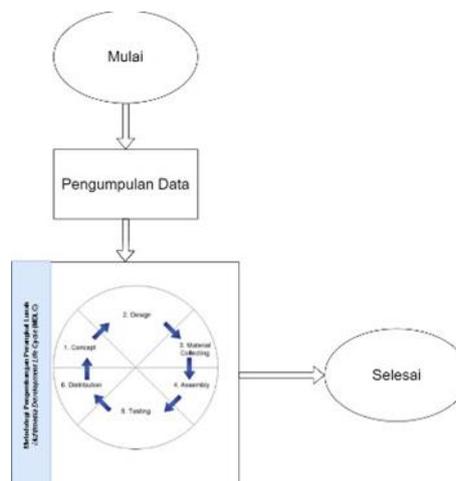
Berdasarkan hasil kuesioner yang telah sebar kan, terdapat 14 masyarakat asal Jambi yang mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini menyajikan 3 pertanyaan terkait budaya yang terdiri dari tarian tradisional, rumah tradisional, dan alat musik tradisional. Pada pertanyaan terkait tarian tradisional, 10 dari 14 masyarakat salah dalam menjawab tarian tradisional Jambi. Selanjutnya pada pertanyaan terkait rumah tradisional, terdapat 6 dari 14 masyarakat salah dalam menjawab rumah tradisional Jambi. Pada pertanyaan terkait alat musik tradisional, didapat 10 dari 14 masyarakat salah dalam menjawab alat musik tradisional Jambi. Dari hasil tersebut, diketahui masih banyak yang tidak mengetahui tarian dan alat musik tradisional Jambi.

Dalam kenyataannya, bentuk informasi pengenalan budaya yang didapat oleh masyarakat Jambi masih kurang, karena sekarang pengenalan budaya hanya menggunakan perantara cetak dan video yang disebarakan melalui internet. Media yang digunakan untuk menyebarkan informasi budaya tersebut masih kurang efektif, karena menyajikan sebuah informasi yang dikemas secara kurang menarik dan minim visual [4]. Sehingga diperlukan sebuah media informasi untuk mengenalkan budaya Jambi yang dikemas lebih menarik.

Menanggapi permasalahan tersebut diperlukan sebuah solusi yang dapat memberikan informasi terkait budaya Jambi dengan lebih menarik. Virtual reality merupakan teknologi yang membuat pengguna berhubungan dengan lingkungan yang direplikakan dan menciptakan emosional seakan-akan pengguna berada di dalamnya. Teknologi ini, dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Dengan menggunakan virtual reality sebagai media informasi, penyajian informasi yang terbatas ruang dan waktu dapat dilaksanakan dengan baik. Sehingga informasi dapat tersampaikan secara maksimal dan tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai [5].

2. Metode

Dalam pengembangan aplikasi pengenalan budaya Jambi dengan *virtual reality*, menerapkan Metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yaitu metodologi yang mendesain dan mengembangkan suatu program media yang berisikan media gambar, suara, video, animasi, dan lainnya. MDLC merupakan metodologi yang efektif dalam pengembangan aplikasi yang berisikan banyak media [6].



Gambar 1 Model Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Gambar 1 menjelaskan tahapan membangun aplikasi pengenalan budaya Jambi dengan menggunakan virtual reality diawali dengan pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan MDLC. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner, studi literatur, dan observasi.

Metodologi pengembangan perangkat lunak menggunakan MDLC memiliki 6 bagian, yaitu: konsep (*concept*), desain (*Design*), pengumpulan materi (*Material collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*) [7]. Berikut penjelasan dari tahapan MDLC:

1. Tahapan konsep bertujuan untuk memilih tujuan dan target pengguna dari aplikasi ini nantinya.
2. Tahapan desain merupakan proses pembuatan spesifikasi tentang arsitektur program dalam membangun aplikasi.
3. Tahapan pengumpulan materi merupakan bagian mengumpulkan materi yang akan dimanfaatkan sesuai dengan kepentingan yang dikerjakan.
4. Tahapan pembuatan merupakan tahapan menyatukan semua materi menjadi satu aplikasi yang utuh.
5. Tahapan pengujian bertujuan untuk memeriksa apakah aplikasi yang dibentuk berjalan benar dengan fungsinya.

Tahapan yang terakhir merupakan tahapan setelah aplikasi yang diuji dinyatakan berjalan sebagaimana fungsinya dengan baik dan diunggah ke sebuah media atau hosting.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Pengumpulan Data

Tahapan membangun aplikasi pengenalan budaya jambi menggunakan *virtual reality*, membutuhkan data-data yang nantinya digunakan sebagai objek penelitian serta mengumpulkan informasi sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian.

i. Survei

Sebuah survei dibuat dan disebarluaskan untuk memahami pengetahuan masyarakat di provinsi Jambi tentang budaya Jambi. Survei ini terdiri dari 3 pertanyaan terkait budaya Jambi yang terdiri dari tarian tradisional, rumah tradisional, dan alat musik tradisional. survei ini diisi oleh 14 responden. Pada pertanyaan terkait tarian tradisional, 10 dari 14 responden salah dalam menjawab tarian tradisional Jambi. Selanjutnya pada pertanyaan terkait rumah tradisional, terdapat 6 dari 14 responden salah dalam menjawab rumah tradisional Jambi. Pada pertanyaan terkait alat musik tradisional, didapat 10 dari 14 responden salah dalam menjawab alat musik tradisional Jambi. Dari hasil tersebut, diketahui masih banyak yang tidak mengetahui budaya Jambi.

ii. Studi Literatur

Tahapan ini melibatkan penelusuran data dan informasi yang terkait dengan tema penelitian, dilakukan melalui studi literatur yang ada. *Virtual reality* merupakan media informasi yang tepat karena teknologi ini dapat menyajikan informasi secara lebih menarik. Sehingga pengguna akan lebih tertarik untuk belajar budaya dengan menggunakan teknologi ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Denta Septian Pamungkan yang membahas tentang efisiensi media *virtual reality* dan augmented reality. Didapatkan hasil akhir yaitu teknologi *virtual reality* dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan karena teknologi ini dapat dipahami dan diingat dengan mudah oleh para siswa. Oleh karena itu teknologi ini merupakan teknologi yang tepat untuk menyajikan informasi terkait budaya Jambi.

iii. Observasi

Pada tahap ini, dilakukan observasi ke Museum Siginjai secara langsung untuk mengamati peninggalan budaya Jambi. Dokumentasi dan informasi dikumpulkan yang nantinya akan digunakan sebagai bahan informasi yang akan ditampilkan di perangkat lunak yang sedang dikembangkan.

b. Concept

Tahap ini merupakan kegiatan untuk menentukan konsep aplikasi yang dibuat, tujuan pengguna dan fungsi aplikasi [8]. Tahapan ini juga menentukan judul dari aplikasi yang akan dibangun, selanjutnya termasuk kategori apakah aplikasi yang dibangun, tujuan program, pengguna, animasi, gambar, dan audio. Untuk tahapan konsep secara umum dapat dilihat pada tabel 4.1. di bawah ini.

Table 1. Deskripsi Game

Keterangan	Deskripsi
Judul	Aplikasi <i>virtual reality</i> pengenalan budaya Jambi bernama "JamCul"
Audiens	Pengunjung Museum Siginjai
Grafik	3 dimensi
Audio	Vokal dan audio dengan format .wav
Animasi	Animasi 3D tangan dan objek budaya, background 3D.
Interaktif	Menekan tombol dan melihat objek budaya.

i. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang ada pada aplikasi untuk mengetahui apa saja fitur-fitur yang dapat digunakan pada aplikasi. Kebutuhan fungsional pada sistem diantaranya:

1. Sistem dapat bergerak dengan menggunakan kontroler Oculus.
2. Sistem dapat menganimasikan tangan dengan menggunakan tombol trigger yang terletak di depan dan samping kontroler.
3. Sistem dapat melihat ke kanan dan kiri dengan hanya menoleh atau memutar badan.
4. Sistem dapat menghidupkan suara narasi dan suara alat musik dengan menekan tombol yang terletak pada kios objek. Untuk menekan tombol, arahkan kontroler ke arah tombol, lalu tekan dan tahan tombol bagian depan kontroler.
5. Sistem dapat melihat objek dari semua sisi, kecuali atas dan bawah.
6. Sistem dapat keluar dari aplikasi dengan menekan tombol keluar yang terletak di menu tengah ruangan.

ii. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang digunakan pada proses pembuatan serta alat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini. Kebutuhan non fungsional pada sistem diantaranya:

1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).

Dalam mengembangkan aplikasi ini, digunakan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor AMD Ryzen 7 4800H with Radeon Graphics
- RAM 16 GB
- 512 GB SSD

2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

Pengembangan aplikasi ini menggunakan beberapa software, berikut merupakan software yang digunakan:

- Sistem operasi Windows 11
- Unity3D
- Blender
- Figma
- Microsoft Edge
- Text Editor

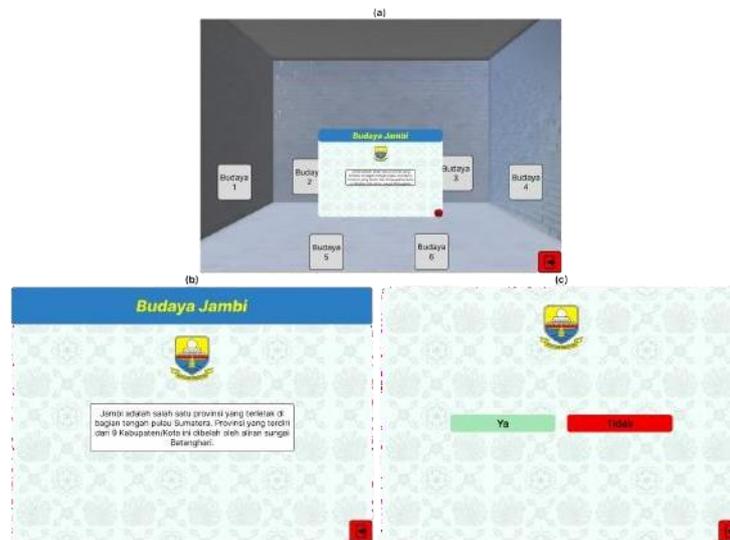
3. Sasaran Platform

Aplikasi yang telah dikembangkan dapat dijalankan dengan menggunakan Oculus Quest 2.

c. Design

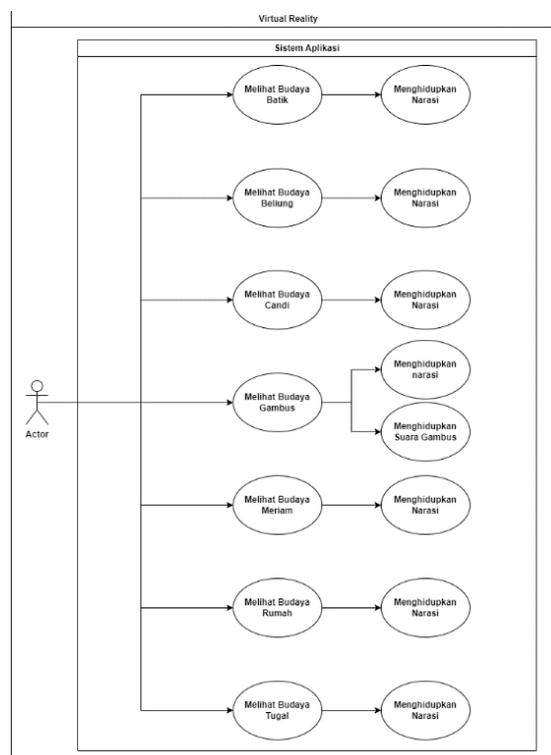
Pada tahap ini merupakan proses membuat rancangan UI (User Interface) aplikasi dengan menyesuaikan kebutuhan dari aplikasi serta konsep yang telah dibuat. Pembuatan UI dilakukan dengan

aspek estetika dan bertujuan untuk memudahkan penerjemahan konsep ke dalam bentuk yang lebih nyata[5]. Berikut merupakan UI yang telah dibuat berdasarkan konsep yang telah dibuat.



Gambar 2. (a) Menu Utama (b) Popup Utama (c) Popup Keluar

Gambar 3 merupakan desain UI dari aplikasi ini. Gambar 3(a) merupakan menu utama yang berupa sebuah ruangan berisikan objek budaya. Gambar 3(b) merupakan sebuah Popup yang berisikan penjelasan singkat terkait kota Jambi. Gambar 3(c) merupakan sebuah Popup yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 3. Use Case Diagram

Untuk menjelaskan interaksi antara pengguna dan sistem dibutuhkan sebuah use case diagram. Use case diagram ini juga menggambarkan fungsi yang dapat diakses pengguna di aplikasi ini[6][7]. Gambar 2 dimulai dengan pengguna membuka aplikasi virtual reality, dan akan disajikan beberapa

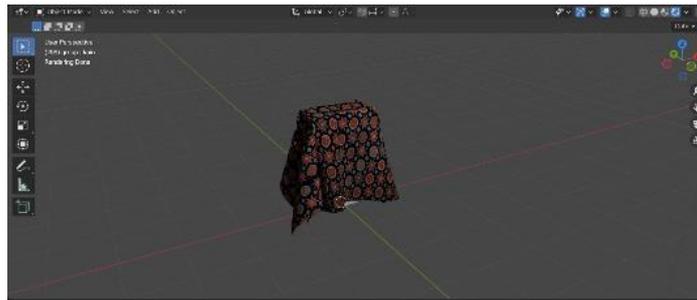
objek budaya di dalam sebuah ruangan. Setiap objek memiliki interaksi untuk menghidupkan narasi yang menjelaskan terkait objek budaya tersebut. Terdapat interaksi di objek gambus yang merupakan alat musik dari Jambi untuk menghidupkan suara alat musik tersebut.

d. Material Collecting

Pada perancangan aplikasi ini diperlukan aset pendukung berupa aset 3d, aset 2d, dan audio sehingga memudahkan pengguna untuk mengenal budaya.

i. Aset 3D

Tahapan ini merupakan membuat aset 3d dengan menggunakan *software Blender* dan *Unity*. Aset yang dibutuhkan mengikuti berdasarkan fungsionalitas aplikasi yang dibuat.



Gambar 4. Pembuatan Aset 3D Menggunakan Blender

Gambar 4 merupakan proses pembuatan objek 3D yang memanfaatkan fitur di dalam *software Blender*. Aset yang dihasilkan adalah objek batik, beliang, candi, gambus, meriam bambu, rumah adat, tugal genta, dan kiosk. Objek budaya yang dibuat berdasarkan hasil observasi di museum Siginjai yang ada di Jambi. Objek 3D kiosk merupakan sebuah objek yang biasanya digunakan untuk memaparkan sebuah penjelasan terkait Objek yang dipamerkan.



Gambar 5. Pembuatan Aser 3D Menggunakan Unity

Gambar 5 merupakan aset 3D yang dibuat di dalam *Software Unity* dengan memanfaatkan fitur yang ada di dalam *Software Unity*. Aset yang dihasilkan ialah tombol, dan ruangan.

ii. Aset 2D

Pada tahap ini aset yang dibuat berupa aset 2D yang dibuat dengan memanfaatkan *software Figma*. Aset dibuat berdasarkan kebutuhan fungsionalitas yang digunakan.



Gambar 6. Pembuatan Aset 2D Menggunakan Figma

Gambar 6 merupakan proses pembuatan aset 2D yang memanfaatkan fitur di dalam *softawre Figma*. Aset yang dibuat untuk mendukung kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.

iii. Aset Audio

Aset audio ini merupakan sebuah audio dengan format .wav yang digunakan sebagai aset pendukung dalam pemaparan sebuah objek budaya. Aset audio ini juga digunakan dengan tujuan agar aplikasi lebih menarik untuk digunakan.

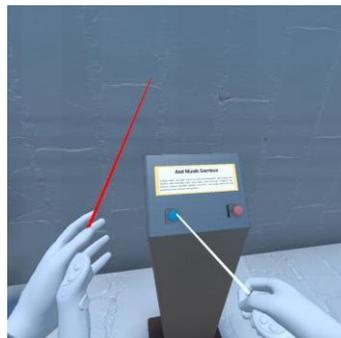
e. Assembly

Tahapan *assembly* merupakan tahap yang terpenting dari pembuatan aplikasi ini. Tahapan ini menggabungkan keseluruhan aset yang didapat sehingga menghasilkan sebuah aplikasi. Tahapan ini memanfaatkan *software Unity 2022* dengan project 3D.



Gambar 7. Assembly Menggunakan Unity 3D

Gambar 7 merupakan scene di dalam *software unity* yang digunakan pada aplikasi pengenalan budaya Jambi. Scene yang dihasilkan adalah 1 scene, yang dibuat menjadi sebuah ruangan seperti museum yang memamerkan objek budaya.



Gambar 8. Tampilan Aplikasi Pengenalan Budaya Jambi

Gambar 8 merupakan hasil dari *assembly* aplikasi. Setiap objek budaya di dalam aplikasi ini akan ditemani kios yang berisikan penjelasan terkait budaya yang ditampilkan dan terdapat tombol untuk menghidupkan suara narasi dan suara alat musik.

f. Testing

Pada tahap pengujian ini, penting untuk memastikan aplikasi yang dibuat sesuai dengan apa yang diinginkan.

i. Pengujian Materi

Pengujian materi dilakukan untuk menguji kelayakan materi yang digunakan dalam aplikasi. Pengujian ini dilakukan oleh salah satu penggiat budaya di daerah Jambi yang tergabung dalam kelompok Sanggar Budaya Ratu.

Table 2. Hasil Pengujian Materi

Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Apakah objek yang digunakan sesuai dengan budaya yang ada di Jambi?	√	
Apakah penjelasan yang diberikan oleh aplikasi telah sesuai dengan sejarah yang ada?	√	

Apakah suara alat musik gambus yang dipakai sesuai dengan suara aslinya?	√
Apakah narasi yang diberikan sudah sesuai dengan sejarah objek?	√
Apakah suara yang disediakan terdengar dengan jelas?	√
Apakah objek 3D yang dibuat mirip dengan aslinya?	√

Sesuai dengan hasil pengujian ahli yang dijelaskan pada Tabel 2, materi yang digunakan untuk aplikasi telah sesuai dengan budaya yang ada di Jambi.

ii. Pengujian Black Box

Pengujian ini berfungsi untuk memastikan fungsionalitas yang terdapat di dalam aplikasi[8]. Pengujian ini menyajikan beberapa kasus yang akan mengasah semua syarat fungsional sebuah aplikasi. Hasil pengujian fungsionalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Table 3. Hasil Pengujian *Black Box*

Kasus Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Gunakan analog controller kiri oculus	Dapat berjalan	Berhasil
Gunakan analog controller kanan oculus	Dapat rotasi kanan ataupun kiri	Berhasil
Gunakan tombol trigger bagian depan pada controller	Terdapat animasi tangan mencubit	Berhasil
Gunakan tombol trigger bagian samping	Terdapat animasi tangan menggenggam	Berhasil
Menekan tombol abu-abu	Akan mengaktifkan suara narasi	Berhasil
Menekan tombol merah	Meengaktifkan suara alat musik	Berhasil
Dengarkan suara narasi dan alat musik	Suara terdengar dengan jelas	Berhasil
Perhatikan objek	Objek yang ditampilkan jelas	Berhasil
Perhatikan kiosk	Tulisan yang tersedia dapat dilihat jelas	Berhasil
Tekan tombol logout	Keluar dari aplikasi	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian yang dijelaskan pada Tabel 2, aplikasi dapat berjalan dari setiap kasus yang diujikan. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem.

iii. Pengujian Single Ease Question (SEQ)

Dalam proses pengujian ini melibatkan 15 responden, di mana 11 responden merupakan mahasiswa yang berasal dari Jambi dan 4 responden merupakan mahasiswa yang berasal dari luar Jambi. Responden diminta untuk menggunakan perangkat *virtual reality* untuk menguji sistem yang telah dikembangkan.

Setiap responden diberi waktu selama 7 menit untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan sistem. Selama periode pengujian ini, responden diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas yang telah ditentukan. Setelah responden selesai menjalankan tugas dan mencoba sistem, responden diminta untuk mengisi formulir pengujian yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait pengalaman dalam menggunakan sistem.

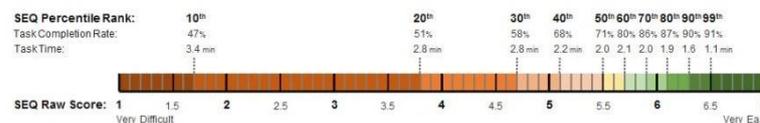
Setelah proses pengujian selesai, data yang diperoleh kemudian diproses dan dianalisis untuk menghasilkan laporan yang mendetail tentang tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.

Table 4. Hasil Pengujian SEQ

Task	Response						
	1	2	3	4	5	6	7
Berjalan di ruangan						11	4
Berbelok saat berjalan						10	5
Membaca informasi yang ada di kiosk						11	4
Membaca ui yang ada di tengah ruangan					3	8	4
Melihat Objek 3D						14	1
Mengarahkan controller ke tombol di kiosk						8	7
Menekan tombol yang ada di kiosk						7	8
Mendengarkan audio narasi penjelasan objek						7	8
Mendengarkan audio suara alat musik gambus						11	4
Keluar dari aplikasi						9	6
Rata-Rata							6.3

Sebagaimana dijelaskan dalam Tabel 4, berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), aplikasi yang telah dikembangkan ini dapat diklasifikasikan sebagai aplikasi yang mudah digunakan. Penilaian ini didasarkan pada nilai rata-rata yang diperoleh dari pengujian, yaitu 6.3.

Responden juga memberikan penilaian bahwa aplikasi ini berhasil menyampaikan informasi dengan cara yang sangat efektif. Menurut mereka, informasi yang disajikan dengan format yang menarik, yang memudahkan pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu mengkomunikasikan konten dengan cara yang jelas, sehingga informasi dapat diproses dan diingat dengan mudah oleh responden. Kejelasan penyajian dan daya tarik visual yang ditawarkan oleh aplikasi ini berkontribusi pada pengalaman belajar yang positif, yang diperkuat oleh umpan balik yang diberikan oleh para responden.



Gambar 9. Representasi SEQ

Gambar 9. merupakan representasi dari nilai rata-rata pengujian SEQ. Berdasarkan representasi tersebut, nilai rata-rata yang didapat berada dalam rentang 'Mudah' hingga 'Sangat Mudah' pada skala SEQ, yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa nyaman dan tidak menghadapi hambatan signifikan saat menggunakan aplikasi ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah berhasil dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan efisien.

g. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi telah berhasil melewati tahap pengujian dan siap untuk digunakan. Aplikasi telah didistribusikan kepada pihak Museum Siginjai dan Sanggar Budaya Ratu, untuk selanjutnya digunakan dalam pengenalan budaya Jambi.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi *virtual reality* sebagai media pengenalan budaya Jambi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang tidak hanya menampilkan objek budaya saja, akan tetapi terdapat sebuah narasi penjelasan serta suara dari alat musik. Hal ini dapat membantu pengguna dalam lebih mengenal budaya Jambi. Pada pengujian black box, aplikasi dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional. Selanjutnya, hasil dari pengujian SEQ yang dilakukan bersama 15 responden mendapatkan rata-rata nilai 6.3 yang berarti aplikasi mudah untuk digunakan.

Dengan adanya aplikasi ini, peneliti berharap budaya Jambi akan terus terjaga kelestariannya. Selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambah fitur maupun objek budaya.

Daftar Pustaka

- [1] A. W. Syakhrani and M. L. Kamil, "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud
- [2] Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal," *J. form Cult.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [3] N. Indrayani and S. Supian, "PENINGKATAN PENANAMAN BUDAYA MELAYU JAMBI UNTUK MEMBENTUK KARAKTER GENERASI MUDA," *ETNOREFLIKA J. Sos. dan Budaya*, vol. 11, no. 1, pp. 78–89, Apr. 2022, doi:10.33772/etnoreflika.v11i1.1078.
- [4] T. B. Silitonga, "Tantangan globalisasi, peran negara, dan implikasinya terhadap aktualisasi nilai-nilai ideologi negara," *J. Civ. Media Kaji. Kewarganegaraan*, vol. 17, no. 1, pp. 15–28, 2020, doi: 10.21831/jc.v17i1.29271.
- [5] I. M. Suyasa and I. N. Sedana, "Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online," *J.*
- [6] *Komun. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 56–64, 2020, doi: 10.54895/jkb.v1i1.314.
- [7] D. S. Pamungkas, "Efektivitas Media Virtual Reality Dan Augmented Reality Pada Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Ipa Di Sdn Mlatiharjo 01 Semarang Nim," *Skripsi Univ. Negeri Semarang*, 2020.
- [8] F. Bimasakti, R. Umar, and S. Sunardi, "Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Virtual Reality," *x*, vol. 3, no. 1, pp. 51–55, 2020, doi: 10.33387/jiko.v3i1.1735.
- [9] N. Nuraeni and D. Zaliluddin, "Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur," vol. 5, no. 2, pp. 18–19, 2021.
- [10] H. F. Dalimunthe and P. Simanjuntak, "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality," *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 9, no. 2, pp. 24–31, 2023, doi: 10.33884/comasiejournal.v9i2.7624.