

# Tarian Teater Mak Yong sebagai upaya Melestarikan Kesenian Melayu Berbasis *Virtual Reality* Bersama Lembaga Adat Melayu Kota Batam

Dila Dwi Aprila<sup>1</sup>, Dodi Prima Resda<sup>2</sup>

Informatics Engineering, Politeknik Negeri Batam

dilaapril0504@gmail.com<sup>1</sup>, dodi.prima@polibatam.ac.id<sup>2</sup>

## Article Info

### Article history:

Received Jul 9<sup>th</sup>, 2024

Revised Jul 12<sup>th</sup>, 2024

Accepted Jul 17<sup>th</sup>, 2024

### Keyword:

*Virtual Reality*

Tarian Teater Mak Yong

Seni Melayu

Museum

*Samsung Gear 360*

Lembaga Adat Melayu

## ABSTRACT

Salah satu adat dan budaya Melayu adalah tarian Mak Yong, yang merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. Tarian Mak Yong adalah seni Melayu yang menggabungkan unsur tari, nyanyi, dan musik dalam pementasannya. Langkanya kesempatan pementasan disebabkan oleh kurangnya minat masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah digitalisasi tari tradisi dapat menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap seni tari sebagai upaya pelestarian tari tradisi. Wakil Ketua Bidang 8 Lembaga Adat Melayu (2020) mengajak untuk merevitalisasi teater Mak Yong agar menjadi lebih menarik tanpa meninggalkan tradisi asli. Hal ini bertujuan agar generasi muda bisa menyukai dan mempelajari tradisi ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, kami menawarkan teknologi virtual yang dikenal sebagai VR (*Virtual Reality*) untuk melestarikan Tarian Teater Mak Yong. Metode yang kami gunakan adalah pendekatan kepada mitra selama 2 bulan. Teknik yang kami lakukan meliputi dua tahapan untuk video menjadi *Virtual Reality*. Pertama, syuting Mak Yong menggunakan perangkat Samsung Gear 360, kemudian proses editing, dan memasukkan video ke dalam perangkat *Virtual Reality*. Cara penggunaan *Virtual Reality* dimulai dari kelompok kami yang mendemonstrasikan penggunaannya, kemudian melatih dan mendampingi IPTEK kepada penjaga museum serta memberikan manual book atau cara penggunaan dan perawatan alat *Virtual Reality*. Kami juga melakukan sosialisasi penggunaan dan sosialisasi produk pada Mitra dan di museum tersebut.

Copyright © 2024 Journal of Applied Multimedia and Networking.  
All rights reserved.

## Corresponding Author:

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Lembaga Adat Melayu Kota Batam didirikan pada tanggal 29 Juni 2006. Lembaga Adat Melayu Kota Batam mempunyai tujuan seperti menggali, memelihara, membina, dan mengembangkan nilai-nilai adat dan budaya Melayu Kepulauan Riau sebagai usaha memperkaya dan memperkokoh jati diri masyarakat Melayu dan merupakan bagian dari khazanah kebudayaan nasional. Mewujudkan masyarakat Adat dan Budaya Melayu Batam yang maju dan sejahtera sesuai dengan tujuan bangsa [5].

Salah satu adat dan budaya Melayu adalah tarian Mak Yong. Tarian Mak Yong merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. Tarian Mak Yong merupakan salah satu jenis kesenian Melayu yang menggabungkan unsur-unsur seperti tari, nyanyi, dan musik dalam pementasannya [1]. Saat ini, pertunjukan Mak Yong sudah sangat jarang dipentaskan. Salah satu faktor yang menandai musnahnya Mak Yong adalah usia para pelaku pertunjukan yang sudah lanjut usia. Selain itu, langkanya kesempatan pementasan pertunjukan Mak Yong disebabkan oleh kurangnya minat masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari tari tradisi. Bertujuan untuk mengetahui digitalisasi tari tradisi dapat menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap seni tari sebagai upaya pelestarian tari tradisi [2]. Wakil Ketua 8 bidang Lembaga Adat Melayu (2020) mengajak

untuk merevitalisasi teater Mak Yong agar menjadi lebih menarik penampilannya tanpa meninggalkan tradisi yang asli. Kegunaannya agar generasi muda bisa menyukai seni ini bahkan mempelajari tradisi ini [5].

Permasalahan mitra adalah jaranginya tampilnya tarian teater Mak Yong dikarenakan usia para pelaku pertunjukkan yang sudah lanjut usia. Kami sudah menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mencapture video kemudian memasukkan ke dalam device *Virtual Reality*. Pihak LAM sangat puas dengan adanya *Virtual Reality* karena dapat membantu dalam upaya melestarikan budaya berbasis *Virtual Reality*.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan oleh mitra di atas, kami menawarkan sebuah teknologi virtual yang lebih dikenal dengan istilah VR (*Virtual Reality*) untuk melestarikan Tarian Teater Mak Yong. *Virtual Reality* merupakan teknologi yang mudah dan dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan, operasional, serta perawatan yang tidak membutuhkan tenaga kerja dengan keahlian tertentu sehingga implementasi dapat dengan mudah dilakukan tanpa memerlukan tenaga ahli [6]. Dengan mengimplementasikan tarian Teater Mak Yong menggunakan VR, diharapkan mampu menarik minat para masyarakat dan pelajar sebagai generasi milenial untuk mencintai budaya bangsa sendiri, khususnya budaya Melayu. Revitalisasi budaya dengan tidak mengurangi nilai budaya-budaya tersebut tentunya dapat berpengaruh ke berbagai bidang, tidak hanya di pendidikan tetapi juga di bidang pariwisata yang akan meningkat sehingga berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat [4].

## 1.2. Urgensi Pelaksanaan Program

Urgensi pelaksanaan program ini sangat dibutuhkan oleh Lembaga Adat Melayu. Untuk memenuhi kebutuhan mitra dalam melestarikan Tarian Teater Mak Yong, kami berkomitmen untuk membuatnya lebih menarik lagi berbasis *Virtual Reality*. Dengan menggunakan teknologi VR, tarian ini akan dapat dinikmati oleh lebih banyak orang, terutama generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi modern, tanpa mengubah ciri khas dan keaslian dari tarian teater Mak Yong tersebut.

Implementasi teknologi *Virtual Reality* tidak hanya akan mempertahankan nilai budaya dan tradisi yang ada, tetapi juga akan memperkenalkan budaya Melayu kepada audiens yang lebih luas, baik secara nasional maupun internasional. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan apresiasi dan minat terhadap seni budaya tradisional, serta mendorong pelestarian budaya dalam jangka panjang. Selain itu, pengenalan teknologi ini diharapkan dapat mendukung sektor pariwisata, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif pada perekonomian masyarakat setempat [6].

Melalui pendekatan ini, program ini tidak hanya akan melestarikan warisan budaya tetapi juga akan menginspirasi inovasi dalam cara kita mendekati pendidikan budaya, membawa manfaat yang signifikan bagi masyarakat dan industri terkait.

## 1.3. Manfaat dan Dampak Positif

Adapun manfaat dan dampak positif terhadap mitra yang direalisasikan di program PKM-PM adalah sebagai berikut:

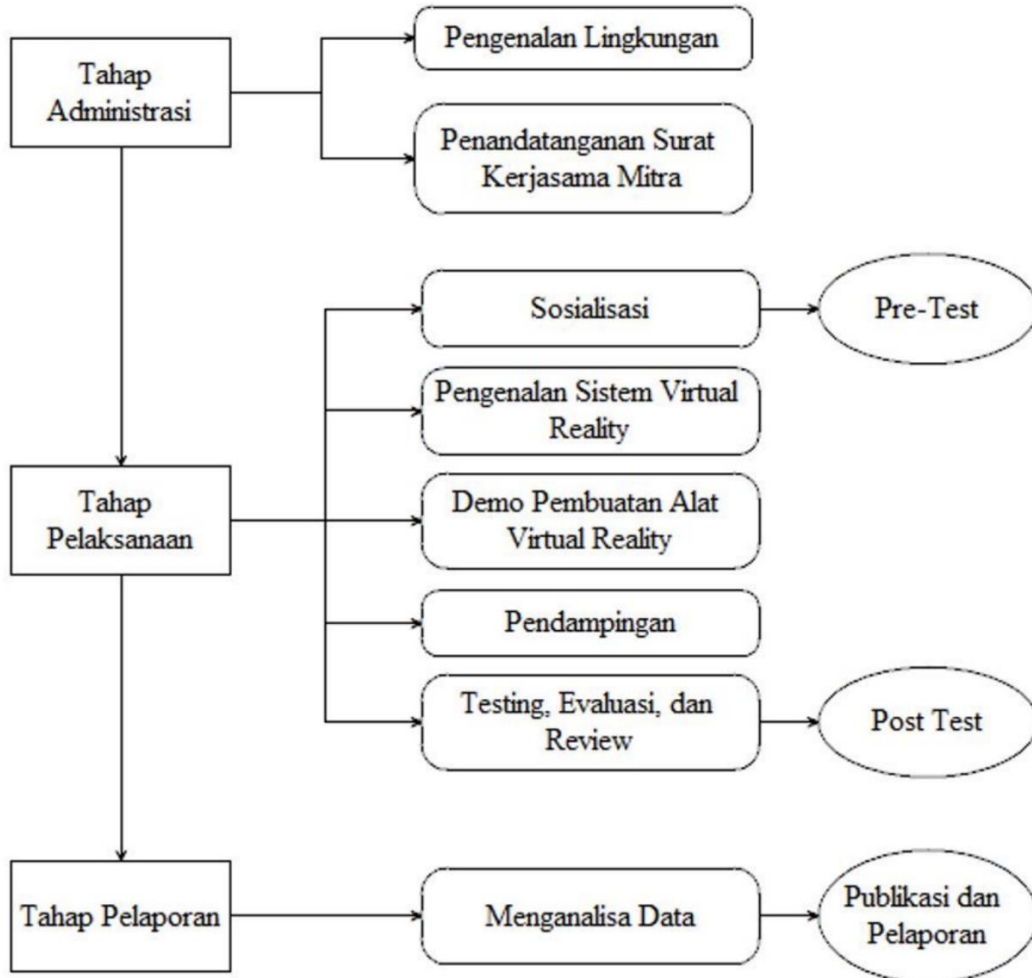
1. Masyarakat umum tidak perlu lagi susah payah mencari Tarian Teater Mak Yong, cukup pergi ke museum untuk menikmati tarian Teater Mak Yong berbasis *Virtual Reality*. Dengan demikian, akses terhadap seni tradisional ini menjadi lebih mudah dan terjangkau bagi semua kalangan.
2. Program ini berperan dalam menjaga dan melestarikan salah satu warisan budaya tak benda dengan memanfaatkan teknologi modern *Virtual Reality*. Dengan cara ini, nilai-nilai budaya dan tradisi dapat terus diwariskan kepada generasi berikutnya tanpa kehilangan esensinya.
3. Program ini berfungsi sebagai media edukasi bagi generasi milenial untuk mengenal Tarian Teater Mak Yong.

Melalui penggunaan teknologi yang mereka kenal dan minati, generasi muda dapat lebih mudah tertarik dan menghargai warisan budaya tradisional ini. Ini tidak hanya meningkatkan kesadaran budaya, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam pelestarian budaya.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Teknik dan Tahap Penelitian

Dalam pelaksanaan kegiatan ini membutuhkan beberapa tahap yang dapat kita amati pada diagram flow chart di bawah ini:



Gambar 2.1.1 Metode pelaksanaan kegiatan

#### 2.1.1. Tahap Administrasi

##### 2.1.1.1. Peninjauan Lokasi Sasaran

**Kegiatan:** peninjauan lokasi sasaran.

**Deskripsi:** melakukan kegiatan peninjauan lokasi mitra secara langsung.

**Tujuan:** untuk menentukan daerah yang dapat menjadi sasaran mitra.

##### 2.1.1.2. Penandatanganan Surat Kerjasama Mitra

**Kegiatan:** penandatanganan surat kerjasama Mitra.

**Deskripsi:** melakukan penandatanganan surat kerjasama Mitra dengan Lembaga LAM Batam.

**Tujuan:** untuk menjalin kerjasama dengan Mitra terkait dan memperlancar proses pembuatan.

## 2.1.2. Tahap Pelaksanaan

### 2.1.2.1. Sosialisasi

**Kegiatan:** Sosialisasi ini bertujuan untuk mengedukasi bagaimana kelebihan *Virtual Reality* jika dipadukan ke dalam seni tarian teater Mak Yong, dan penjelasan secara materi yang berkaitan dengan *Virtual Reality*. Dalam Tahapan ini sudah Masuk dalam tahapan Pretest untuk melihat pemahaman masyarakat mitra dengan teknologi *Virtual Reality*.

### 2.1.2.2. Pengenalan Alat *Virtual Reality*

**Kegiatan:** kegiatan ini bermaksud untuk menginformasikan penggunaan atau penerapan teknologi *Virtual Reality* dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.1.2.3. Demo Pembuatan *Virtual Reality*

**Kegiatan:** kegiatan ini Bermaksud untuk bagaimana menggunakan atau mengoprasikannya *Virtual Reality* serta bagaimana cara merawatnya.

### 2.1.2.4. Testing, Evaluasi, dan Review.

**Kegiatan:** kegiatan dalam tahapan ini dilakukan pengujian terhadap pembuatan *Virtual Reality*. Dan juga melakukan penilaian terhadap program yang sudah dilaksanakan. Evaluasi dalam tahapan ini melakukan Perbandingan hasil dari Pre-test dan hasil Post-test yang telah dilakukan oleh masyarakat mitra.

## 2.1.3. Keberlanjutan Program dan Tahap Pelaporan

Guna keberlanjutan program, tim akan memberikan edukasi lebih jauh mengenai cara penggunaan dan perawatan *Virtual Reality* sebagai salah satu mendukung upaya pelestarian tarian melayu untuk memastikan cara menggunakan *Virtual Reality* bagi semua orang yang ingin menggunakannya. Dan nantinya pada tahap pelaporan akan dilakukan penganalisaan data.

## 2.2. Identifikasi & Rumusan Masalah

### 2.2.1. Profil Masyarakat Mitra

Jumlah masyarakat Kota Batam sebanyak 1.329.773 jiwa, 26,78% dari 1.329.773 jiwa merupakan suku melayu [9]. mata pencarian dari suku melayu pada umumnya nelayan, masyarakat melayu banyak ditemukan dipersisiran pantai dan pulau-pulau kecil yang ada disekitar pulau Batam. Kepulauan Riau provinsi yang terdiri dari 3 kota dan 5 kabupaten masyarakatnya dominan suku melayu, acara adat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari menggunakan adat melayu. Letak startegis Kota Batam yang berbatas langsung dengan negara tetangga singapura dan malaysia notabene memiliki budaya yang sama memiliki nilai tambah menjadi tempat tujuan wisata para negara tetangga. Sebelum masa pandemi covid 19 kota batam setiap tahun mengadakan Kenduri Seni Melayu dengan tujuan untuk melestarikan budaya nasional Indonesia, khususnya budaya Melayu itu sendiri, serta menarik kunjungan wisata ke Kota Batam, pada Festival kenduri melayu Tarian Teater Mak Yong tidak luput untuk disajikan untuk para tamu undangan dan para wisatawan [10].

### 2.2.2. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah:

1. Bagaimana memberi pemahaman pentingnya melestarikan kesenian budaya melayu sebagai salah satu aset bangsa?
2. Bagaimana cara menerapkan tarian Mak Yong ke dalam *Virtual Reality* sebagai upaya melestarikan kesenian tari melayu?

### 2.2.3. Kebutuhan, Ketepatan Solusi dan Ketepatan Masalah

Kelestarian Tarian Teater Mak Yong sangat dibutuhkan oleh Lembaga Adat Melayu, dengan itu kami akan memenuhi kebutuhan mitra untuk Melestarikan Tarian Teater Mak Yong tersebut dengan cara membuatnya lebih menarik lagi jika dilihat dengan menggunakan alat *Virtual Reality*, tanpa mengubah ciri khas/keaslian dari tarian Mak Yong tersebut [7].

Implementasi tarian teater Mak Yong menggunakan *Virtual Reality* ditargetkan dapat menyelesaikan permasalahan dalam merawat dan melestarikan warisan budaya yang sudah sangat jarang ditampilkan. Dimana hal ini sejalan dengan tugas pokok Lembaga Adat Melayu dalam mengembangkan adat dan budaya di khususnya Kota Batam dan Indonesia umunya. VR menjadi solusi permasalahan ini karena

teknologi ini sangat dikenal oleh generasi milenial, dimanfaatkan pada umumnya pada dunia game yang sangat digemari oleh generasi milenial sekarang. Dengan menampilkan Tarian Teater Mak Yong menggunakan teknologi VR generasi milenial menjadi tertarik untuk mempelajari budaya melayu khususnya masyarakat Kota Batam. Dengan teknologi VR untuk melihat pentas Tarian Teater Mak Yong dapat disaksikan kapan saja [6].

### 2.3. Tinjauan Pustaka

Proses tinjauan pustaka merupakan langkah penting dalam penelitian, yang mencakup pencarian, pemahaman, dan analisis literatur yang relevan dengan topik penelitian. Ini membantu peneliti untuk menemukan wawasan dari studi sebelumnya, memahami konsep-konsep yang telah dikembangkan, dan memperkuat metodologi yang akan digunakan dalam penelitian mereka. Tinjauan pustaka dalam proyek ini mengkaji berbagai literatur dan penelitian terkait dengan upaya pelestarian budaya menggunakan teknologi modern, khususnya *Virtual Reality* (VR). Teknologi VR telah menjadi alat inovatif dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pariwisata, dan pelestarian budaya [6].

#### 2.3.1. *Virtual Reality*

*Virtual Reality* (VR) telah terbukti efektif dalam pelestarian budaya tradisional. Menurut Iqbal dan Sidhu (2022), VR memungkinkan pengguna untuk merasakan pengalaman budaya secara mendalam dan imersif tanpa memerlukan keahlian teknis khusus untuk operasional atau perawatan [6]. Teknologi ini menawarkan cara baru untuk menghidupkan kembali tradisi yang hampir punah, seperti tarian Mak Yong, dengan cara yang menarik bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi modern. Dengan menggunakan VR, pengguna dapat merasakan pengalaman budaya dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Melalui headset VR, pengguna dapat "mengunjungi" tempat-tempat bersejarah, melihat pertunjukan seni tradisional, atau bahkan berpartisipasi dalam aktivitas budaya yang unik. Ini memberikan pengalaman yang mendalam dan imersif, yang tidak mungkin dicapai melalui media tradisional seperti buku atau video. Salah satu keuntungan utama VR dalam pelestarian budaya tradisional adalah kemampuannya untuk menghidupkan kembali tradisi yang hampir punah. Misalnya, tarian Mak Yong, yang hampir punah di Malaysia, dapat direkam dalam bentuk VR dan diakses oleh orang-orang di seluruh dunia. Dengan cara ini, pengguna dapat belajar dan menghargai tradisi ini tanpa harus berada di tempat fisiknya. Hal ini sangat penting dalam menjaga kelangsungan hidup budaya tradisional yang rentan terhadap perubahan zaman.

#### 2.3.2. Tarian Mak Yong

Salah satu Adat dan Budaya Melayu adalah tarian Mak Yong, tarian Mak Yong merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. Tarian Mak Yong merupakan salah satu jenis kesenian Melayu yang menggabungkan unsur-unsur seperti tari, nyanyi, dan musik dalam pementasannya [1]. Saat ini pertunjukan Mak Yong sudah sangat jarang dipentaskan. Salah satu faktor yang menandai musnahnya Mak Yong adalah usia para pertunjukan yang sudah lanjut usia. Selain itu, langkanya kesempatan pementasan pertunjukan Mak Yong karena kurangnya minat masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari tari tradisi, bertujuan untuk mengetahui digitalisasi tari tradisi dapat menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap seni tari sebagai upaya pelestarian tari tradisi [2].

#### 2.3.3. Shooting Video dengan Samsung Gear 360

Shooting video dengan Samsung Gear 360 merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membuat konten VR yang berkualitas tinggi. Kamera ini dirancang untuk menangkap gambar dan video dalam format 360 derajat, yang memungkinkan perekaman setiap sudut dari sebuah adegan. Menurut studi oleh Alex Levin, penggunaan Samsung Gear 360 dalam pelestarian budaya tradisional sangat efektif karena mampu merekam detail-detail penting yang mungkin terlewatkan oleh kamera biasa. Kamera ini juga mudah digunakan dan dapat menghasilkan video berkualitas tinggi yang dapat diintegrasikan ke dalam aplikasi VR. Proses perekaman video dengan Samsung Gear 360 melibatkan beberapa langkah penting [11]. Pertama, kamera harus ditempatkan di lokasi yang strategis untuk menangkap seluruh area pertunjukan. Kedua, pengaturan kamera harus diatur untuk memastikan kualitas video yang optimal. Terakhir, hasil rekaman perlu diedit dan disesuaikan untuk memastikan bahwa video dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam platform VR yang akan digunakan. Dengan teknologi ini, tarian Mak Yong dapat direkam dan disajikan dalam bentuk VR, memungkinkan pengguna untuk menikmati pertunjukan dari berbagai sudut dan merasa seolah-olah mereka berada di tempat tersebut.

### 2.3.4. Editing Video

Editing video adalah tahap penting dalam pembuatan konten VR untuk memastikan kualitas dan keselarasan dengan tujuan proyek. Proses editing melibatkan beberapa langkah kunci untuk menghasilkan video yang siap digunakan dalam aplikasi VR. Tahapan editing video VR meliputi:

1. Pengaturan Awal: Mengimpor footage 360 derajat ke dalam perangkat lunak editing video seperti Adobe Premiere Pro atau Final Cut Pro yang mendukung format 360.
2. Pemotongan dan Penggabungan: Memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan dan menggabungkan footage yang diinginkan untuk menciptakan alur cerita yang kohesif.
3. Stabilisasi: Menggunakan fitur stabilisasi untuk memastikan video 360 derajat tetap stabil dan nyaman ditonton.
4. Penambahan Efek dan Transisi: Menambahkan efek visual dan transisi yang sesuai untuk meningkatkan kualitas visual dan pengalaman imersif.
5. Penyesuaian Audio: Mengedit dan menyinkronkan audio untuk memastikan kualitas suara yang jernih dan imersif.
6. Rendering dan Exporting: Mengekspor video dalam format yang sesuai untuk platform VR yang akan digunakan.

Dengan melakukan editing yang tepat, video VR dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan mendalam bagi pengguna, serta membantu dalam upaya untuk pelestarian budaya tradisional seperti tarian Mak Yong.

## 3. METODE PELAKSANAAN

### 3.1. Teknik Pelaksanaan dan Peran Kontribusi Pihak-pihak Terkait

#### 3.1.1. Teknik Pelaksanaan

Metode Pelaksanaan Kegiatan ini menunjukkan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan. Tahap pertama adalah tahap administrasi, yang meliputi pengenalan lingkungan dan penandatanganan surat kerjasama mitra. Kemudian masuk ke tahap pelaksanaan yang diawali dengan sosialisasi, pengenalan sistem *Virtual Reality*, dan demo pembuatan alat *Virtual Reality*. Setelah itu, dilanjutkan dengan pendampingan, testing, evaluasi, dan review. Terakhir, tahap pelaporan dilakukan dengan menganalisa data dan publikasi pelaporan. Tahap ini juga meliputi pre-test dan post-test sebagai bagian dari evaluasi. Untuk lebih spesifik dan jelasnya sudah dijelaskan di bagian landasan teori.

#### 3.1.2. Peran dan Kontribusi Setiap Pihak

Untuk melaksanakan kegiatan ini tentunya banyak pihak yang ikut membantu dalam kesuksesan kegiatan ini.

##### 3.1.2.1. Lembaga Adat Melayu (LAM) Batam

Lemba adat Melayu Kota Batam dalam hal ini merupakan mitra kegiatan kreativitas mahasiswa berperan membantu mementaskan tarian teater Mak Yong yang menjadi objek pengambilan video untuk diimplementasikan ke teknologi *Virtual Reality*. Tentunya kegiatan ini tidak akan bisa terlaksana tanpa bantuan LAM Kota Batam.

##### 3.1.2.2. Dirjen Vokasi

Kami Juga mengucapkan terimakasih kepada Dirjen Vokasi tetap mengupayakan PKM pada tahun 2022 sehingga kami tetap bisa berkreasi dan berinovasi, dan tidak kalah pentingnya bantuan dana yang telah diberikan sehingga kegiatan ini bisa berjalan tanpa dana pasti sangat sulit bagi kami untuk melaksanakan kegiatan ini.

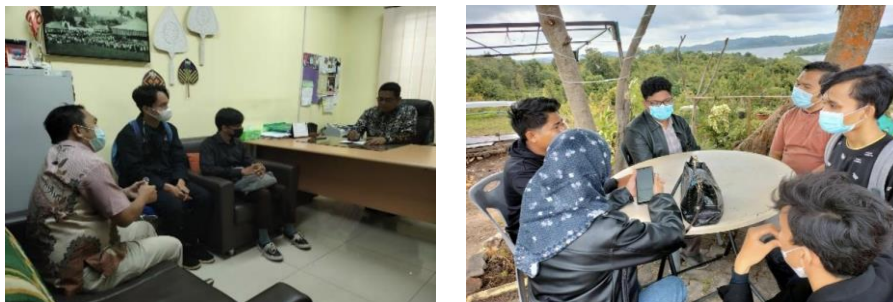
##### 3.1.2.3. Politeknik Negeri Batam

Kampus tercinta Politeknik Negeri Batam yang terus memotivasi kami untuk mengikuti kegiatan program kreativitas mahasiswa dengan masiv melakukan sosialisasi, workshop samapai-samapai ada klinik PKM tempat kami bertanya kapan saja kami butuh informasi tentang PKM. Selain itu juga bantuan pendanaan 25% meskipun tidak diwajibkan tapi kampus dengan senang hati ikut membantu pendanaan ini.

Kampus juga siap memberikan kami fasilitas berupa Laboratorium tempat kami melakukan pembuatan alat untuk diaplikasikan ke mitra, kami ucapkan terimakasih atas semua dukungan ini.

### 3.2. Metode Pendekatan dan Diskusi dengan Mitra Terkait Kegiatan

Adapun metode yang kami lakukan yaitu metode pendekatan kepada mitra terkait kegiatan yang kami lakukan selama 2 bulan. Yang pertama mengajak ketemuan dan berdiskusi dengan pihak LAM tentang teater Mak Yong dan menanyakan Sanggar mana yang cocok untuk menampilkan tarian teater Mak Yong. Dan berikut adalah photo kegiatan kami.



Gambar 3.2.1 Pendekatan dan diskusi, Gambar 3.2.2 Diskusi dengan pihak sanggar

Selanjutnya kami melakukan ketemuan dengan sanggar pantai basri yang sudah di ajak kerjasama dengan Pihak LAM untuk berdiskusi tentang syutting tarian teater Mak Yong yang akan di laksanakan, dan kami juga menanyakan tentang apa saja yang dibutuhkan untuk terkait kegiatan syutting Mak Yong, berikut photo kegiatan yang kami lakukan seperti Gambar 3.1.2 diatas.

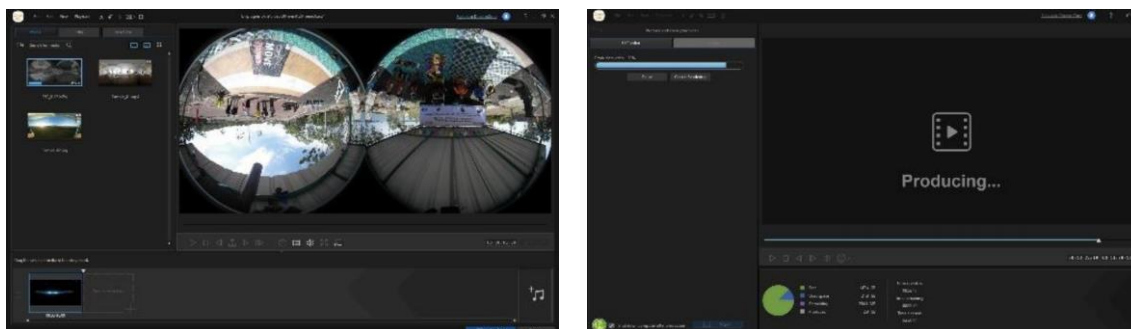
### 3.3. Melakukan Pembuatan *Virtual Reality*

Pada teknik kami melakukan 2 tahapan untuk video menjadi *Virtual Reality*. Tahap pertama dari teknik kami dalam mengubah video menjadi *Virtual Reality* melibatkan proses syuting menggunakan Samsung Gear 360 di lokasi tarian teater Mak Yong di Dendang Melayu, Bareleng. Tujuan utamanya adalah untuk merekam gerakan-gerakan tarian Mak Yong secara menyeluruh dan mendetail. Setelah selesai proses syuting, langkah berikutnya adalah melakukan proses editing untuk mempersiapkan video tersebut agar siap dimasukkan ke dalam device *Virtual Reality* yang kami persiapkan. Jadi tahapan yang pertama yaitu kami melakukan kegiatan syutting tarian teater Mak Yong di didendang melayu, barelang. Tujuannya yaitu mengambil video gerakan tarian teater Mak Yong menggunakan Samsung Gear 360. Dibawah ini merupakan gambar syutting kami lakukan di dendang melayu bersama sanggar pantai Basri.



Gambar 3.3.1 Proses Shooting tarian teater Mak Yong

Pada tahapan kedua dari teknik kami dalam menghasilkan video *Virtual Reality*, kami mengambil video yang telah direkam menggunakan Samsung Gear 360 dan mengimpornya ke komputer untuk proses editing menggunakan perangkat lunak khusus Gear 360. Di dalam software tersebut, kami melakukan pengeditan untuk mengoptimalkan kualitas visual dan audio dari video tarian Mak Yong yang telah direkam sebelumnya di Dendang Melayu. Setelah proses editing selesai, kami melakukan proses export dari perangkat lunak kembali ke komputer untuk mendapatkan video final yang siap dimasukkan ke dalam device *Virtual Reality* yang kami persiapkan sebelumnya. Langkah-langkah ini memastikan bahwa kami dapat menyajikan pengalaman *Virtual Reality* yang imersif dan autentik bagi penonton, mempertahankan esensi dan keindahan dari pertunjukan tari tradisional Mak Yong dengan cara yang inovatif dan modern.



Gambar 3.3.2 Proses pembuatan & Import, Gambar 3.3.3 Proses producing & Export

### 3.4. Teknik Pelatihan dan Pendampingan Cara Penggunaan VR

Teknik yang kami terapkan adalah pendekatan langsung dengan menggunakan demonstrasi dan pelatihan intensif. Kami memulai dengan memperlihatkan secara langsung bagaimana menggunakan alat *Virtual Reality* kepada penjaga museum. Setelah demonstrasi, kami melanjutkan dengan sesi pelatihan yang terstruktur, di mana kami tidak hanya mengajarkan penggunaan alat tersebut tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang teknologi di balik *Virtual Reality* (VR).

Selain itu, kami menyediakan pendampingan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) secara langsung kepada penjaga museum. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa mereka tidak hanya terampil dalam menggunakan VR secara praktis, tetapi juga memahami konsep-konsep dasar yang mendasarinya. Kami juga menyusun Manual Book yang berisi panduan tentang cara menggunakan dan merawat alat VR. Dokumen ini dirancang untuk menjadi sumber referensi yang mudah diakses dan dipahami oleh penjaga museum, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi VR secara efektif dan efisien dalam tugas sehari-hari mereka.



Gambar 3.4.1 Pelatihan dan Pendampingan cara penggunaan alat *Virtual Reality* kepada Pihak Mitra, Gambar 3.4.2 Pelatihan dan Pendampingan cara penggunaan alat *Virtual Reality* kepada Penjaga Museum

Tujuan kami melakukan pelatihan kepada penjaga museum agar ketika ada pengunjung museum yang ingin menggunakan Alat *Virtual Reality* maka penjaga museum tidak akan kesulitan dalam memberikan petunjuk penggunaan kepada pengunjung masyarakat museum.

## 4. HASIL DAN POTENSI KEBERLANJUTAN

### 4.1. Hasil Dicapai

Program Tarian Teater Mak Yong Berbasis *Virtual Reality* yang kami angkat sebagai konsep di Lembaga Adat Melayu kecamatan Batam center dan lebih tepatnya pada Museum Raja Ali Haji dapat dinilai sudah berjalan dengan baik. Dengan harapan di terima dan di nikmati oleh semua khalayak kalangan umum sebagai bentuk pelestarian budaya dan adat Melayu yang mulai punah. Adapun program yang telah di capai sebagai batu loncatan untuk terus melanjutkan program ini. Kami telah melakukan syutting teater Mak Yong yang dilakukan di dendang melayu, Sosialisasi atau pelatihan bagaimana caranya menggunakan *Virtual Reality* dan cara merawat *Virtual Reality*, karena *Virtual Reality* ini ngak terlalu susah dalam penggunaannya dan perawatannya dan yang terakhir yaitu berupa penyerahan barang kepada Lembaga Adat Melayu. Banyak nya sosialisasi yang kami lakukan dengan bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru akan alat yang semakin modern akibat perkembangan zaman, serta pengenalan kembali kepada generasi generasi muda yang mungkin saja belum banyak mengetahui aset aset yang tersimpan pada tempat dia tinggal. Kami juga melakukan sosialisasi pada Museum tersebut yang 7 dimana memang menjadi pusat nya akan sejarah kebudayaan Melayu yang dimana pasti terdapat jangkauan audiens yang sangat luas mulai dari tua, muda, anak sekolahan, remaja muda, bahkan lanjut usia. Ketertarikan mereka akan program yang kami tampilkan tentu saja tidak menjadi satu, dikarenakan kami mengangkat 2 hal yang jarang sekali disatukan antara alat modern dengan kebudayaan yang sangat jauh dari kata modern. Untuk Partisipasi Mitra adapun pihak Lembaga Adat Melayu sangat Mendukung Program ini, dan memberikan ruang terbuka untuk kami melakukan kegiatan PKM yang kami lakukan dengan memberikan fasilitas seperti mempertasikan Penari Tarian Teater Mak Yong yang divideokan.

### 4.2. Potensi Keberlanjutan

Potensi yang terletak pada program kami tentu saja ide untuk pengembangan tentang apa yang telah kami lakukan, dengan membuatnya lebih baik bahkan dengan menggunakan teknologi yang lebih bagus dan canggih. Kami juga mengharapkan untuk generasi muda dan mudi lain juga memiliki pemikiran yang sama seperti kami yang dimana ingin membawa kebudayaan dan adat yang dimiliki masing-masing daerah tidak punah bahkan hilang secara perlahan ditelan waktu. Harapan yang kami harapkan agar bisa tetap membawa kebudayaan dan adat yang kita miliki seiring dengan perkembangan zaman yang sangat cepat. Memodernisasi hal hal seperti ini lah yang sebenarnya dibutuhkan sebagai bentuk budidaya. Karena program yang kami lakukan tidak hanya bisa berhenti di suatu waktu, tentu saja bakal banyaknya perubahan perubahan yang dapat dilakukan bukan hanya dari kami. Seperti yang terlihat kebudayaan yang kita punya saja banyak yang tidak diketahui dan bahkan tidak terlihat atau jarang ditampilkan, padahal hal tersebut sebagai daya tarik akan turis atau pengunjung dari negara lain yang ingin mengetahui nya.

## 5. CONCLUSION

### 5.1. Kesimpulan

Jumlah masyarakat Kota Batam sebanyak 1.329.773 jiwa, 26,78% merupakan suku Melayu. Kepulauan Riau masyarakatnya dominan suku Melayu. Lembaga Adat Melayu Kota Batam didirikan pada tanggal 29 juni 2006. Yang bertujuan seperti menggali, memelihara, membina dan mengembangkan nilai-nilai adat dan budaya Melayu Kepulauan Riau. Salah satu Adat dan Budaya Melayu adalah Tarian Mak Yong, Tarian Mak Yong merupakan salah satu Warisan Budaya Tak Benda Indonesia dengan jenis kesenian Melayu yang menggabungkan unsur-unsur seperti tari, nyanyi, dan musik dalam pementasannya. Saat ini pertunjukan Mak Yong sudah sangat jarang dipentaskan. dikarenakan faktor usia para pertunjukan yang sudah lanjut usia, serta langkanya kesempatan pementasan pertunjukan Mak Yong karena kurangnya minat masyarakat.

Kepala Bidang Kebudayaan dan Pariwisata Kota Batam (2020), mengajak untuk Merevitalisasi Teater Mak Yong agar menjadi lebih menarik tanpa meninggalkan tradisi yang asli, agar generasi muda bisa menyukai seni ini bahkan mempelajari tradisi ini. Pesatnya perkembangan IPTEK mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari tari tradisi, bertujuan untuk mengetahui digitalisasi tari tradisi dapat menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap seni tari sebagai upaya pelestarian tari tradisi [3], [4]. Pemahaman pentingnya melestraikan kesenian budaya melayu yang kesempatan pementasan pertunjukkan kurang diminati masyarakat, Kami mempunyai skala prioritas besar dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* untuk menerapkan melestarikan tarian mak yong yang akan di pentaskan secara menarik dengan kecanggihhan alat teknologi sekarang.

## 5.2. Saran

Pada era pesatnya perkembangan IPTEK yang terkait dengan permasalahan tersebut, ada yang perlu diperhatikan, yaitu mungkin perlu persiapan alat serta susunan konsep yang maksimal serta survey lebih lanjut akan usaha peningkatan hasil yang lebih maksimal dan pengimplementasian yang lebih menarik agar permasalahan kurang minat serta kendala yang dialami pada pertunjukan tersebut dapat terpecahkan, tanpa menghilangkan kelestarian kesenian tradisi suku Melayu dengan menggunakan perkembangan teknologi agar menjadi terlihat lebih menarik.

## ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini, terutama kepada keluarga dan Orang Tua atas dukungan mereka yang luar biasa. Penghargaan juga ditujukan kepada tim pengembang dan pelaksana proyek dan program, pihak Mitra, pihak Museum dan semua tester ataupun responden yang telah berpartisipasi untuk mengevaluasi program dan proyek ini. Terima kasih juga disampaikan kepada institusi pendidikan yang telah memberikan dukungan yang diperlukan, karena tanpa kontribusi mereka, penelitian ini tidak akan mencapai kesuksesan yang ada. Terimakasih juga kepada para pembimbing yang telah membantu sepanjang program dan proyek ini begitu juga penulisan laporan ini. Terimakasih juga disampaikan kepada author-author asal referensi saya diluar sana.

## REFERENSI

- [1] Andi, S., Suhardi, S. and Siti, H., 2019. Alih Kode dan Campur Kode Naskah Makyong di Yayasan Konservatori Seni Tanjungpinang (Doctoral dissertation, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- [2] Daryanti, F., 2019. Digitalisasi Tari Tradisi: Strategi Untuk Menghadapi Tantangan Abad 21. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS) (Vol. 2, No. 1, pp. 182-189).
- [3] Disbudpar, 3 Agustus 2020. "Mengenal Mak Yong, Seni Teater Tradisional Melayu". <https://disbudpar.batam.go.id/2020/08/03/mengenal-mak-yong-seni-teater-tradisional-melayu/> diakses [25 Maret 2022].
- [4] Efsandy, R., 2020. strategi dinas pariwisata dan kebudayaan terhadap pelestarian makyong di kabupaten bintan provinsi kepulauan riau. Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 1(2), pp.491-498.
- [5] Gpriority, 2020. Pertunjukkan Mak Yong di Indonesia. <https://gpriority.co.id/pertunjukan-mak-yong-di-indonesia>. Diakses [ 28 Maret 2022]
- [6] Iqbal, J. and Sidhu, M.S., 2022. Acceptance of dance training system based on augmented reality and technology acceptance model (TAM). *Virtual Reality*, 26(1), pp.33-54.
- [7] Disbudpar, 3 Agustus 2020. "Mengenal Mak Yong, Seni Teater Tradisional Melayu". <https://disbudpar.batam.go.id/2020/08/03/mengenal-mak-yong-seni-teater-tradisional-melayu/> diakses [25 Maret 2022].
- [8] Warisan Budaya Takbenda Indonesia. "Tarian Mak Yong". <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=630>. diakses [18 Maret 2022].
- [9] Wikipedia, 2022. Kota Batam. [https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Batam#Suku\\_bangsa](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Batam#Suku_bangsa). Diakses [ 5 April 2022].
- [10] Suharyanto, 2019. Kenduri Seni Melayu Batam dan Penjelarasannya <https://ilmuseni.com/seni-budaya/kenduri-seni-melayu-batam> [ 5 April
- [11] Levin, Alex. "Gear 360." *Journal of Property Management*, vol. 81, no. 4, July-Aug. 2016, p. 30. Gale Academic OneFile, [link.gale.com/apps/doc/A459804118/AONE?u=anon~ed7f29cc&sid=googleScholar&xid=9944e27d](https://link.gale.com/apps/doc/A459804118/AONE?u=anon~ed7f29cc&sid=googleScholar&xid=9944e27d). Accessed 5 July 2024.