



## DARI PANGGUNG KE LAYAR: AUGMENTED REALITY SEBAGAI GERBANG MENUJU WISATA VIRTUAL KESENIAN BANJAR DI METAVERSE

Norhaifa

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, Indonesia

Email: [norhaifa.nha15@gmail.com](mailto:norhaifa.nha15@gmail.com)

Received 18-04-2025 | Revised 20-05-2025 | Accepted 26-06-2025

### ABSTRACT

Banjar traditional arts, as a valuable part of local cultural heritage, face major challenges in the digital era, particularly in attracting younger generations. This paper presents the idea of integrating Augmented Reality (AR) technology as a transitional step toward cultural preservation within the metaverse. A conceptual approach is used by reviewing literature, digital reports, and relevant studies on cultural-tech interactions. The application of AR through interactive apps, social media filters, and cultural QR codes can effectively reintroduce Banjar arts in an engaging and accessible way. The integration of gamification elements is also considered a key strategy to enhance Gen Z engagement. Hence, cultural preservation does not always have to be conventional—it can be brought into immersive and adaptive digital realms. This paper recommends collaboration between governments, cultural communities, academics, and tech developers to build AR-based cultural education and virtual tourism platforms.

**Keywords:** Augmented Reality, Banjar Arts, Gamification, Digital Culture, Metavers

### ABSTRAK

Kesenian Banjar sebagai bagian dari warisan budaya lokal menghadapi tantangan di era digital, terutama dalam menarik minat generasi muda. Tulisan ini menawarkan gagasan integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai langkah awal menuju pelestarian budaya berbasis *metaverse*. Pendekatan konseptual digunakan dengan meninjau literatur, data digital, dan studi relevan yang membahas interaksi budaya dan teknologi. Penerapan AR dalam bentuk aplikasi interaktif, *filter* media sosial, dan *QR code* budaya dapat memperkenalkan kesenian Banjar secara menyenangkan dan mudah diakses. Penggabungan elemen gamifikasi juga menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan generasi Z. Oleh karena itu, pelestarian budaya tidak harus selalu konvensional, melainkan bisa dibawa masuk ke dunia digital yang lebih imersif dan adaptif terhadap zaman. Tulisan ini merekomendasikan kolaborasi antara pemerintah, komunitas budaya, akademisi, dan pengembang teknologi dalam membangun platform edukatif dan wisata budaya berbasis AR.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Kesenian Banjar, Gamifikasi, Budaya Digital, Metaverse



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



### PENDAHULUAN

Pernahkah Anda membayangkan masuk ke dalam dunia digital layaknya

bermain *game*, tetapi didalamnya kita bisa menghadiri pertunjukan madihin atau mamanda, berinteraksi dengan seniman, dan bahkan menjelajahi kampung budaya Banjar tanpa harus meninggalkan rumah? Kini, konsep tersebut bukan hanya sekedar fantasi, melainkan bagian dari perkembangan teknologi *metaverse* yang menawarkan pengalaman budaya secara imersif dan interaktif.

Dewasa ini, kesenian Banjar yang kaya akan nilai historis menghadapi tantangan besar. Generasi muda, khususnya Gen Z, lebih tertarik pada hiburan digital dibandingkan seni tradisional (Amalia dkk., 2025). Berdasarkan survei IDN *Research Institute* 2024 terhadap 602 responden menunjukkan bahwa 14% Gen Z menghabiskan 6-10 jam per hari di media sosial, sementara 5% lainnya menghabiskan lebih dari 10 jam, untuk menonton video, bermain game, dan berinteraksi di dunia digital (IDN Research Institute, 2024). Hal ini menegaskan bahwa mereka lebih banyak beraktivitas di ruang digital, dengan permainan daring sebagai salah satu hiburan utama (Zis dkk., 2021).

Berkaca dari fenomena diatas, untuk mempertahankan eksistensi kesenian Banjar di kalangan generasi muda, perlu adanya inovasi yang menghubungkan budaya dengan dunia digital yang dekat dengan keseharian mereka. Salah satu solusi untuk melestarikan budaya adalah mengintegrasikan teknologi digital melalui *metaverse*. *Metaverse* merupakan dunia virtual yang memungkinkan interaksi digital secara imersif, seperti dalam video *game* atau konferensi online, tetapi dengan pengalaman yang lebih nyata (Rachmadtullah dkk., 2022). Teknologi ini memungkinkan kesenian Banjar hidup kembali di ruang virtual, memudahkan siapa saja menyaksikan pertunjukan, berinteraksi dengan seniman, dan mengeksplorasi warisan budaya tanpa batasan geografis. Namun, tantangan seperti infrastruktur yang belum memadai, biaya pengembangan tinggi, dan rendahnya literasi digital masih menjadi hambatan utama dalam penerapannya.

Oleh karena itu, sebelum beralih sepenuhnya ke *metaverse*, *Augmented Reality* (AR) bisa menjadi solusi transisi yang lebih realistis dan mudah diadaptasi (Kamelia, 2015). Teknologi ini memungkinkan kesenian Banjar dihadirkan secara interaktif melalui perangkat seperti *smartphone*, tanpa memerlukan peralatan canggih seperti VR. Dengan pendekatan gamifikasi, pengalaman budaya bisa dibuat lebih menarik dan interaktif, membuka jalan menuju gerbang *metaverse* yang lebih luas. Lantas, bagaimana teknologi ini dapat diimplementasikan secara efektif dalam pelestarian kesenian Banjar? *Metaverse* dan AR membuka kemungkinan baru dalam interaksi dengan budaya. Untuk kesenian Banjar, teknologi ini tidak hanya menghadirkan pertunjukan di ruang digital, tetapi juga memungkinkan keterlibatan masyarakat melalui pengalaman interaktif. Sebelum membahas AR sebagai solusi transisi, penting untuk memahami peluang besar yang ditawarkan *metaverse* untuk pelestarian seni dan budaya, serta tantangan dalam penerapannya.

## PEMBAHASAN

### **Metaverse sebagai Masa Depan Wisata Virtual Kesenian Banjar**

Seiring berkembangnya teknologi, *metaverse* menawarkan pengalaman budaya tanpa batas. *Metaverse* adalah dunia digital berbasis 3D yang memungkinkan interaksi real-time dalam lingkungan virtual. Dengan perangkat seperti kacamata *Virtual Reality* (VR) atau *Augmented Reality* (AR), pengguna dapat menjelajahi ruang virtual seperti di dunia nyata (Barlian dkk., 2022). Dalam ruang virtual ini, seseorang dapat menghadiri pertunjukan *Mamanda*, menjelajahi kampung budaya Banjar secara digital, berinteraksi dengan seniman melalui avatar, dan bahkan memainkan alat musik tradisional hanya dengan sentuhan jari.

Namun, meskipun memiliki potensi besar dalam pelestarian budaya, transisi langsung ke *metaverse* bukanlah hal yang mudah. Biaya pengembangan tinggi, keterbatasan akses perangkat VR, dan rendahnya literasi digital di masyarakat menjadi hambatan utama. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan realistis sebelum memasuki era wisata budaya berbasis *metaverse* sepenuhnya.

### **Augmented Reality (AR) sebagai Solusi Transisi Menuju Metaverse**

Sebagai langkah awal, AR dapat menghubungkan kesenian Banjar dengan dunia digital secara lebih terjangkau dan mudah diakses. Berbeda dengan *metaverse* yang memerlukan perangkat khusus, AR hanya membutuhkan *smartphone*, yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Muhamad Rizaludin Rizal dkk., 2022). Dengan AR, kesenian Banjar dapat diperkenalkan secara interaktif tanpa kehilangan esensinya.

Beberapa bentuk implementasi AR dalam pelestarian kesenian Banjar antara lain:

1. Aplikasi AR Interaktif

Pengguna dapat memindai gambar alat musik tradisional Banjar dan melihatnya dalam bentuk 3D, serta mendengar suara dan belajar cara memainkannya.

2. *Filter* AR di Media Sosial

Dengan *filter* Instagram atau TikTok, pengguna bisa mencoba pakaian adat Banjar atau menampilkan pertunjukan tari secara virtual.

3. *QR Code* Interaktif di Situs Budaya

Saat dipindai, *QR code* akan menampilkan animasi sejarah kesenian Banjar atau video interaktif tentang seni pertunjukan tradisional.

Dengan menggunakan AR, diharapkan masyarakat dapat terbiasa dengan interaksi digital sebelum memasuki ekosistem *metaverse*. Agar AR menarik bagi generasi muda, dibutuhkan elemen tambahan seperti gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

### **Gamifikasi: Meningkatkan Minat Generasi Muda terhadap Kesenian Banjar**

Generasi muda tumbuh dalam lingkungan digital yang kaya akan *game* dan hiburan interaktif (Maulana, 2024). Karena itu, gamifikasi dapat menjadi strategi efektif untuk memperkenalkan kesenian Banjar dengan cara yang lebih menarik (Nurdiyana & Indriyani, 2023). Mengintegrasikan elemen permainan ke dalam AR membuat interaksi budaya lebih menyenangkan dan memotivasi pengguna untuk terus belajar. Berikut beberapa contoh gamifikasi dalam AR untuk kesenian Banjar:

1. Game "Madihin Battle"

Pemain dapat beradu pantun *Madihin* dengan AI atau pemain lain menggunakan teknologi AR, di mana mereka harus menyusun pantun sesuai ritme dan tema tertentu.

2. "Mamanda Quest"

*Game* petualangan interaktif berbasis AR yang membawa pemain menjelajahi kisah-kisah *Mamanda* sambil menyelesaikan tantangan budaya.

3. "Banjar Music Hero"

Konsep mirip *Guitar Hero*, tetapi menggunakan alat musik tradisional Banjar seperti panting dan gambus. Pemain harus mengikuti ritme untuk mendapatkan skor tertinggi.

4. "Banjar AR Dance"

*Game* tari interaktif yang memungkinkan pengguna belajar Tari Radap Rahayu melalui AR dengan mengikuti gerakan avatar digital.

5. Eksplorasi Budaya AR

Pemain bisa menjelajahi kampung budaya Banjar secara virtual, memindai objek tertentu untuk membuka informasi tersembunyi, dan menyelesaikan tantangan interaktif.

Mengapa gamifikasi penting dalam pelestarian budaya?

- a. Membuat pembelajaran budaya lebih menyenangkan, generasi muda lebih tertarik pada interaksi digital daripada metode konvensional seperti membaca buku sejarah.
- b. Mendorong keterlibatan aktif, sistem skor dan tantangan memotivasi pengguna untuk terus belajar dan berpartisipasi (Ibda dkk., 2021).
- c. Membantu transisi ke *metaverse*, masyarakat yang terbiasa dengan AR dan *game* interaktif akan lebih mudah menerima adopsi *metaverse*.

## PENUTUP

Melalui AR, gamifikasi, dan *metaverse*, kesenian Banjar dapat diperkenalkan secara modern tanpa kehilangan esensinya. Teknologi ini tidak hanya melestarikan budaya tetapi juga membangun keterlibatan generasi muda melalui pengalaman digital yang interaktif.

Kedepannya, *metaverse* diharapkan menjadi solusi wisata budaya digital,

memungkinkan siapa saja menjelajahi dan berpartisipasi dalam seni tanpa batas geografis. Kolaborasi antara pemerintah, komunitas seni, akademisi, dan pengembang teknologi diperlukan untuk menciptakan *platform* inovatif dan meningkatkan literasi digital masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. N., Mulyana, A., & Amalia, M. (2025). Peran Hukum Dalam Menjaga dan Melestarikan Kebudayaan Di Era Globalisasi: Tinjauan Sosiologi. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 2(3).
- Barlian, U. C., Ismelani, N., & F, A. M. (2022). Metaverse sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Pendidikan di Masa Depan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12).
- Ibda, H., Aniqoh, Muntakhib, A., Maratussolichah, Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2021). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- IDN Research Institute. (2024). *Indonesia Gen Z Report*. IDN Media. <https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-gen-z-report-2024.pdf>
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, 9(1).
- Maulana, M. R. (2024). Exploring Game Playing Motivation in Generation Z: An Ethnographic Approach. *Journal of Informatics and Computer*, 1(2).
- Muhamad Rizaludin Rizal, Fari Katul Fikriah, & Husni Hidayat. (2022). Pengenalan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tekno*, 3(2).
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi*. Jejak Pustaka.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. Eureka Media Aksara.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 5(1).