JUBDIMAS (JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT)
Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

Tenganan Digital Heritage: Integrasi Augmented Reality dan Dokumenter Budaya untuk Pemberdayaan Masyarakat dan Pelestarian Seni Lontar Prasi

I Nyoman Agus Suarya Putra[1*], Christina Purnama Yanti[2], I Gede Iwan Sudipa[3], Ni Kade Ayu Nirwana[4]
[1*,2,3,4]Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia
email: nyomansuarya@instiki.ac.id[1*], christinapy@instiki.ac.id[2], iwansudipa@instiki.ac.id[3], nikadeayunirwana@instiki.ac.id[4]

Abstract

Lontar prasi is a traditional Balinese art heritage with aesthetic, historical, and cultural values; however, its sustainability faces challenges related to limited regeneration, interactive educational media, and the utilization of digital technology for promotion. This community engagement program aimed to strengthen the preservation of lontar prasi art in Tenganan Pegringsingan Traditional Village through the integration of Augmented Reality (AR), cultural documentary video, and community capacity building. The program employed a participatory, collaborative, and contextual approach through socialization, cultural content digitization, AR application development, documentary production, training, mentoring, evaluation, and sustainability planning. Youth training involved 20 participants, while digital branding and marketing training involved 5 lontar prasi MSMEs/craftspeople. Capacity improvement was measured among 20 youth participants and 5 MSME participants using pre-test and post-test assessments. The results showed that the average youth score increased from 56.25% to 82.75%, representing a 47.11% increase. Among MSMEs/craftspeople, the average score increased from 59.00% to 86.60%, representing a 46.78% increase. The program produced a marker-based Lontar Prasi AR prototype and a 20-minute cultural documentary video, which was published on YouTube and reached 1,000 views. The results indicate that integrating interactive and audiovisual media with community capacity building has the potential to support traditional art preservation and culture-based creative economic development

Keywords*: Prasi Palm Leaves, Augmented Reality, Documentary Videos, Community Empowerment, Cultural Preservation*

Abstrak

Seni lontar prasi merupakan warisan seni tradisional Bali yang memiliki nilai estetika, sejarah, dan budaya, tetapi keberlanjutannya menghadapi tantangan berupa keterbatasan regenerasi, media edukasi interaktif, dan pemanfaatan teknologi digital untuk promosi. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat pelestarian seni lontar prasi di Desa Adat Tenganan Pegringsingan melalui integrasi teknologi Augmented Reality (AR), video dokumenter budaya, dan peningkatan kapasitas masyarakat. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan kontekstual melalui sosialisasi, digitalisasi konten budaya, pengembangan aplikasi AR, produksi dokumenter, pelatihan, pendampingan, evaluasi, dan perencanaan keberlanjutan. Pelatihan generasi muda diikuti 20 peserta, sedangkan pelatihan branding dan pemasaran digital melibatkan 5 UMKM/pengrajin lontar prasi. Pengukuran dilakukan terhadap 20 peserta generasi muda dan 5 peserta UMKM melalui pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai generasi muda meningkat dari 56,25% menjadi 82,75%, atau sebesar 47,11%. Pada kelompok UMKM/pengrajin, rata-rata nilai meningkat dari 59,00% menjadi 86,60%, atau sebesar 46,78%. Program menghasilkan prototipe aplikasi AR Lontar Prasi berbasis marker-based AR dan video dokumenter berdurasi 20 menit. Video dipublikasikan melalui YouTube dan mencapai 1.000 views. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa integrasi media interaktif, audiovisual, dan penguatan kapasitas masyarakat berpotensi mendukung pelestarian seni tradisional serta pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya.

Kata kunci: Lontar Prasi, Augmented Reality, Video Dokumenter, Pemberdayaan Masyarakat, Pelestarian Budaya

PENDAHULUAN

Warisan budaya merupakan bagian penting dari identitas masyarakat karena mengandung pengetahuan, nilai, sejarah, estetika, serta praktik yang diwariskan antargenerasi. Keberadaan warisan budaya tidak hanya bergantung pada keberlangsungan objek fisiknya, tetapi juga pada kemampuan masyarakat untuk mempertahankan pengetahuan, keterampilan, dan makna yang melekat di dalamnya. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang baru bagi proses pelestarian budaya melalui dokumentasi, digitalisasi, media

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

interaktif, dan distribusi informasi kepada masyarakat yang lebih luas. Salah satu warisan seni tradisional Bali yang memiliki nilai budaya tersebut adalah seni lontar prasi. Lontar prasi merupakan karya seni yang dibuat pada media daun lontar melalui proses penggoresan dan pewarnaan sehingga menghasilkan ilustrasi dan narasi visual (Aditama et al., 2022; Putra et al., 2022). Seni tersebut memiliki hubungan erat dengan pengetahuan lokal dan kehidupan budaya masyarakat Bali. Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kecamatan Manggis, Kabupaten Karangasem, merupakan salah satu wilayah yang masih mempertahankan praktik seni lontar prasi sebagai bagian dari kehidupan budaya masyarakat. Kelompok mitra dalam program ini adalah KSU Danendra Tenganan/Ekowisata Desa Pengrajin Lontar Prasi yang memiliki sekitar 5–7 pengrajin aktif dengan keterampilan pembuatan karya prasi secara turun-temurun.

Meskipun memiliki potensi budaya dan ekonomi kreatif yang kuat, pemanfaatan teknologi digital dan media promosi oleh mitra masih terbatas. Pemasaran karya masih banyak mengandalkan kunjungan wisatawan dan promosi secara langsung. Di sisi lain, proses transfer pengetahuan seni masih dominan dilakukan secara konvensional sehingga keterlibatan generasi muda dalam mengenal dan mempelajari seni lontar prasi perlu diperkuat. Permasalahan tersebut berpotensi memengaruhi keberlanjutan regenerasi pengrajin serta membatasi jangkauan promosi karya seni prasi. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) memberikan peluang untuk mempertemukan objek budaya fisik dengan informasi digital (Murniarti et al., 2023; Shen et al., 2024). AR dapat digunakan sebagai media interpretasi yang memungkinkan pengguna memperoleh informasi tambahan ketika berinteraksi dengan objek budaya. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan pemanfaatan AR dalam lingkungan museum dan pendidikan budaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. (Zhang et al., 2021) mengembangkan pemanfaatan AR untuk penyajian objek museum, sedangkan (Wang & Kumpulainen, 2022) menunjukkan bahwa AR dapat memberikan pengalaman pembelajaran imersif dalam konteks pendidikan museum. Dalam konteks seni lontar prasi, (Sudipa et al., 2022; Yanti et al., 2023, 2024) telah mengembangkan AR Lontar Prasi Bali sebagai material e-learning untuk mendukung pelestarian budaya Bali. Penelitian terkait juga mengembangkan marker-based tracking untuk pengenalan karakter lontar prasi dalam lingkungan augmented reality. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi seni lontar prasi dengan teknologi AR memiliki potensi untuk mendukung proses edukasi dan pelestarian budaya.

Selain teknologi interaktif, dokumentasi audiovisual memiliki peran penting dalam merekam proses dan pengetahuan budaya. Dokumenter dapat merekam proses pembuatan karya, pengalaman pengrajin, narasi sejarah, serta konteks sosial budaya yang tidak selalu dapat direpresentasikan melalui objek digital (Putra et al., 2023). Program sebelumnya mengenai pembuatan film lontar prasi juga menunjukkan bahwa dokumentasi audiovisual dapat digunakan sebagai salah satu media pelestarian kearifan budaya lokal di Desa Tenganan.

Berdasarkan kondisi tersebut, Program Tenganan Digital Heritage dirancang dengan mengintegrasikan dua inovasi seni utama, yaitu Augmented Reality dan video dokumenter budaya. AR digunakan sebagai media interaktif untuk menginterpretasikan karya lontar prasi, sedangkan dokumenter digunakan sebagai media audiovisual untuk merekam sejarah, filosofi, proses pembuatan, dan cerita pengrajin. Kedua media tersebut kemudian diperkuat dengan kegiatan peningkatan kapasitas masyarakat melalui pelatihan pembuatan lontar prasi, pengenalan AR, branding digital, dan pemasaran digital. Keunikan pendekatan program terletak pada integrasi antara pelestarian objek budaya, dokumentasi pengetahuan budaya, inovasi teknologi, dan pemberdayaan masyarakat. Pengrajin tidak hanya diposisikan sebagai penerima manfaat, tetapi sebagai sumber pengetahuan budaya, penyedia karya, narasumber dokumenter, serta pemberi masukan dalam pengembangan aplikasi. Dengan pendekatan tersebut, teknologi dikembangkan berdasarkan pengetahuan dan karakteristik autentik seni lontar prasi masyarakat Tenganan. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan partisipasi generasi muda dalam mengenal dan mempraktikkan seni lontar prasi, meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pemanfaatan AR sebagai media edukasi budaya, meningkatkan kapasitas UMKM/pengrajin dalam branding dan pemasaran digital, serta menghasilkan inovasi seni berupa aplikasi AR dan video dokumenter yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi, arsip, promosi, dan pelestarian budaya

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil observasi, koordinasi, dan diskusi dengan kelompok pengrajin lontar prasi serta masyarakat Desa Adat Tenganan Pegringsingan, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar pelaksanaan program. Permasalahan pertama berkaitan dengan regenerasi seni lontar prasi. Keterlibatan generasi muda dalam mengenal dan mempelajari seni lontar prasi masih perlu diperkuat agar pengetahuan, keterampilan, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya dapat terus diwariskan kepada generasi berikutnya.

Permasalahan kedua adalah keterbatasan media edukasi dan interpretasi budaya yang interaktif. Informasi mengenai sejarah, filosofi, motif, dan proses pembuatan lontar prasi masih banyak disampaikan

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

melalui pendekatan konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan potensi teknologi digital untuk memberikan pengalaman belajar dan pengenalan budaya yang lebih interaktif belum dimanfaatkan secara optimal.

Permasalahan ketiga berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital untuk dokumentasi dan promosi seni lontar prasi. Karya dan proses pembuatan lontar prasi memiliki nilai budaya yang tinggi, tetapi dokumentasi digital yang terintegrasi dengan media interaktif masih terbatas. Selain itu, pemanfaatan media digital sebagai sarana memperluas jangkauan informasi dan promosi karya pengrajin masih perlu ditingkatkan.

Permasalahan keempat terdapat pada aspek branding dan pemasaran digital UMKM/pengrajin. Sebagian pengrajin masih membutuhkan peningkatan kapasitas dalam membangun identitas produk, menyampaikan *storytelling* budaya, memanfaatkan media digital, serta menerapkan strategi pemasaran digital. Kondisi tersebut berpotensi membatasi jangkauan promosi produk lontar prasi di luar wisatawan yang datang secara langsung ke Desa Tenganan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program diarahkan pada integrasi teknologi digital dan pemberdayaan masyarakat, yaitu pengembangan aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai media interpretasi dan edukasi budaya, produksi video dokumenter sebagai media dokumentasi dan diseminasi, serta pelatihan dan pendampingan bagi generasi muda dan UMKM/pengrajin. Pendekatan ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan mitra sekaligus mendukung keberlanjutan pelestarian seni lontar prasi di Desa Adat Tenganan Pegringsingan.

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan Pelaksanaan

Pelaksanaan program menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan kontekstual. Pendekatan partisipatif digunakan dengan menempatkan mitra sebagai subjek kegiatan. Pendekatan kolaboratif digunakan melalui pembagian peran antara tim dosen, mahasiswa, pengrajin, generasi muda, dan pelaku UMKM. Sementara itu, pendekatan kontekstual digunakan agar teknologi dan materi pelatihan sesuai dengan kondisi sosial, budaya, dan kebutuhan masyarakat Tenganan.

Tahapan pelaksanaan terdiri atas:

1. Sosialisasi dan koordinasi;
2. Pengembangan aplikasi Augmented Reality;
3. Produksi video dokumenter;
4. Pelatihan dan peningkatan kapasitas;
5. Evaluasi peningkatan kapasitas;

Tahapan tersebut merupakan pengembangan dari metode yang telah ditetapkan dalam program dan laporan kemajuan.

1. Sosialisasi dan Koordinasi

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan mitra dan pihak Desa Tenganan. Kegiatan bertujuan menyampaikan tujuan, manfaat, tahapan kegiatan, serta target luaran program. Diskusi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra dan menentukan karya yang digunakan sebagai sumber konten digital. Mitra dilibatkan dalam memberikan informasi mengenai sejarah, filosofi, motif, proses pembuatan, serta nilai budaya lontar prasi. Pengrajin juga menjadi sumber informasi dalam proses produksi video dokumenter dan memberikan umpan balik terhadap pengembangan aplikasi AR.

2. Pengembangan Augmented Reality

Aplikasi Tenganan Digital Heritage dikembangkan menggunakan pendekatan marker-based Augmented Reality. Karya lontar prasi digunakan sebagai marker untuk memicu konten digital melalui perangkat mobile. Tahapan pengembangan meliputi digitalisasi karya, pengolahan aset digital, perancangan objek digital, integrasi marker, pengembangan aplikasi, dan uji coba menggunakan perangkat mobile. Uji coba dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara karya fisik, marker, objek digital, dan konten budaya. Pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap karena karakteristik karya lontar prasi membutuhkan penyesuaian visual dan konten agar tetap sesuai dengan pengetahuan budaya lokal.

3. Produksi Video Dokumenter

Video dokumenter dikembangkan sebagai salah satu produk inovasi seni utama. Proses produksi dilakukan melalui penyusunan narasi, pengambilan gambar proses pembuatan prasi, wawancara pengrajin, dokumentasi lingkungan budaya Tenganan, serta penyuntingan audiovisual. Dokumenter dirancang dengan

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

durasi sekitar 15–20 menit dan berfungsi sebagai media edukasi serta arsip budaya. Pada tahap pelaksanaan, video telah dipublikasikan melalui kanal YouTube dan mencapai sekitar 1.000 views.

4. Pelatihan dan Peningkatan Kapasitas

Pelatihan dilakukan dalam dua kelompok kegiatan. Kegiatan pertama berupa pelatihan pembuatan lontar prasi dan pengenalan aplikasi AR bagi generasi muda Desa Tenganan. Kegiatan diikuti oleh 20 peserta. Materi meliputi pengenalan seni lontar prasi, nilai dan karakteristik budaya, proses pembuatan, praktik dasar, serta pemanfaatan AR. Kegiatan kedua berupa pelatihan branding digital dan pemasaran digital bagi 5 UMKM/pengrajin lontar prasi. Materi meliputi branding, identitas produk, storytelling budaya, media digital, dan strategi pemasaran digital.

5. Evaluasi Peningkatan Kapasitas

Pengukuran peningkatan kapasitas dilakukan menggunakan pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum kegiatan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal, sedangkan post-test diberikan setelah pelatihan untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta.

Persentase peningkatan dihitung dengan rumus:

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{\text{Post test} - \text{Pre test}}{Pre\ test} \text{ x } 100\% \qquad (1)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sosialisasi dan Koordinasi

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan mitra dan desa Tenganan untuk menyampaikan tujuan, manfaat, tahapan pelaksanaan, serta target luaran program. Kegiatan diarahkan untuk memperoleh kesepahaman mengenai kebutuhan mitra, khususnya terkait pelestarian seni lontar prasi, pengembangan media edukasi, dan perluasan promosi melalui teknologi digital. Pada tahap ini, mitra berperan dalam memberikan informasi mengenai karakteristik seni lontar prasi, proses pembuatan, nilai budaya, serta karya yang dapat digunakan sebagai sumber konten digital. Proses koordinasi dan diskusi menjadi dasar dalam menentukan bentuk inovasi yang dikembangkan, sehingga teknologi yang diterapkan tetap sesuai dengan karakteristik budaya dan kebutuhan komunitas.



Gambar 1.
Proses Diskusi dan Kordinasi Tim dengan Mitra dan Desa

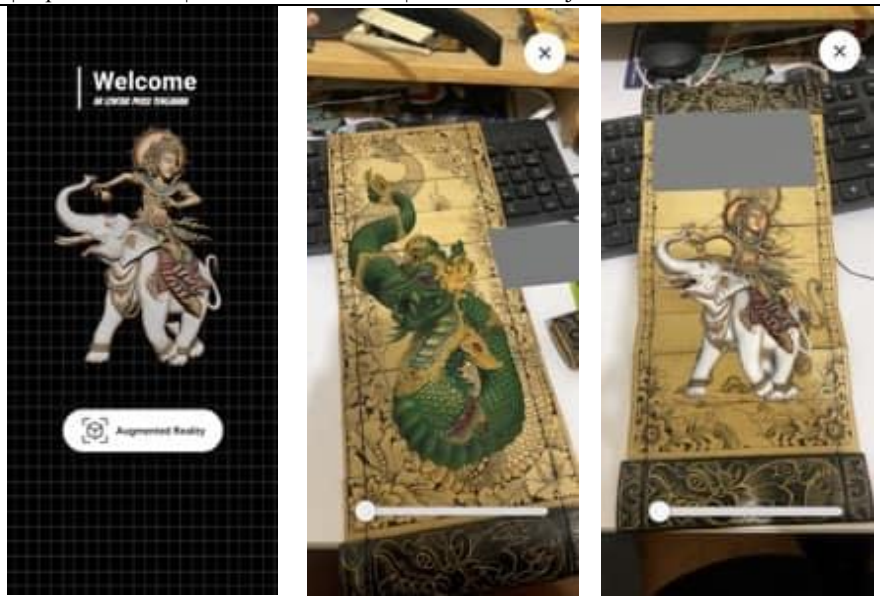
2. Pengembangan Inovasi Seni Tenganan Digital Heritage

Program menghasilkan dua inovasi seni utama, yaitu aplikasi Augmented Reality Lontar Prasi dan video dokumenter Lontar Prasi. Kedua inovasi tersebut dikembangkan untuk memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam pelestarian budaya. AR berfungsi sebagai media interaktif yang menghubungkan karya fisik dengan konten digital, sedangkan dokumenter berfungsi sebagai media audiovisual untuk merekam proses, cerita, dan konteks budaya.

3. Aplikasi Augmented Reality Lontar Prasi

Prototipe AR dikembangkan menggunakan marker-based AR. Karya lontar prasi digunakan sebagai pemicu untuk menampilkan konten digital melalui perangkat mobile. Pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik visual lontar prasi serta masukan pengrajin. Hal tersebut penting karena teknologi yang dikembangkan tidak hanya harus berfungsi secara teknis, tetapi juga harus merepresentasikan informasi budaya secara tepat.

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419



Gambar 2.
Implementasi Aplikasi AR pada Karya Lontar Prasi

Pemanfaatan AR dalam program ini memiliki fungsi lebih luas dibandingkan sekadar visualisasi. AR digunakan sebagai media interpretasi budaya yang dapat membantu generasi muda memahami hubungan antara karya fisik, cerita, dan informasi budaya.

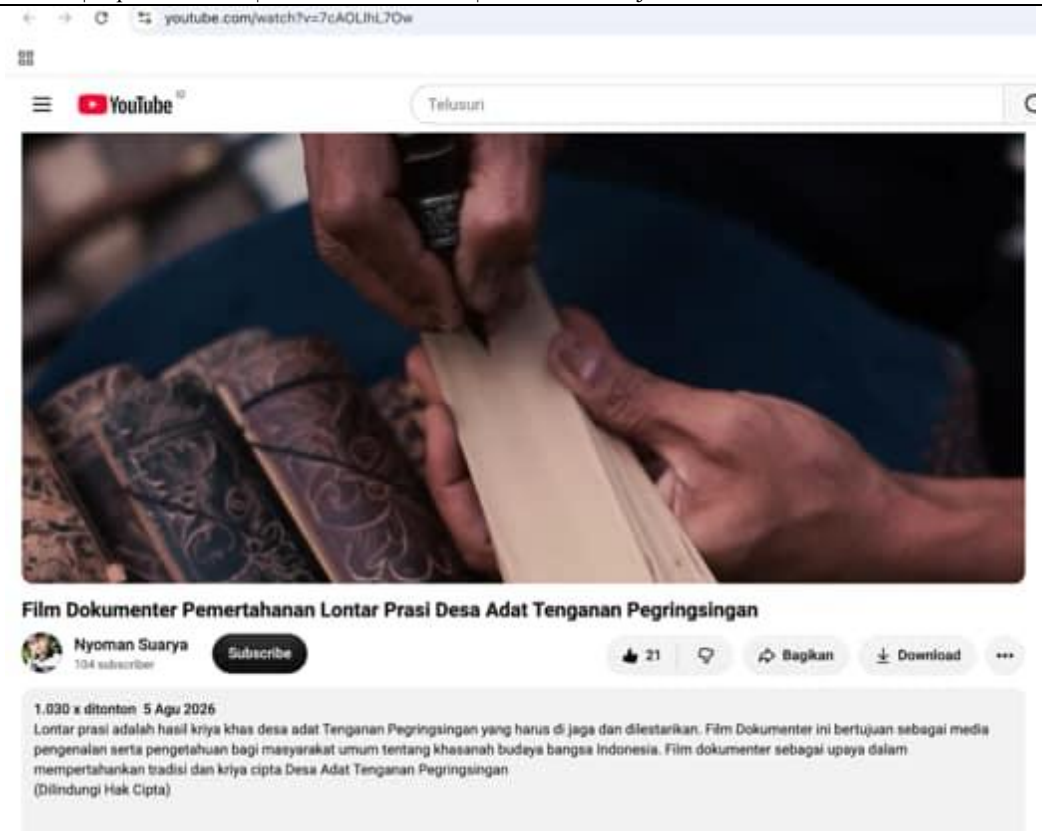
Hasil tersebut memperkuat penelitian oleh (Sudipa et al., 2022) yang menunjukkan potensi AR Lontar Prasi Bali sebagai material e-learning untuk mendukung pelestarian budaya. Penelitian Yanti et al. juga menunjukkan bahwa pendekatan marker-based dapat digunakan dalam pengenalan karakter lontar prasi melalui augmented reality. Dengan demikian, inovasi yang dikembangkan dalam program ini memperluas pemanfaatan AR dari konteks penelitian teknologi menuju penerapan langsung pada kegiatan pemberdayaan masyarakat.

4. Produksi Video Dokumenter

Video Dokumenter Lontar Prasi dikembangkan sebagai media dokumentasi dan diseminasi seni lontar prasi dengan memuat proses pembuatan serta informasi mengenai seni dan budaya yang berkaitan dengan lontar prasi. Produksi dilakukan melalui pengambilan dokumentasi kegiatan dan proses pembuatan karya serta penyusunan materi audiovisual.

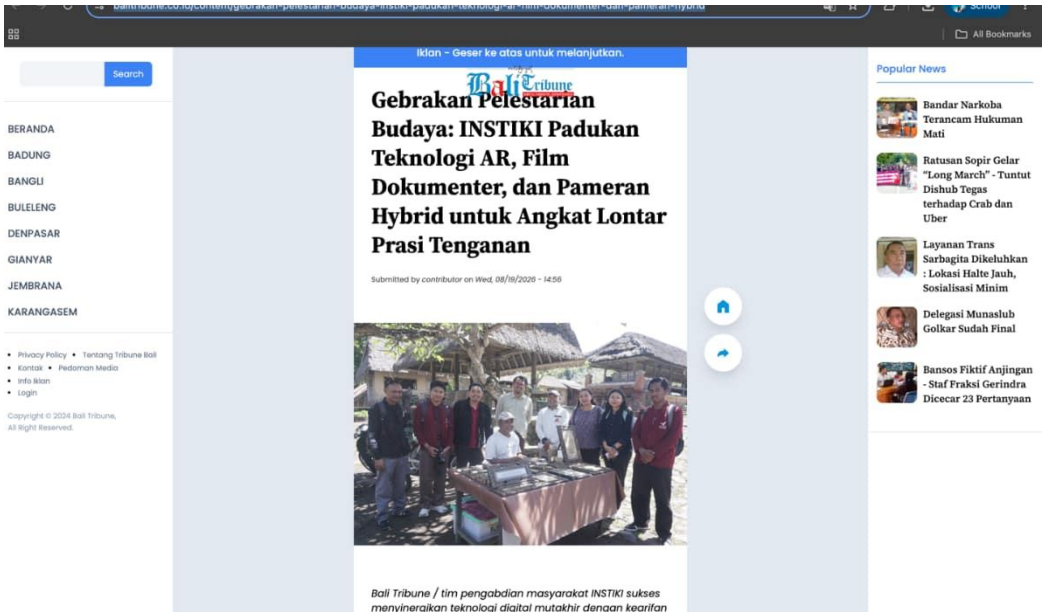
Video Dokumenter yang dihasilkan memiliki durasi sekitar 15–20 menit. Pada tahap laporan kemajuan, video telah dipublikasikan melalui kanal YouTube dan memperoleh sekitar 1.000 views. Capaian tersebut menunjukkan bahwa luaran video documenter telah direalisasikan dan telah digunakan sebagai media diseminasi digital. Berikut link video documenter lontar prasi yang sudah dipublikasikan ke dalam kanal Youtube https://www.youtube.com/watch?v=7cAOLlhL7Ow

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419



Gambar 3.
Video Dockumenter Lontar Prasi

Selain video documenter, hasil diseminasi program juga berupa artikel berita yang telah dipublikasikan melalui Bali Tribune dengan link**:** https://balitribune.co.id/content/gebrakan-pelestarian-budaya-instiki-padukan-teknologi-ar-film-dokumenter-dan-pameran-hybrid.



Gambar 4.
Berita pada Media Bali Tribune

5. Pelatihan dan Peningkatan Kapasitas

Pelatihan dan peningkatan kapasitas mitra dilaksanakan melalui dua kegiatan utama yang disesuaikan dengan permasalahan prioritas program, yaitu penguatan regenerasi dan peningkatan minat generasi muda terhadap seni lontar prasi serta peningkatan kemampuan branding dan pemasaran digital bagi pelaku usaha lontar prasi. Kedua kegiatan

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

dilaksanakan dengan pendekatan praktik langsung, demonstrasi, diskusi, dan pengenalan teknologi digital, sehingga peserta memperoleh pengetahuan sekaligus pengalaman dalam menerapkan keterampilan yang diberikan.

5.1. Pelatihan Pembuatan Lontar Prasi dan Pengenalan Aplikasi AR

Kegiatan pertama ditujukan kepada generasi muda Desa Tenganan sebagai bagian dari upaya memperkuat regenerasi pelaku seni lontar prasi. Kegiatan diikuti oleh 20 anak muda dari Desa Tenganan. Materi kegiatan meliputi pengenalan seni lontar prasi, nilai dan karakteristik budaya yang terkandung dalam karya prasi, pengenalan proses pembuatan lontar prasi, serta praktik dasar pembuatan karya.

Selain praktik seni tradisional, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Augmented Reality (AR) Lontar Prasi sebagai bentuk inovasi digital dalam mengenalkan dan menginterpretasikan karya seni tradisional. Pengenalan aplikasi dilakukan sebagai bagian dari kegiatan pelatihan sehingga peserta memperoleh pengalaman mengenai keterkaitan antara karya lontar prasi dan teknologi digital.

Kegiatan tersebut memberikan pengalaman kepada generasi muda untuk mengenal kembali keterampilan seni yang menjadi bagian dari identitas budaya Tenganan sekaligus memperkenalkan pemanfaatan teknologi digital dalam pengenalan karya lontar prasi. Keterlibatan 20 peserta menunjukkan adanya partisipasi generasi muda dalam kegiatan pelestarian seni lontar prasi. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5.
Foto Pelatihan Pembuatan Lontar Prasi



Gambar 6.
Foto Implementasi Aplikasi Lontar Prasi

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

5.2. Pelatihan Branding Digital dan Pemasaran Digital

Kegiatan kedua ditujukan kepada pelaku usaha yang bergerak pada bidang lontar prasi. Pelatihan diikuti oleh 5 UMKM/pengrajin lontar prasi di Desa Tenganan. Kegiatan difokuskan pada peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam membangun identitas produk, menyusun branding yang sesuai dengan karakter budaya lokal, membuat materi promosi digital, serta memanfaatkan media digital untuk memperluas jangkauan pemasaran.

Pelatihan juga memberikan pemahaman mengenai pentingnya menampilkan nilai budaya dan keunikan karya prasi dalam komunikasi pemasaran. Melalui pendekatan tersebut, produk lontar prasi tidak hanya diperkenalkan sebagai kerajinan, tetapi juga sebagai produk seni dan budaya yang memiliki cerita serta identitas lokal. Materi yang diberikan mencakup branding, identitas produk, storytelling budaya, media digital, dan strategi pemasaran digital.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui praktik langsung, demonstrasi, dan diskusi sehingga peserta dapat memahami penerapan materi yang diberikan. Berdasarkan laporan kemajuan, kegiatan ini memberikan penguatan kapasitas kepada UMKM/pengrajin dalam memahami branding dan media digital sebagai bagian dari strategi pengembangan usaha.



Gambar 7.
Pelatihan Branding Digital dan Pemasaran Digital

Secara keseluruhan, kedua kegiatan pelatihan memberikan kontribusi terhadap peningkatan keberdayaan mitra pada dua kelompok sasaran. Pada aspek sosial dan budaya, keterlibatan 20 generasi muda menjadi capaian dalam memperluas partisipasi generasi muda untuk mengenal dan mempelajari seni lontar prasi. Sementara itu, pada aspek ekonomi dan pemasaran, keterlibatan 5 UMKM/pengrajin memberikan penguatan kapasitas dalam memahami branding dan pemasaran digital. Kedua kegiatan tersebut mendukung tujuan program untuk menghubungkan pelestarian seni lontar prasi dengan pemanfaatan teknologi digital dan pengembangan ekonomi kreatif berbasis

6. Evaluasi Pengukuran Peningkatan Kapasitas Mitra

Pengukuran peningkatan kapasitas mitra dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta sebelum dan setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Metode pengukuran yang digunakan adalah pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta pada awal dan akhir kegiatan. Pre-test diberikan sebelum materi dan praktik pelatihan dimulai untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pengetahuan awal peserta, sedangkan post-test diberikan setelah seluruh materi dan praktik selesai untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta setelah memperoleh intervensi program.

Pengukuran dilakukan pada dua kelompok sasaran kegiatan, yaitu generasi muda Desa Tenganan yang mengikuti pelatihan pembuatan lontar prasi dan pengenalan aplikasi Augmented Reality (AR) serta UMKM/pengrajin lontar prasi yang mengikuti pelatihan branding digital dan pemasaran digital. Pada kelompok generasi muda, instrumen pengukuran mencakup pengetahuan mengenai seni lontar prasi, nilai budaya yang terkandung di dalamnya, pemahaman mengenai teknologi AR, serta pemanfaatan AR sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Sementara itu, pada kelompok UMKM/pengrajin, pengukuran difokuskan pada pemahaman mengenai branding, identitas produk, storytelling budaya, pemanfaatan media digital, dan strategi pemasaran digital.

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

Instrumen pre-test dan post-test diberikan dengan menggunakan google form yaitu https://bit.ly/pembuatanlontarprasi untuk pre-test post-test peserta pembuatan lontar prasi dan untuk https://bit.ly/pelatihanbrandingpemasarandigital adalah untuk peserta digital branding. Setiap jawaban benar diberikan skor, kemudian diperoleh nilai masing-masing peserta. Hasil pre-test dan post-test selanjutnya dibandingkan untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan. Peningkatan kapasitas dihitung berdasarkan persamaan (1). Berdasarkan hasil rekapitulasi instrumen evaluasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil evaluasi pelatihan pembuatan lontar dan pengenalan Aplikasi AR

Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Pengetahuan seni lontar prasi	60%	85%	41,67%
Pemahaman nilai budaya	58%	84%	44,83%
Pemahaman teknologi AR	55%	82%	49,09%
Pemanfaatan AR untuk edukasi	52%	80%	53,85%
Rata-rata Generasi Muda	**56,25%**	**82,75%**	**47,11%**

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan kepada 20 generasi muda Desa Tenganan telah memberikan peningkatan kapasitas pada seluruh indikator yang diukur. Rata-rata nilai peserta meningkat dari 56,25% pada pre-test menjadi 82,75% pada post-test, atau mengalami peningkatan sebesar 47,11%. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator pemanfaatan AR untuk edukasi, yaitu sebesar 53,85%, dari 52% menjadi 80%, yang menunjukkan bahwa peserta semakin memahami penggunaan teknologi AR sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Selanjutnya, pemahaman teknologi AR meningkat sebesar 49,09%, dari 55% menjadi 82%, sedangkan pemahaman nilai budaya meningkat sebesar 44,83%, dari 58% menjadi 84%. Adapun pengetahuan mengenai seni lontar prasi meningkat sebesar 41,67%, dari 60% menjadi 85%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan praktik berhasil meningkatkan pengetahuan serta pemahaman generasi muda, khususnya dalam menghubungkan seni lontar prasi dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai media edukasi dan pelestarian budaya.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pelatihan Branding dan Pemasaran Digital

Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Pemahaman branding	60%	88%	46,67%
Identitas produk	62%	87%	40,32%
Storytelling budaya	58%	85%	46,55%
Media digital	55%	84%	52,73%
Strategi pemasaran digital	60%	89%	48,33%
Rata-rata UMKM	**59,00%**	**86,60%**	**46,78%**

Hasil evaluasi terhadap 5 UMKM/pengrajin lontar prasi menunjukkan adanya peningkatan kapasitas pada seluruh indikator setelah mengikuti pelatihan branding digital dan pemasaran digital. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 59,00% pada pre-test menjadi 86,60% pada post-test, dengan persentase peningkatan sebesar 46,78%. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator pemanfaatan media digital, yaitu sebesar 52,73%, dari 55% menjadi 84%, yang menunjukkan semakin baiknya pemahaman peserta dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi. Selanjutnya, strategi pemasaran digital mengalami peningkatan sebesar 48,33%, dari 60% menjadi 89%, sedangkan pemahaman branding meningkat sebesar 46,67%, dari 60% menjadi 88%. Pada indikator storytelling budaya, terjadi peningkatan sebesar 46,55%, dari 58% menjadi 85%, sementara identitas produk meningkat sebesar 40,32%, dari 62% menjadi 87%. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan telah meningkatkan pemahaman dan kapasitas UMKM/pengrajin dalam membangun identitas produk berbasis budaya serta memanfaatkan branding dan media digital sebagai bagian dari strategi pemasaran karya lontar prasi

KESIMPULAN

Pelaksanaan Program Tenganan Digital Heritage: Inovasi Augmented Reality dan Dokumenter Budaya untuk Pelestarian Seni Lontar Prasi sampai dengan tahap laporan kemajuan telah menunjukkan perkembangan yang baik dalam mendukung pelestarian seni lontar prasi sekaligus meningkatkan kapasitas mitra dalam pemanfaatan teknologi digital. Kegiatan telah melibatkan mitra dan masyarakat secara aktif melalui sosialisasi, pengumpulan informasi budaya, penerapan inovasi teknologi, serta pelatihan peningkatan kapasitas. Pada aspek regenerasi budaya, telah dilaksanakan pelatihan pembuatan lontar prasi dan pengenalan aplikasi AR yang diikuti oleh 20 generasi muda Desa Tenganan. Sementara itu, pada aspek penguatan ekonomi kreatif

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

telah dilaksanakan pelatihan branding digital dan pemasaran digital yang diikuti oleh 5 UMKM/pengrajin lontar prasi.

Dari sisi inovasi seni, program telah menghasilkan prototipe aplikasi Augmented Reality (AR) Lontar Prasi yang mengintegrasikan karya lontar prasi dengan konten digital interaktif melalui perangkat mobile. Selain itu, telah dihasilkan video dokumenter lontar prasi yang mendokumentasikan proses pembuatan dan nilai budaya seni lontar prasi serta telah dipublikasikan melalui kanal YouTube. Berdasarkan laporan, video dokumenter tersebut telah mencapai 1.000 views, sehingga menunjukkan adanya capaian dalam aspek diseminasi dan publikasi karya budaya. Progres ini menjadi dasar untuk penyempurnaan aplikasi, penguatan validasi konten budaya, dan peningkatan pemanfaatan inovasi oleh mitra.

Peningkatan kapasitas mitra telah mulai diukur menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Pengukuran dilakukan pada kelompok generasi muda maupun UMKM/pengrajin dengan indikator yang disesuaikan dengan materi masing-masing kegiatan. Hasil pengukuran tersebut akan menjadi dasar kuantitatif dalam menunjukkan peningkatan keberdayaan mitra. Dengan demikian, capaian program tidak hanya dilihat dari jumlah peserta dan produk yang dihasilkan, tetapi juga dari perubahan kapasitas pengetahuan dan kemampuan mitra dalam memahami serta memanfaatkan inovasi yang diberikan.

Secara keseluruhan, tim pelaksana optimis bahwa target program dapat diselesaikan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Beberapa luaran utama telah tercapai atau berada pada tahap penyelesaian, sedangkan kegiatan yang masih perlu diperkuat adalah penyempurnaan dan pemanfaatan aplikasi AR, pelaksanaan pameran dan diseminasi, penguatan evaluasi keberdayaan, serta penyusunan mekanisme keberlanjutan program. Tahap berikutnya akan difokuskan pada pemanfaatan hasil inovasi secara lebih luas dan penguatan peran mitra sebagai pengelola inovasi setelah program berakhir.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada teknologi kecerdasan buatan generatif atau teknologi berbantuan AI yang digunakan untuk menghasilkan substansi ilmiah dalam artikel ini.

REFERENSI

Aditama, P. W., Sudipa, I. G. I., & Yanti, C. P. (2022). Indigenous Bali Of Lontar Prasi Using Augmented Reality For Support Strengthen Local Cultural Content. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, *2*(11), 2278–2287. https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.612

Murniarti, E., Prayitno, H., Wibowo, G. A., Suparmi, S., Yuliani, E., & Rochmah, R. (2023). Implementing augmented reality in inclusive education: Experiments and potential. *International Journal of Science and Society*, *5*(4), 60–72. https://doi.org/10.54783/ijsoc.v5i4.765

Putra, I. N. A. S., Nugraha, P. G. S. C., & Wardani, N. W. (2023). Kegiatan Pengabdian Pembuatan Film Lontar Prasi untuk Pelestarian Kearifan Budaya Lokal di Desa Tenganan Pagringsingan. *Sewagati*, *2*(2), 16–25. https://doi.org/10.59819/sewagati.v2i2.3317

Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Willdahlia, A. G., & Adiftia, M. R. (2022). "LONTAR PRASI": THE PRESERVATION OF TENGANAN PAGRINGSINGAN TRADITIONAL VILLAGE. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, *14*(1), 41–48. https://doi.org/https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.3836

Shen, J., Yin, M., Wang, W., Hua, M., Choi, Y., Garaj, V., Lam, B., & Hyejin, K. (2024). Dwells in museum: The restorative potential of augmented reality. *Telematics and Informatics Reports*, *14*(6), 1–10. https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100136

Sudipa, I. G. I., Aditama, P. W., & Yanti, C. P. (2022). Developing Augmented Reality Lontar Prasi Bali as an E-learning Material to Preserve Balinese Culture. *Journal of Wireless Mobile Networks, Ubiquitous Computing, and Dependable Applications (JoWUA)*, *13*(4), 169–181. https://doi.org/10.58346/JOWUA.2022.I4.011

Wang, Q., & Kumpulainen, K. (2022). Augmented Reality Affording Immersive Learning Experiences in Museum Education. *Immersive Learning Research-Practitioner*, *1*(1), 8–12. https://doi.org/10.56198/A6PFYLGC1

Yanti, C. P., Aditama, P. W., & Sudipa, I. (2024). Implementation of marker-based tracking for Lontar Prasi balinese character recognition in augmented reality. *AIP Conference Proceedings*, *2927*(1). https://doi.org/10.1063/5.0192183

Yanti, C. P., Sudipa, I. G. I., & Aditama, P. W. (2023). Design Thinking Testing of AR/VR Application for Bali's Lontar Prasi Preservation. *Jurnal Multidisiplin Madani*, *3*(9), 1956–1963.

Zhang, J., Shang, J., & Yan, H. (2021). The Application of Augmented Reality Technology in Museum Display

Volume : 5 | Nomor : 2 | September 2026 | E-ISSN : 2829-9698 | DOI: 10.47709/jubdimas.v5i2.419

Design. *2021 IEEE 23rd Int Conf on High Performance Computing & Communications; 7th Int Conf on Data Science & Systems; 19th Int Conf on Smart City; 7th Int Conf on Dependability in Sensor, Cloud & Big Data Systems & Application (HPCC/DSS/SmartCity/DependSys)*, 2344–2348. https://doi.org/10.1109/HPCC-DSS-SmartCity-DependSys53884.2021.00354