

Edukasi Budaya Lewat Eksplorasi Candi

Wednesday, 03 Juli 2019 WIB, Oleh: Satria




Departemen Arkeologi UGM menyelenggarakan pameran dengan tema “Eksplorasi Borobudur” pada 26-28 Juni lalu di Selasar Lt. 1 Gedung R.M. Margono Djohadikusumo FIB UGM. Pameran yang diselenggarakan oleh Winda Diah Puspita, mahasiswa S2 Arkeologi UGM, bertujuan untuk mengulik objek yang ditetapkan sebagai warisan budaya dunia oleh UNESCO tersebut.

Pameran ini terbagi menjadi dua bagian, yang pertama menampilkan hasil penelitian Winda terkait kepala arca Buddha di Candi Borobudur. Sebanyak 56 foto arca ditampilkan dalam pameran ini. Menurutnya, terdapat perbedaan masing-masing arca walaupun objek asalnya hanya satu, yakni kepala Buddha. Oleh karena itu, Winda meminta pengunjung untuk ikut menilainya, apakah argumennya itu benar.

Bagian yang selanjutnya dari pameran ini adalah pengenalan aplikasi Nirbana karya tim PKM-KC asal UGM. Tim yang juga bernama Nirbana ini beranggotakan Rachmat Krismono dan Assajie Satyananda (Arkeologi UGM '17), serta M. Taufiqurrahman (Elektronika dan Instrumentasi UGM '14). Mereka membuat sebuah aplikasi berbasis android untuk mengeksplorasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam relief-relief candi.

Aplikasi ini memanfaatkan teknologi *vuforia* sebagai media yang dapat mengidentifikasi satu persatu relief sehingga masing-masing dapat dibedakan. Prinsip penggunaannya mirip dengan *QR Code*, yakni dengan memindai, bedanya objek yang dipindai aplikasi ini adalah relief candi. *Augmented Reality* juga digunakan sebagai media luaran dalam bentuk visual grafis untuk memudahkan pengguna membaca informasi yang disajikan. Saat ini, aplikasi Nirbana dapat diunduh melalui *Play Store* dan pengguna dapat menggunakan aplikasi ini baik secara *online* maupun *offline*.



Krismono menyatakan aplikasi ini masih bersifat *mock up* untuk PKM saja, jadi saat ini hanya tersedia untuk 20 relief yang berada di Candi Borobudur, Candi Prambanan, dan Candi Sojiwan saja. Namun, rencana ke depannya akan dikembangkan agar bisa mencapai membaca 200 relief lagi.

Selain itu, Krismono menyebut saat ini pengembangan aplikasi ini masih belum sampai tahap final karena informasi yang ditampilkan masih mayoritas teks saja. Rencananya, aplikasi ini akan dikembangkan lagi dengan penambahan luaran berupa audio serta animasi.

Terakhir, Assajie berharap aplikasi ini bisa membantu masyarakat untuk mempelajari relief-relief candi yang berada di Indonesia. “Kami membuatnya karena melihat kurangnya edukasi di tempat-tempat wisata Candi terkait relief-relief tersebut. Dengan aplikasi ini, kami harap masyarakat bisa belajar nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Mari cintai budaya bangsa Indonesia!” pungkasnya. (Humas UGM/Hakam)

Berita Terkait

- [Ratusan Peserta Ikut Jogja Exotic Cycling](#)
- [Peringati HUT, UKJGS Pentaskan Sendratari Ramayana](#)
- [Candi Gambarkan Ruang Sakral Simbol Kosmos](#)
- [Abdul Rahman: Pemugaran Candi Berpengaruh terhadap Nilai Arsitektur](#)
- [Raih Medali Emas Berkat Konsep Humanisasi Candi](#)