

Digitalisasi Pura Samuan Tiga sebagai Destinasi Wisata Edukasi Berbasis Virtual Reality Tour

Ida Bagus Ary Indra Iswara^{1*}, Ida Bagus Gede Sarasvananda², I Putu Angga Maysa Putra³, Made Satyadharma Laksana⁴

^{1,2,3,4}Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia

¹indraiswara@instiki.ac.id, ²sarasvananda@instiki.ac.id, ³anggamaysaputra@gmail.com, ⁴mdsatyadharma@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:
Received Juni 2025
Accepted Juli 2025
Published Juli 2025

ABSTRAK

Pura Samuan Tiga merupakan situs cagar budaya yang terletak di Desa Bedulu, Gianyar, Bali. Pura ini memiliki nilai historis yang penting dalam perkembangan agama Hindu di Bali, khususnya dalam konsep Tri Murti. Namun demikian, potensi besar ini belum didukung oleh dokumentasi yang memadai maupun visualisasi yang menarik, sehingga memengaruhi daya tariknya sebagai destinasi wisata edukatif. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk membantu mitra dalam meningkatkan eksistensi Pura Samuan Tiga melalui media digital edukatif. Kegiatan dimulai dengan observasi langsung, dokumentasi elemen-elemen bangunan, pengambilan foto dan video, wawancara dengan pempon, serta pengumpulan data sejarah dan budaya. Proses ini dilanjutkan dengan pengambilan gambar panorama 360 derajat untuk pembangunan media Virtual Reality Tour yang disematkan dalam website interaktif. Website dirancang secara sederhana namun menarik dengan fitur utama seperti sejarah, informasi bangunan, galeri visual, dan Virtual Reality Tour. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media digital ini efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik, mendalam, dan mudah diakses. Fitur Virtual Reality Tour memberikan pengalaman virtual yang imersif kepada pengunjung untuk menjelajahi pura secara daring. Kesimpulannya, pemanfaatan teknologi digital berupa dokumentasi visual dan Virtual Reality Tour mampu menjawab tantangan pengembangan wisata edukatif berbasis budaya. Langkah ini mendukung pelestarian warisan budaya secara modern dan meningkatkan keterlibatan masyarakat, terutama generasi muda, dalam memahami dan menghargai nilai-nilai lokal.

Kata Kunci: Virtual Reality Tour, Wisata Edukatif, Pura Samuan Tiga, Pelestarian Cagar Budaya

ABSTRACT

Pura Samuan Tiga is a cultural heritage site located in Bedulu Village, Gianyar, Bali. This temple holds significant historical value in the development of Hinduism in Bali, particularly in the concept of Tri Murti. However, this great potential has not been supported by adequate documentation or attractive visualizations, thereby affecting its appeal as an educational tourist destination. Based on this, this community service activity was carried out to assist partners in enhancing the presence of Pura Samuan Tiga through educational digital media. The activity began

with direct observation, documentation of building elements, photography and videography, interviews with temple custodians, and the collection of historical and cultural data. This process continued with the capture of 360-degree panoramic images for the development of a Virtual Reality Tour embedded in an interactive website. The website was designed to be simple yet engaging, featuring key elements such as history, building information, a visual gallery, and the Virtual Reality Tour. The results of the activity demonstrated that this digital media is effective in conveying information in an engaging, in-depth, and easily accessible manner. The Virtual Reality Tour feature provides visitors with an immersive virtual experience to explore the temple online. In conclusion, the use of digital technology in the form of visual documentation and a Virtual Reality Tour addresses the challenges of developing educational tourism based on culture. This initiative supports the preservation of cultural heritage in a modern way and enhances community engagement, particularly among the younger generation, in understanding and valuing local values.

Keywords: Virtual Reality Tour, Educational Tourism, Samuan Tiga Temple, Cultural Heritage Preservation

©2025 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

1. Pendahuluan

Desa Bedulu, terletak di Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, merupakan salah satu desa di Bali yang kaya akan warisan budaya. Keberadaan sejumlah situs cagar budaya menjadi bukti keunikan dalam sejarah dan perkembangan peradaban di kawasan ini (Amerta et al., 2011). Salah satu situs cagar budaya bedulu yang memiliki nilai historis yaitu Pura Samuan Tiga. Meskipun demikian, seiring berjalannya waktu, kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan situs bersejarah ini cenderung menurun. Disampaikan oleh pengempon pura, kurangnya dokumentasi yang komprehensif dan visualisasi yang menarik membuat potensi Pura Samuan Tiga menghambat dalam pengembangannya. Jika dilihat dari arsitektur dan lingkungannya, ini memiliki daya tarik bangunan kompleks pura megah ditengah rimbunnya pepohonan desa bedulu. Dari sisi nilai historis, pura ini tidak kalah menarik yang disebutkan bahwa sejarah pura samuan tiga berkaitan dengan perkembangan agama hindu dalam melahirkan konsep tri murti di Bali (Ade et al., 2023). Bila melihat lebih jauh, eksistensi Pura Samuan Tiga tercatat pada lontar Tatwa Siwa Purana, dalam lembar 11 menyebut Pura Samuan Tiga dibangun semasa pemerintahan Raja Candrabhayasingha Warmadewa sekitar abad ke sepuluh. Seiring perkembangan zaman, saat ini Pura Samuan Tiga dikelola oleh lima Desa Adat yang berada di kawasan pura.



Gambar 1. Pura Samuan Tiga

Sumber: Penulis, 2025

Berdasarkan kekayaan budayanya, pura samuan tiga memiliki potensi untuk menarik minat wisatawan dan menjadikannya sebagai tempat wisata edukasi. Dengan menggabungkan potensi Pura Samuan Tiga sebagai situs sejarah dan budaya yang kaya dengan keterlibatan aktif dari institusi pendidikan, maka sangat memungkinkan tercipta sebuah ekosistem wisata edukasi yang berkelanjutan. Wisatawan tidak hanya akan menikmati keindahan pura, tetapi juga mendapatkan pengetahuan mendalam tentang sejarah, budaya, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sekaligus berdampak positif bagi perekonomian masyarakat sekitar.

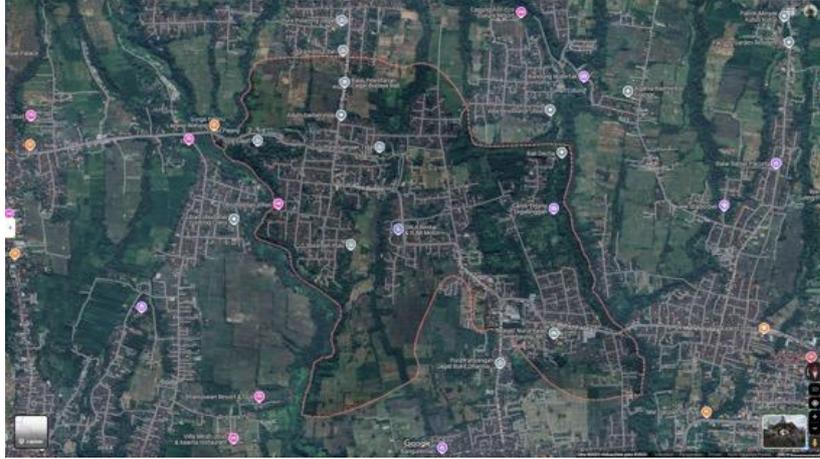
Mitra mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama dalam pengembangan Pura Samuan Tiga sebagai destinasi wisata edukasi adalah kurangnya dokumentasi serta visualisasi yang menarik dan informatif. Saat ini, belum tersedia media yang mampu menggambarkan keunikan sejarah, arsitektur, dan nilai budaya Pura Samuan Tiga secara komprehensif. Hal ini membuat wisatawan sulit mendapatkan informasi mendalam tentang situs tersebut, sehingga daya tariknya kurang optimal. Dokumentasi yang berkualitas diperlukan untuk mendukung pengembangan materi promosi, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Hal ini di dukung pada penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2023) dan (Agung Riyadi et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penyajian dokumentasi yang berkualitas mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan ketertarikan wisatawan terhadap suatu destinasi. Berdasarkan diskusi intensif antara tim pengabdian dan mitra, langkah-langkah prioritas difokuskan pada upaya yang memberikan dampak langsung terhadap keberhasilan pengembangan Pura Samuan Tiga sebagai destinasi wisata edukasi yang berkelanjutan. Dokumentasi yang komprehensif dan visualisasi yang menarik menjadi langkah awal untuk mempromosikan potensi situs kepada masyarakat luas, baik melalui media digital maupun kerja sama dengan agen wisata.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam program ini dirancang melalui beberapa tahapan strategis untuk menjawab permasalahan yang dihadapi mitra dalam pengembangan Pura Samuan Tiga sebagai destinasi wisata edukatif. Fokus utama dari kegiatan ini adalah menciptakan

190 | Seminar Nasional Pengabdian dan Kolaborasi (SPASI) : Vol. 1 Nomor 1, Juli 2025

media wisata edukasi yang mampu memperkenalkan nilai-nilai sejarah dan budaya Pura Samuan Tiga kepada masyarakat luas, terutama generasi muda dan wisatawan. Seluruh kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dari bulan Februari sampai Juni, berlokasi di Pura Samuan Tiga, Desa Bedulu, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Bali. Tim pelaksana terdiri dari Ida Bagus Ary Indra Iswara, Ida Bagus Gede Sarasvananda, I Putu Angga Maysa Putra, dan Made Satyadharma Laksana



Gambar 3. Pura Samuan Tiga
Sumber: Google Maps, 2025

Untuk memperkuat upaya pelestarian dan promosi Pura Samuan Tiga sebagai destinasi edukatif, akan dikembangkan sebuah platform website interaktif yang dilengkapi dengan fitur Virtual Reality Tour. Virtual Reality Tour adalah simulasi interaktif dari suatu lokasi nyata yang disajikan melalui fotografi panorama 360 derajat, dimana teknologi ini memungkinkan pengguna merasakan pengalaman seolah-olah berada langsung di dalam tempat yang ditampilkan, dengan sudut pandang yang dapat dijelajahi secara bebas (Khairunnisa et al., 2022). Virtual Reality Tour memanfaatkan beragam elemen multimedia, sehingga memungkinkan platform ini untuk menyajikan berbagai konten seperti teks, foto panorama 360 derajat, musik, serta video (Rasim et al., 2022). Platform ini akan berfungsi sebagai wadah pelestarian budaya, sekaligus media untuk menyebarkan informasi secara efektif kepada wisatawan dan masyarakat luas. Fitur VR Tour memungkinkan pengunjung untuk merasakan pengalaman virtual mengelilingi Pura Samuan Tiga secara online, lengkap dengan informasi sejarah, arsitektur, dan nilai budaya yang disajikan secara interaktif.



Gambar 2. Pangambilan Foto Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

Studi yang dilakukan tim pengabdian masyarakat menemukan bahwa strategi pemasaran pariwisata menggunakan teknologi Virtual Reality terbukti mampu memberi dampak positif (Djamil & Sulisty, 2023; Khaqiqi & Alfansi, 2022; Prambayun et al., 2022). Penelitian tersebut menunjukkan teknologi yang masih tergolong baru ini dapat diterima oleh masyarakat, namun perlu digaris bawahi bahwa diperlukan kesiapan infrastruktur dan kesadaran pelaku industri pariwisata dalam memanfaatkan teknologi VR.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di kawasan Pura Samuan Tiga, Desa Bedulu, Kabupaten Gianyar, menghasilkan beberapa temuan dan luaran yang secara langsung menjawab permasalahan yang dihadapi mitra, khususnya dalam hal keterbatasan dokumentasi, promosi, serta penyediaan media edukatif berbasis teknologi. Rangkaian kegiatan yang dilakukan meliputi observasi langsung di lapangan, pengumpulan data visual dan tekstual, wawancara dengan pempon pura, serta pengembangan media digital berupa website dan Virtual Reality Tour.

Tahap awal kegiatan difokuskan pada pengumpulan data melalui dokumentasi visual dan wawancara. Tim melakukan observasi langsung ke kawasan pura untuk mendokumentasikan elemen-elemen penting seperti pengecekan nama bangunan, pengukuran bangunan, pencatatan titik koordinat, dan pengecekan denah pura. Kemudian akan dilakukan pengambilan areal-areal pura dan video cinematic untuk keperluan video dokumenter. Selain pengambilan gambar dan video, dilakukan pula pengumpulan informasi sejarah dan tradisi melalui wawancara dengan tokoh adat dan pempon Pura Samuan Tiga.



Gambar 4. Pengambilan Gambar Menggunakan Drone
Sumber: Penulis, 2025

Pengambilan foto 360 derajat akan dilakukan setelah denah lengkap kawasan pura diperoleh dari pihak pengelola. Proses ini diawali dengan penandaan titik-titik lokasi pengambilan gambar pada denah yang telah tersedia. Setelah seluruh titik pengambilan foto ditentukan, tim pengabdian masyarakat kemudian melanjutkan dengan proses dokumentasi menggunakan kamera 360, sesuai dengan titik-titik yang telah direncanakan sebelumnya. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap area penting dalam kawasan pura dapat terdokumentasi secara menyeluruh dan representative.



Gambar 5. Pengambilan Foto 360
Sumber: Penulis, 2025

Setelah tahap dokumentasi lapangan selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan media digital berupa website sebagai sarana informasi dan edukasi mengenai Pura Samuan Tiga. Perancangan tampilan website dilakukan dengan mengutamakan kemudahan penggunaan, baik dari sisi navigasi maupun visual. Antarmuka dirancang secara sederhana namun tetap menarik, agar dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dengan mudah hal ini dilakukan berdasarkan penelitian oleh (Febyla & Zubaidi, 2022), dimana tampilan yang sederhana dapat memudahkan pengguna. Tata letak halaman disusun secara sistematis, seperti halaman utama, sejarah, virtual reality tour, aset, 3 object, dan tentang website.



Gambar 6. Website Pura Samuan Tiga
Sumber: purasamuantiga.nusaheritage.id, 2025

Untuk menghadirkan pengalaman yang lebih imersif bagi pengguna, tim pengabdian turut mengembangkan media Virtual Reality (VR) Tour sebagai bagian dari strategi digitalisasi informasi. Teknologi ini memungkinkan pengunjung untuk "menyusuri" kawasan Pura Samuan Tiga secara virtual melalui tampilan 360 derajat yang interaktif. Dengan memanfaatkan perangkat lunak khusus, setiap titik pengambilan gambar yang telah ditentukan sebelumnya diolah menjadi rangkaian tur virtual yang memberikan kesan nyata dan mendalam.

Setiap sudut pura yang didokumentasikan disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan informasi naratif yang menjelaskan fungsi serta nilai kultural dari masing-masing

area. Pengembangan VR Tour ini berjalan seiring dengan proses pembangunan website, agar terjadi kesinambungan antara tampilan visual, penyampaian informasi, dan kenyamanan pengguna. Integrasi teknologi ini menjadi langkah penting dalam membuka akses yang lebih luas terhadap warisan budaya, sekaligus menjadikan proses pembelajaran dan apresiasi terhadap situs sejarah lebih menarik dan relevan di era digital.



Gambar 7. Pengembangan Virtual Reality Tour

Sumber: purasamuantiga.nusaheritage.id/virtual-tour/index.htm, 2025

Tahap akhir dari proses pengembangan media digital difokuskan pada integrasi seluruh konten ke dalam website. Data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta metadata lainnya kemudian disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam format digital yang informatif. Informasi mengenai sejarah pura, struktur bangunan, serta galeri foto dan video dimuat dalam berbagai halaman agar mudah diakses oleh pengguna.

Fitur Virtual Reality Tour turut ditambahkan sebagai pelengkap, memberikan pengalaman baru bagi pengunjung website untuk menjelajahi kawasan Pura Samuan Tiga secara virtual. Setiap titik dalam virtual reality tour dilengkapi dengan informasi yang mendukung, sehingga tidak hanya menghadirkan visualisasi ruang, tetapi juga narasi yang memperkaya pemahaman budaya. Melalui integrasi ini, website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga menjadi alat edukatif dan promosi yang mendukung pelestarian warisan budaya dengan pendekatan yang lebih modern dan relevan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Pura Samuan Tiga bertujuan untuk mendukung pelestarian situs budaya melalui pengembangan media digital sebagai sarana edukasi dan promosi. Melalui rangkaian kegiatan seperti dokumentasi visual, wawancara, pengumpulan data sejarah, serta pengembangan website dan Virtual Reality Tour, program ini berhasil menjawab tantangan mitra terkait kurangnya dokumentasi dan minimnya media informasi yang menarik. Pengembangan website interaktif yang dilengkapi dengan fitur VR Tour memberikan manfaat strategis dalam mengenalkan Pura Samuan Tiga secara lebih luas kepada masyarakat dan wisatawan, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan relevan di era digital. Hasil dari kegiatan ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian warisan budaya lokal, tetapi juga membuka peluang pengembangan wisata edukatif yang berkelanjutan dan berdampak langsung bagi masyarakat sekitar.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian ini, khususnya kepada pengempon Pura Samuan Tiga dan masyarakat Desa Bedulu atas kerja sama dan keterbukaannya selama proses pengumpulan data. Terimakasih juga kepada institusi yang telah memberikan dukungan fasilitas dan pendanaan, serta tim pengabdian masyarakat yang telah berkontribusi dalam setiap tahapan kegiatan. Tanpa bantuan dan partisipasi aktif dari berbagai pihak, kegiatan ini tidak dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ade, A., Putu, N., & Dewi, N. (2023). *Candi Tebing Gunung Kawi Sebagai Objek Wisata Sejarah Di Kabupaten Gianyar Gunung Kawi Click Temple As A Historic Tourism Object In Gianyar Regency*. 4(1), 50–59. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7771215>
- Agung Riyadi, Fadli Suandi, Riwinoto Riwinoto, Dwi Ely Kurniawan, Ridho Hafiedz, Wirabuana Sakti, Dian Nurdiansyah, Atalarik Ramli, Kerobaganet Kerobaganet, & Bisma Khairunnas. (2023). Pengembangan Virtual Tour 360 Interaktif untuk Meningkatkan Pengunjung Wisata di Pulau Mubut. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 1(4), 29–39. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v1i4.111>
- Amerta, K. A., Negara, G. A. G. A., & Putra, G. P. K. (2011). *Kegiatan Inventarisasi Dan Penetapan Benda Cagar Budaya / Situs Di Kawasan Bedulu. Tahap Ii*.
- Djamil, F. D., & Sulisty, A. (2023). Implementasi Virtual Reality Dalam Pemasaran Pariwisata. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 5(1), 33–39. <https://doi.org/10.24076/joism.2023v5i1.1084>
- Fauziah, N. (2023). Inisiasi virtual tour video 360° sebagai media pengenalan destinasi wisata Pantai Sembilan di Facebook. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(3), 207–212. <https://doi.org/10.55324/jgi.v1i3.35>
- Febyla, N., & Zubaidi, A. (2022). Analisis Dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat Berbasis Website Menggunakan Figma. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 3(2), 273–284. <https://doi.org/10.29303/jbegati.v3i2.821>
- Khairunnisa, D., Rachmanto, A. D., Munawar, Z., & Haitan, M. (2022). *Aplikasi Virtual Tour Dinamis Pada Universitas Nurtanio Bandung Berbasis Web*. 2, 42–50.
- Khaqiqi, S., & Alfansi, L. (2022). Penerimaan Teknologi Virtual Reality Untuk Virtual Tourism di Indonesia. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 5(1), 53–66. <https://doi.org/10.17509/jithor.v5i1.43751>
- Prambayun, A., Oktaviany, D., & Achmad, Y. F. (2022). Analisis Potensi Virtual reality sebagai Strategi Pemasaran Pariwisata Kota Pagar Alam. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2641–2651. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.1341>
- Rasim, R., Ardiyanto, T., & Munir, M. (2022). Smart Campus: Tur Virtual pada Kampus Universitas Pendidikan Indonesia Berbasis Virtual Reality dan Kamera 360 Derajat. *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 6(2), 167. <https://doi.org/10.51211/isbi.v6i2.1795>