

Digitalisasi dan Publikasi Nilai Kesejarahan Benda Purbakala Pura Puseh Desa Adat Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar

I Gusti Ngurah Tri Adi Citarsa^{1*}, I Komang Suyanta²,
Anugerah Banyu Bela Justitia³, I Nyoman Widya Paramadhyaksa⁴,
Gusti Agung Ayu Putri⁵, I Made Agus Julianto⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Universitas Udayana, Badung, Indonesia

*Corresponding author: ign.adicitarsa1013@gmail.com

Received 10-08-2024

Revised 18-08-2024

Accepted 23-08-2024

ABSTRAK

Dalam wilayah Desa Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar yang menjadi lokasi kegiatan MBKM KKNT Universitas Udayana 2024, terdapat benda-benda sakral arkeologis yang beberapa di antaranya tersimpan di Pura Puseh Kemenuh. Pihak pemuka Desa Kemenuh berpandangan bahwa benda sakral itu sudah sepatutnya tidak dipublikasikan langsung kepada khalayak, karena dapat menurunkan nilai sakralitasnya, tetapi dapat mendukung pengembangan wisata sejarah desa ini. Para pelaksana kegiatan KKNT selanjutnya berupaya menemukan solusi terbaik dengan mendigitalisasi informasi dan wujud benda purbakala itu dalam laman internet yang *display* di platform digital laman web statis dapat diakses publik. Produk kegiatan yang dihasilkan selanjutnya telah terpublikasikan di laman <https://pusehkemenuh.online/> yang memuat informasi tentang (a) sejarah dan wujud objek; (b) wujud arsitektural Pura Puseh Kemenuh; serta (c) video wujud arsitektural Pura Puseh Kemenuh. Upaya digitalisasi dan *display* informasi benda bersejarah seperti yang dilakukan di Desa Kemenuh ini merupakan solusi yang menginspirasi pelaksanaan kegiatan serupa terhadap objek-objek sejenis pada masa mendatang.

Kata kunci: Benda Purbakala, Desa Kemenuh, KKNT, Laman Internet, Wisata Bersejarah.

ABSTRACT

In Kemenuh Village, Sukawati District, Gianyar Regency, which is the location of Udayana University's MBKM KKNT 2024 activities, there are archaeological sacred objects, some of which are stored in Pura Puseh Kemenuh. The leaders of Kemenuh Village believe that the holy objects should not be publicized directly to the public, because it can reduce their sacred value, but can support the development of historical tourism in this village. The KKNT activity implementers then tried to find the best solution by digitizing the information and the form of the archaeological object in an internet page displayed on a digital platform of static web pages accessible to the public. The resulting activity product has then been published on the <https://pusehkemenuh.online/> page which contains information about (a) the history and form of the object; (b) the architectural form of Pura Puseh Kemenuh; and (c) a video of the architectural form of Pura Puseh Kemenuh. The effort to digitize and display information on historical objects such as those carried out in Kemenuh Village is a solution that inspires the implementation of similar activities for similar objects in the future.

Keywords: Arca; Illustration 3D; History; Website

PENDAHULUAN

Desa Kemenuh adalah sebuah desa bercorak budaya Hindu Bali yang berlokasi di Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Desa ini telah ditetapkan menjadi sebuah desa wisata berdasarkan SK Bupati Nomor No.429/E-02/ 2017

tentang Penetapan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar (Bupati Gianyar, 2017). Panorama alam yang indah, seni budaya, yang beragam dan potensi sumber air alami yang melimpah, ditambah adanya berbagai tinggalan arkeologis yang sudah ditetapkan sebagai benda purbakala menyebabkan desa ini memang patut diperhitungkan sebagai desa wisata unggul. Benda-benda purbakala antara lain berupa arca, fragmen-fragmen arca, maupun benda-benda purbakala lainnya. Beberapa benda purbakala tersebut masih digunakan sebagai sarana upacara hingga saat ini, serta ditempatkan dalam ruang-ruang khusus dalam beberapa bangunan suci di Pura Puseh di wilayah Desa Kemenuh. Setiap benda purbakala tersebut juga telah diinventarisasi dan telah terdeskripsikan dalam bentuk narasi-narasi yang dicatat oleh pihak Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah XV (Aniek Purniti & Alit Amerta, 2009). Menurut Ida Bagus Putu Ariawan, selaku narasumber mengatakan bahwa dalam wilayah Desa Kemenuh setidaknya terdapat tiga pura utama yang menjadi lokasi penyimpanan benda-benda tinggalan arkeologis bernilai sejarah. Ketiga pura itu adalah Pura Puseh Kemenuh, Pura Dalem Gandalangu, dan Pura Dalem Sekar Embang. Berdasarkan hasil penelusuran pustaka, wawancara dengan para pemuka desa, serta kunjungan awal ke lokasi selanjutnya ditetapkanlah kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata Tematik Tahun 2024 di Desa Kemenuh, dengan fokus kegiatannya berlokasi di Pura Puseh Kemenuh.

Tinggalan arkeologis yang tersimpan di Pura Puseh Kemenuh adalah bercorak Siwa Buddha (Aniek Purniti & Alit Amerta, 2009). Hal ini yang cukup menarik untuk dicermati sebagai objek, mengingat jumlahnya tinggalan arkeologis bercorak Buddha di Bali relatif cukup minim. Hingga saat ini benda-benda purbakala tetap difungsikan sebagai sarana pemujaan dan disimpan dalam bilik beberapa bangunan suci yang disebut *pelinggih*. Meskipun demikian tingginya nilai kesejarahan dan keunikan tinggalan arkeologis yang tersimpan dalam Pura Puseh Kemenuh ini, khalayak umum belum banyak mengetahui gambaran sejarah, wujud dan eksistensi benda-benda purbakala itu. Hal ini mengingat tinggalan arkeologis itu tersimpan dalam bangunan suci yang tidak dapat dimasuki dan dijamah oleh publik. Selain dari pada itu, data dan informasi tentang keberadaannya pun tidak banyak terpublikasikan kepada masyarakat umum.

Para pemuka desa dan pengelola pura di Desa Kemenuh berkeyakinan bahwa benda sakral sudah sepatutnya tidak dipublikasikan langsung kepada masyarakat umum, karena akan dapat menurunkan nilai sakralitasnya. Sementara di sisi lain, proteksi secara ketat benda bernilai sejarah yang tinggi semacam ini kurang berdampak positif bagi upaya penyebarluasan informasi dan pengetahuan kesejarahan dari benda purbakala ini kepada khalayak umum. Lebih jauh dari hal itu, keberadaan benda purbakala di Desa Kemenuh ini sesungguhnya dapat memberi kontribusi positif bagi upaya pengembangan wisata religi dan sejarah di daerah ini. Berkenaan dengan kenyataan itu maka disusunlah sebuah gagasan untuk segera mendigitalisasi data, eksistensi, dan wujud benda purbakala itu dalam bentuk laman informasi yang dapat diakses publik. Melalui metode *display* informasi semacam ini,

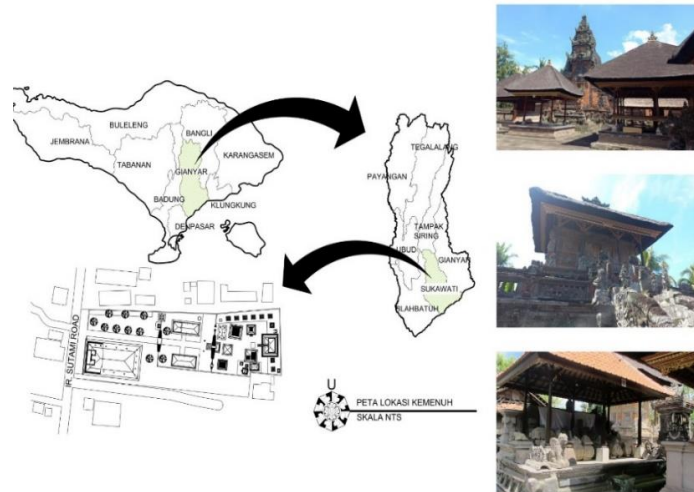
nilai-nilai sakralitas objek tetap dapat dipertahankan, sedangkan segala informasi tentang sejarah, wujud, dan eksistensi objek tetap dapat diperoleh oleh khalayak umum.

Metode pelestarian dan pengamanan benda purbakala seperti ini, di satu sisi dapat melestarikan keberadaan tinggalan benda arkeologis tersebut. Akan tetapi di sisi lain, juga dapat berdampak kontra produktif bagi upaya penyebaran informasi dan pembelajaran sejarah bagi generasi muda dan masyarakat umum. Lebih dari itu, dalam upaya pengembangan desa wisata di wilayah ini sesungguhnya keberadaan benda purbakala ini, sangat dapat dijadikan sebagai daya tarik sejarah yang dapat dikembangkan pada masa yang akan datang. Sesuai dengan pendapat (Ardiwidjaja & Antariksa, 2022), Pengembangan destinasi wisata berbasis tinggalan arkeologi bertujuan dalam hal pelestarian nilai dan keberadaan tinggalan arkeologi dengan pengalaman yang unik dan pengetahuan yang otentik.

Sejalan dengan adanya Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) yang menitikberatkan kepada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menerapkan pengetahuan dan bidang keahlian yang diperoleh di bangku perkuliahan di desa lokasi kegiatan, maka dalam tahun 2024 ini, Universitas Udayana telah menetapkan Desa Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar sebagai salah sebuah lokasi kegiatan. Di desa ini, program kerja Kuliah Kerja Nyata Tematik Tahun 2024 Universitas Udayana salah satunya berfokus kepada kegiatan digitalisasi dan publikasi nilai kesejarahan benda purbakala di Pura Puseh Desa Adat Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar di laman internet. Mengingat kegiatan ini mencakup tiga bidang ilmu, yaitu ilmu kerarsitekturan pura, ilmu arkeologi tentang eksistensi benda purbakala, dan ilmu teknologi informasi terkait upaya publikasi di media internet, maka kegiatan ini dijalankan dengan melibatkan tiga bidang studi itu yaitu, arsitektur, arkeologi, dan teknologi informasi. Tim pelaksana yang terbentukpun, terdiri dari masing-masing satu orang mahasiswa yang didampingi oleh seorang dosen pembimbing lapangan dari Program Studi Arsitektur, Arkeologi, dan Teknologi Informasi. Kegiatan ini berlangsung dari bulan Maret hingga Agustus 2024.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas Udayana Periode IV Tahun 2024, dengan fokus kegiatan di Pura Puseh Kemenuh yang, berlokasi di Jln. Ir. Sutami, Desa Kemenuh, Kecamatan Sukawati Gianyar. Kegiatan ini berlangsung selama enam bulan ditambah 2 bulan tambahan untuk pelaksanaan program pra-kegiatan.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan KKNT Universitas Udayana Periode IV Tahun 2024

Adapun rencana kegiatan yang dilakukan selama 6 bulan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Tim KKN-T Universitas Udayana Periode IV Tahun 2024

Kegiatan	Bulan							
	Jan	Peb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agsts
Pra-Pelaksanaan								
Permintaan Data Pura Kemenuh ke BPK Wilayah XV								
Observasi Pura Puseh Kemenuh								
Perancangan 3 Dimensi Pura Puseh Kemenuh								
Perancangan <i>Website</i>								
Input Konten ke <i>Website</i>								
Diskusi dengan pihak desa								

Kegiatan ini dijalankan melalui tiga tahapan yaitu pengumpulan data, pembahasan, dan pembuatan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi langsung di lapangan, studi pustaka. Wawancara dilakukan terhadap tokoh-tokoh masyarakat di Pura Puseh Kemenuh, guna memperoleh informasi yang lengkap terkait keberadaan dari benda-benda purbakala Pura Puseh Kemenuh. Narasumber yang diwawancarai adalah Bapak Ida Bagus Nyoman Partha selaku bendesa adat Kemenuh, dan Bapak Ida Bagus Putu Nama selaku juru pemelihara Pura Puseh Kemenuh. Selain dua narasumber itu, tim pelaksana juga berkomunikasi dengan pihak Badan Pelestarian Kebudayaan (BPK) Wilayah XV terkait upaya pengumpulan data objek tinggalan arkeologis di Pura Puseh Kemenuh. Narasumber ditetapkan sesuai dengan kapabilitas dan kedalaman pemahaman materi yang dijadikan sebagai fokus kegiatan. Adapun gambaran rinci kegiatan tim pelaksana dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kegiatan Tim KKN-T Universitas Udayana Periode IV Tahun 2024

Civitas	Kegiatan	Luaran yang dihasilkan
Mahasiswa Arsitektur	- Kegiatan pra-plaksana berupa kunjungan awal, dan diskusi dengan pihak desa - Melakukan wawancara untuk memperoleh sejarah dan lokasi dari keberadaan arca di Pura Puseh Kemenuh - Melakukan observasi langsung untuk penggambaran bangunan di Pura Puseh Kemenuh. - Melakukan pengukuran dan penggambaran berupa ilustrasi 3 Dimensi bangunan Pura Puseh Kemenuh. - Melaksanakan diskusi dengan pihak desa untuk memperoleh kritik atau saran dalam memperoleh hasil yang diinginkan	- Website yang berisikan informasi terkait keberadaan benda-benda purbakala; dan - Ilustrasi tiga dimensi bangunan Pura Puseh Kemenuh
Mahasiswa Teknologi Informasi	- Melakukan wawancara untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan Pura Puseh Kemenuh - Melakukan observasi Langsung, untuk melakukan dokumentasi berupa foto Pura Puseh Kemenuh - Melakukan Studi literatur untuk referensi perancangan website. - Uji coba Website.	
Mahasiswa Arkeologi	- Melakukan wawancara untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan Jumlah arca yang ada di Pura Puseh Kemenuh - Melakukan observasi langsung, bersama mahasiswa arsitektur untuk mengetahui lokasi arca. - Melakukan Studi literatur terkait arca yang ada di Pura Puseh Kemenuh	

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, ditemukan beberapa kendala yaitu, kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa daerah ketika melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat di Desa Kemenuh. Kemudian kendala website Pura Puseh Kemenuh yang terpisah dengan website resmi Desa Kemenuh dikarenakan pihak administrator website Desa Kemenuh tidak mengizinkan untuk menambahkan subdomain Pura Puseh Kemenuh sehingga tim pelaksana menemui kesulitan untuk mengintegrasikan data dengan website resmi desa kemenuh

HASIL KEGIATAN

Adapun hasil kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing mahasiswa pelaksana, yang dapat dipaparkan menjalankan kegiatan sebagai berikut.

Dalam bidang Kearkeologian

Pura Puseh Kemenuh menyimpan 114 buah arca yang diantaranya empat buah arca Ganesha; tiga buah diletakkan di pelinggih Kehen dan satu buah di *pelinggih*

pesimpangan Sang Hyang Ganapati. Arca-arca Ganesha di Pura Puseh Kemenuh memiliki beberapa persamaan yaitu dalam posisi duduk *wirasana*, mahkota berbentuk *kiritamakuta*, memakai *upawita* yang melintang dari bahu sebelah kiri ke pinggang sebelah kanan, *keyura* dan *kankana* berupa untaian manik-manik, memakai kain sebatas lutut, dan juga lapik yang berhias *padmaganda*.

Selain dari pada itu, tiga buah arca Buddha juga disimpan di pura ini. Arca Buddha diletakkan di *nista mandala* Pura Puseh dan dekat dengan sisi jalan. Arca lain yang disimpan yaitu sebuah arca Nandi yang berfungsi sebagai *dwarapala* atau arca penjaga sebuah gapura. Arca lain yang banyak ditemukan di Pura Puseh Kemenuh berupa arca perwujudan yang berjumlah 49 buah serta berupa fragmen yang berjumlah 54 buah. Arca perwujudan di Pura Puseh Kemenuh memperlihatkan ciri sikap tangan sedang memegang kuncup bunga di kedua tangannya, badan yang kaku, lurus, serta memakai mahkota *kiritamakuta* (Aniek Purniti & Alit Amerta, 2009 :46). Ciri-ciri arca yang diperlihatkan di pura ini sesuai dengan arca yang berasal dari periode Bali Kuna (Redig, 1996: 173-174 dalam Aniek Purniti & Alit Amerta, 2009 :46).

Arca perwujudan yang terdapat di Pura Puseh Kemenuh memiliki persamaan ciri-ciri ikonografis dengan arca perwujudan yang terdapat di Pura Puseh Canggi, Pura Puseh Batuan, dan Pura Lumbung Sukawati yang diperkirakan termasuk dalam periode Bali Kuna abad XI-XIII. Salah satu arca perwujudan di pura ini memiliki keunikan yaitu memegang seekor ayam dan tidak menggunakan atribut. Menurut Ardika dkk, 2002: 49-50 dalam Aniek Purniti & Alit Amerta, 2009 :46 para ahli mengaitkan arca tersebut dengan upacara *pengayam-ayaman* dalam penetapan *sima* (tanah bebas pajak).

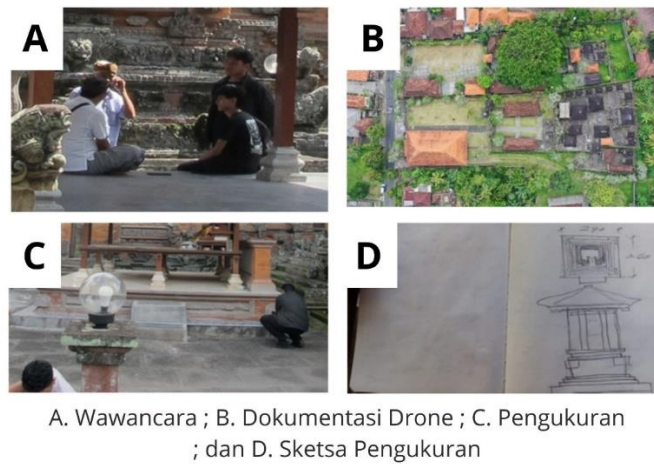
Dalam Bidang Kearsitekturan

Objek yang diobservasi dalam areal Pura Puseh Kemenuh, terdiri dari tiga buah areal yaitu *nista mandala*, *madya mandala*, dan *utama mandala*. Pura Puseh merupakan salah satu bagian dari *Pura Kahyangan Tiga*, yang menjadi tempat untuk memuja Dewa Wisnu sebagai pemelihara (Samiadi, 2021). Dalam *Utama Mandala*, terdapat sembilan *pelinggih penyawangan* atau *penyimpangan* berupa *pelinggih gedong* yang merupakan bangunan yang memiliki bilik di bagian atas dengan fungsi pelinggih untuk menstanakan dewa utama pura maupun *pesimpangan* sebagai tempat singgah dewa yang mempunyai hubungan dengan Pura tersebut (Supribawa & Ischak, 2018). *Pelinggih* yang ada memiliki namanya masing-masing yaitu, *Pulaki*, *Batukaru*, *Rambut Sedana*, *Banapati*, *Batur*, *Besakih*, *Sakenan*, dan *Uluwatu*, yang masing-masing menyimpan sebuah arca. *Pejenengan Agung* memiliki letak yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan bangunan lainnya dan tidak boleh sembarangan orang yang masuk karena dianggap sangat sakral oleh tokoh masyarakat di Desa Kemenuh. Fragmen-fragmen arca lainnya, disimpan dengan baik di *bale pelindung*. Adapun Bale yang ada di Jeroan Pura Puseh Kemenuh, yaitu, *bale piasan*, *bale banten*, *bale gong*, *bale pengaruman*, dan *bale paselong*. Terdapat *Pelinggih Ulun Swi* yang letaknya dekat dengan *Bale Pelindung* dan *Bale Paselong*. *Pelinggih* ini menjadi tempat peribadatan

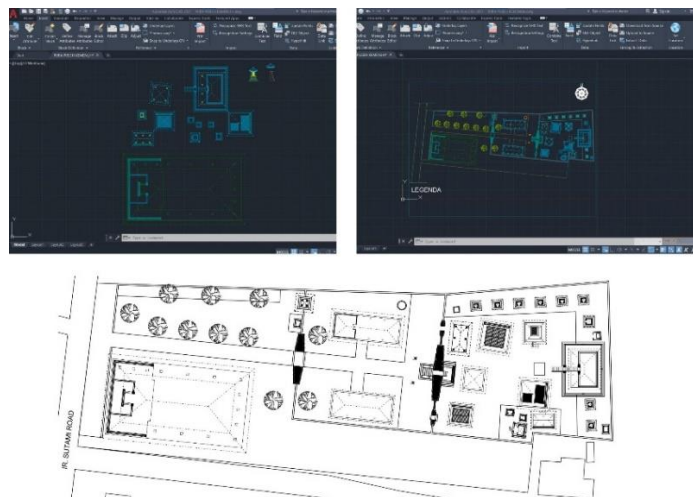
kepada Dewi Sri dalam religiusitas masyarakat Bali yang merupakan manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa sebagai dewi kemakmuran (Jayendra & Diari, 2021). Dalam bagian *madya mandala* atau *jaba tengah*, terdapat dua buah *bale pengilen* yang menjadi tempat untuk menyimpan barang-barang upacara di Pura Puseh Kemenuh, *bale kulkul* yang merupakan bangunan untuk menggantung kulkul atau kentongan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memberi tanda kepada masyarakat atau penyungsu-nya berbentuk menara dan beratap (Andika & Adhimastra, 2016). Dalam areal ini juga terdapat sebuah sumur. Kori Agung Pura Puseh Kemenuh menjadi suatu tempat penghubung yang berfungsi sebagai pintu masuk antara *jaba tengah* dengan *jeroan* yang dihiasi berbagai ukiran Bali (Wiriantari & Semarajaya, 2018). Menurut Paramadhyaksa (2009) dalam Mahaputra, (2022) menjelaskan bahwa *kori agung* merupakan simbolisasi dari gunung yang berisi tingkatan-tingkatan alam beserta makhluk-makhluk hidup penghuninya. Bangunan *kori agung* digunakan sebagai akses keluar masuk yang khusus dalam pelaksanaan utama seperti akses keluar masuk pemangku, benda pusaka dan banten. Di area *nista mandala*, atau *jaba sisi* merupakan areal terluar, terdapat sebuah wantilan dengan halaman yang luas. Bangunan *pemesuan* atau *Candi Bentar*, merupakan akses pintu keluar masuk atau penghubung antara *jaba sisi* dan *jaba tengah*.

Dalam pembuatan ilustrasi 3D Pura Puseh Kemenuh, dilakukan terlebih dahulu wawancara dengan tokoh masyarakat terkait nama-nama bangunan yang ada di Pura Puseh Kemenuh. Pendokumentasian Objek menggunakan kamera DSLR dan Drone, untuk menjadi data visual dalam penggambaran ilustrasi tiga dimensi. Pengukuran dilakukan menggunakan alat meteran, kemudian dicatat menggunakan buku sketsa untuk mendapatkan gambar yang akurat dengan yang aslinya (*lihat Gambar 3*). Sketsa dan pengukuran yang dicatat, selanjutnya akan dibuat gambar 2D menggunakan aplikasi AUTOCAD yang merupakan sebuah program computer yang digunakan dalam menggambar dan merancang dengan bantuan computer dalam pembentukan model serta ukuran dua dan tiga dimensi yang disebut Computer Aided Drafting and Design Program (CAD)(Dwi Atmajayani, 2018). Foto-foto dokumentasi yang didapatkan dari observasi lapangan sebelumnya, dijadikan sebagai pengolahan data penggambaran 2D agar bentuk penggambarannya sesuai dengan objek bangunan (*Lihat Gambar 4*). Gambar yang sudah dijadikan 2D, selanjutnya akan dimasukkan aplikasi SKETCHUP. Aplikasi SKETCHUP merupakan aplikasi yang digunakan dalam penggambaran proyek permodelan tiga dimensi, dengan proses ekspor file 2D dan 3D yang mudah. (Beni Chandra & Heldi Heldi, 2023). data format *.dwg dan *.dxf dari file AutoCAD, dan *.3ds dari 3dstudio MAX dengan *.jpg dan *.ddf dapat dibaca oleh aplikasi SKETCHUP sehingga penggunaannya sangat fleksibel (Hariyani & Sunardi, 2021). Gambar ilustrasi 3D dilengkapi juga penggunaan material agar sesuai dengan bangunan yang ada di Pura Puseh Kemenuh (*Lihat Gambar 5*). Penggambaran 3D yang sudah selesai, kemudian akan di render menggunakan aplikasi ENSCAPE yang merupakan perangkat lunak rendering real-time, termasuk kedalam ekstensi Sketchup. Dalam proses rendering, hanya memerlukan penyelesaian detail gambar tergantung pada properti

aslinya, baik dari bayangan, tekstur, bahan, pantulan cahaya, dan sebagainya (Syarifudin et al., 2023) (*Lihat Gambar 5*).



Gambar 3. Observasi dan pengukuran dimensi bangunan



Gambar 4. Ilustrasi Bangunan 2 Dimensi Pura Puseh Kemenuh Menggunakan Aplikasi AUTOCAD

a) Proses pembuatan model menggunakan SKETCHUP



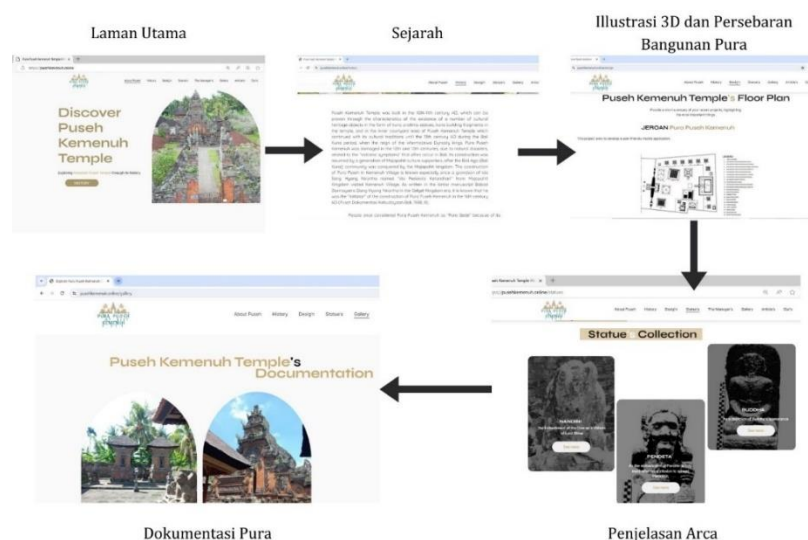
b) Hasil render model menggunakan ENSCAPE



Gambar 5. Ilustrasi Bangunan 3 Dimensi Pura Puseh Kemenuh Menggunakan Aplikasi SKETCHUP dan ENSCAPE

Dalam Bidang Teknologi Informasi

Tim Pelaksana KKNT di Desa Kemenuh telah membuat *website* pusehkemenuh.online yang menjadi langkah awal untuk Desa Kemenuh dalam mengembangkan kegiatan pariwisatanya menjadi wisata yang berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Mumtaz & Karmilah, 2022). Dipilihnya *website* sebagai platform digital karena dapat menjadi perpustakaan digital dengan fitur virtual yang mudah diakses oleh masyarakat (Subali et al., 2021). *Website* ini dirancang dengan memadukan warna putih (dominan), coklat beserta hitam yang memancarkan kesan minimalis dan elegan. *Website* ini menampilkan lima halaman berupa informasi tentang Pura Puseh Kemenuh, sejarahnya, denah, arca, dokumentasi. *Website* yang memuat informasi mengenai Pura Puseh Kemenuh ini diharapkan bermanfaat dan relevan untuk media edukasi yang dapat digunakan sebagai referensi. *Website* ini dibuat menggunakan Builder Hostinger dengan menyewa hosting dan domain satu tahun di niagahoster.co.id beserta *Let's Encrypt SSL Certificate* yang membantu mengenkripsi data, memastikan data tidak disusupi, disadap, atau dipalsukan, sehingga melindungi informasi sensitif pengguna di situs web. Pengoptimalan di dalam halaman melibatkan pengoptimalan isi situs web, termasuk penelitian kata kunci dan pengoptimalan konten optimasi konten. Di sisi lain, pengoptimalan di luar halaman berfokus pada peningkatan situs web otoritas dan kredibilitas situs web melalui pembangunan tautan. Selain aspek teknis dari pengoptimalan situs web, pentingnya kualitas konten yang berkualitas tidak dapat dilebih-lebihkan (Alfiana et al., 2023). Perancangan *website* yang memuat informasi, ilustrasi tiga dimensi, dan video animasi yang disajikan dengan penggabungan antara musik dan animasi objek secara detail, agar dapat menarik perhatian masyarakat dan wisatawan (Fitiri et al., 2023).



Gambar 7. Laman *Website* Pura Puseh Kemenuh

Kegiatan Focus Group Discussion (FGD)

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan *Focus Group Discussion* bersama dengan tokoh masyarakat Desa Kemenuh. Dalam kegiatan ini, Tim Pelaksana KKNT

Universitas Udayana Periode IV Tahun 2024 dengan fokus kegiatan digitalisasi dan publikasi nilai kesejarahan benda purbakala di Pura Puseh Desa Adat Kemenuh, Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar menampilkan hasil akhirnya. Hasil dari Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh tokoh masyarakat Desa Kemenuh, karena membantu dalam hal pengembangan digitalisasi di Desa Kemenuh, terutama keberadaan Pura Puseh Kemenuh yang berisi beragam tinggalan arkeologis didalamnya yang sudah semestinya untuk diketahui oleh generasi muda dan masyarakat umum. Tokoh masyarakat juga memberikan berupa beberapa saran, agar tim pelaksana mendapat hasil yang maksimal.



Gambar 8. Kegiatan *FGD* bersama Tokoh Masyarakat Desa Kemenuh



Gambar 9. Desain *Website* yang Terpilih berdasarkan Hasil *FGD*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari kegiatan yang telah dilakukan, beberapa tinggalan arkeologis yang tersimpan di dalam Pura Puseh Kemenuh, diantaranya Arca Pendeta, Arca Ganesha, Arca Buddha, Arca Membawa Ayam, Yoni, dan Arca Nandi. Arca-arca tersebut sekarang tersimpan didalam pelinggih Pura Puseh Kemenuh dan dijaga oleh masyarakat Desa Kemenuh dari dulu hingga sekarang. Melalui kegiatan ini, selanjutnya dihasilkan sebuah platform *website* (<https://pusehkemenuh.online/>) yang berisikan informasi mengenai: (a) Sejarah; (b) Benda-benda purbakala; (c) Dokumentasi Pura Puseh Kemenuh; (d) Visualisasi berupa video yang menunjukkan persebaran bangunan Pura useh Kemenuh secara ilustrasi tiga dimensi. Hasil dari kegiatan ini merupakan suatu langkah awal dalam pemanfaatan platform digital yang berguna dalam hal edukasi budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Tematik Periode IV Tahun 2024 Universitas Udayana tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Udayana atas pendanaan yang telah diberikan. Kami juga menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada Bapak I Dewa Nyoman Neka, S.H. selaku Perbekel Desa Kemenuh, Bapak Ida Bagus Nyoman Partha sebagai Bendesa Adat Kemenuh, dan Bapak Ida Bagus Putu Nama selaku Juru Pemelihara Pura Puseh Kemenuh atas izin serta kontribusi mereka yang sangat berarti dalam kegiatan ini. Terakhir, kami menyampaikan apresiasi kepada Badan Perlindungan Kebudayaan (BPK) Wilayah XV atas informasi berharga mengenai benda-benda arkeologis yang sangat membantu dalam penelitian kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, F., Khofifah, N., Ramadhan, T., Septiani, N., Wahyuningsih, W., Azizah, N. N., & Ramadhona, N. (2023). Apply the Search Engine Optimization (SEO) Method to determine Website Ranking on Search Engines. *International Journal of Cyber and IT Service Management*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v3i1.126>
- Andika, I. P. Y., & Adhimastra, I. K. (2016). Bentuk Bangunan Bale Kukul Di Desa Buahon Dan Desa Kuwum. *Analisa*, 1(15), 1–14.
- Aniek Purniti, K., & Alit Amerta, K. (2009). *Laporan Inventarisasi Dan Penetapan Benda Cagar Budaya/Situs Di Pura Puseh Kemenuh, Sukawati Gianyar*.
- Ardiwidjaja, R., & Antariksa, B. (2022). Pengelolaan Tinggalan Arkeologi: Kegiatan Pelestarian Sebagai Daya Tarik Wisata. *PURBAWIDYA: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi*, 11(2), 153–164. <https://doi.org/10.55981/purbawidya.2022.75>
- Beni Chandra, & Heldi Heldi. (2023). Desain Interior Perpustakaan Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang Dengan Konsep Minimalis. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media (JURRSENDEM)*, 2(2), 233–243. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v2i2.1672>
- Dwi Atmajayani, R. (2018). Implementasi Penggunaan Aplikasi AutoCAD dalam Meningkatkan Kompetensi Dasar Menggambar teknik bagi Masyarakat. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2), 184–189. <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Fitiri, F. R., Costaner, L., Siswanto, D., & Nasution, N. (2023). Rancang Bangun Video Edukasi Situs Cagar Budaya Berbasis Animasi 3d Pada Sejarah Tangsi Belanda (SIK). *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer (SEMASTER)*, 135–136.

- Hariyani, M. S., & Sunardi, D. (2021). Video Animasi 3d Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo Pdam Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup Dan Lumion. *Rekursif*, 9(2), 120–127.
- Jayendra, P. S., & Diari, K. P. Y. (2021). Makna Simbolik Dewa Nini Sebagai Bentuk Sakralisasi Budaya Agrikultur Masyarakat Hindu Bali. In *Pertanian Dalam Ketahanan Pangan Selama Dan Sesudah Covid-19* (pp. 195–204).
- Mahaputra, B. (2022). Tatanan Spasial Pura Paibon Warga Pemeregan di Denpasar. *ARSIR*, 6(1), 27–42.
- Mumtaz, A. T., & Karmilah, M. (2022). Digitalisasi Wisata di Desa Wisata. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.30659/jkr.v1i1.19790>
- Samiadi, T. (2021). Persepsi Masyarakat Mengenai Keberadaan Pura Puseh Di Desa Bali Sadhar Utara Kecamatan Banjit Kabupaten Way kanan. *Jurnal Pendidikan Agama*, 11(1), 44–54.
- Subali, M., Andriansyah, M., Purwanto, I., & Saptono, D. (2021). Rancang Bangun Portal Web E-Heritage Sebagai Platform Sistem Informasi Warisan Budaya. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 26(3), 240–253. <https://doi.org/10.35760/tr.2021.v26i3.5357>
- Supribawa, I. K. O., & Ischak, Moh. (2018). Pengaruh Karakteristik Lingkungan Sosial Perkotaan Terhadap Konsep Pembangunan Pura Adhitya Jaya Di Rawamangun Jakarta. *Seminar Nasional Kota Layak Huni 'Urbanisasi Dan Pengembangan Perkotaan,'* 156–165.
- Syarifudin, I., Prabawasari, V. W., & Nugroho, A. (2023). Studi Komparasi Penggunaan Tools Cahaya Omni Sebagai Pendukung Cahaya Spotlight Pada Render Exterior Dengan Software Rendering Lumion 11, Enscape 3.4 Dan Twinmotion Edu 2022. *JTS*, 2(2), 61–71.
- Wiriantari, F., & Semarajaya, G. N. (2018). Perancangan Kori Agung. *Anala*, 2(18), 73–82.