

Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar

I Komang Juang Arya Mahaputra¹⁾, IGKG Puritan Wijaya ADH²⁾, Ni Wayan Ari Ulandari³⁾

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail : aryajuang@gmail.com¹⁾, puri@stikom-bali.ac.id²⁾, ulandari@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Berdasarkan observasi dan wawancara yaitu banyak remaja khususnya generasi muda pemedeck Tangkas Kori Agung yang belum mengetahui sejarah-sejarah tentang asal-usul leluhurnya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa wawancara dan observasi yang dilakukan dan kebanyakan generasi muda saat ini hanya mengetahui tentang budaya-budaya barat dan tidak ingin mengetahui sejarah-sejarah tentang asal-usul leluhurnya. Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pertanyaan pokok yang dihadapi adalah bagaimana metode atau strategi yang dapat digunakan untuk membangun sebuah Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar. Tujuan penelitian yang dapat dilakukan : 1) Untuk membangun Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa kepada generasi muda khususnya generasi muda Kawitan Tangkas Kori Agung atau masyarakat secara interaktif 2) Untuk membantu Masyarakat Bali khususnya keturunan dari Kawitan Tangkas Kori Agung untuk mempelajari sejarah cikal - bakal para leluhur terlebih dahulu. Metode yang akan digunakan untuk mengembangkan desain multimedia interaktif ini adalah siklus pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). dengan adanya Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar, sebagai media informasi yang berguna dalam menanggulangi minat pemuda maupun masyarakat pada umumnya dalam mengenal dan mempelajari Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Sejarah, Pura, Leluhur

1. Pendahuluan

Bali memiliki julukan atau istilah seribu pura dan sebagian besar masyarakat yang berada di bali beragama hindu. Bahwa masyarakat hindu di bali sangat penting memperdalam sejarah leluhur yang terdahulu supaya dalam garis keturunan tidak kehilangan arah [1]. Masyarakat hindu di bali menghormati dan menyembah leluhur mereka dengan sangat tulus karena mereka meyakini bahwa leluhur tersebut adalah pendahulu dari garis keturunan mereka. Dalam agama hindu, garis keturunan dikenal dengan sebutan kawitan. Kawitan dalam bahasa Sansekerta dimaksudkan dengan “Wit” diartikan asal mula. Maka asal mulanya setiap manusia adalah tuhan [2]. Pura Kawitan biasanya digunakan untuk tempat melakukan pemujaan kepada leluhur dari umat hindu di bali yang mempunyai ikatan terhadap para leluhurnya berdasarkan garis keturunan. Oleh karena itu, pura kawitan dapat memiliki karakteristik yang khusus sebagai tempat ibadah bagi umat hindu yang memiliki hubungan darah sesuai dengan garis keturunannya. Terdapat beberapa contoh pura yang termasuk dalam kelompok pura kawitan, seperti : *Pedharman, Dadia, Pura Ibu, Sanggah* atau *Merajan* dan yang sejenisnya. [3] Berdasarkan wawancara terhadap Jero Mangku Gede Pura Panti Senawa yang bernama I Made Siman Rimbawa, S.Sos. H., M.Ag mengatakan, Khususnya generasi muda atau remaja yang berada di bali, banyak yang belum memahami dan mengetahui asal usulnya sendiri seperti pada *Pedharman Tagkas Kori Agung*, dikarenakan remaja zaman modern lebih tertarik kepada sejarah dunia barat ketimbang sejarah asal usulnya. Faktor utama dari tidak tertariknya generasi muda atau remaja zaman sekarang dikarenakan tidak ada media yang menjelaskan tentang sejarah Pura Panti Senawa atau Pura *Pedharman Tangkas Kori Agung*. Seiring dengan berkembangnya *information technology IT* yang sangat begitu pesat dalam memberikan pengenalan mengenai sejarah dengan berbagai media seperti : Media interaktif yang memperkenalkan sejarah Pura Panti Senawa atau Pura *Pedharman Tangkas Kori Agung* yang juga dapat berfungsi sebagai media pendukung. sebagai respons terhadap situasi tersebut, penulis bermaksud menciptakan sebuah “ *Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar* “. Dimana dengan multimedia interaktif ini memberikan manfaat

yang berkesinambungan bagi generasi penerus serta isinya mencakup informasi tentang pengenalan sejarah Pura Panti Senawa atau Pura Pedharman Tangkas Kori Agung, cerita dasarnya Pura Ibu yang pengemponnya soroh Tangkas Kori Agung. Maka diharapkan dengan media interaktif ini yaitu pengenalan sejarah yang dapat menyampaikan informasi bagi masyarakat bali terutama keturunan Tangkas Kori Agung dimanapun keberadaanya, untuk tetap menghargai dan merawat hubungan dengan leluhurnya, serta mengetahui dengan siapa saja yang terlibat dalam hubungan garis kekeluargaan sedarah (Nyame) [4].

2. Metode Penelitian

A. Metode Pengumpulan Data

Penghimpunan data pada pengkajian ini dilaksanakan guna mendapatkan laporan yang diperlukan. Berikut Teknik pada proses pengumpulan data :

- Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung kepada Jero Mangku Gede Pura Panti Senawa untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat. Adapun data dan informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :

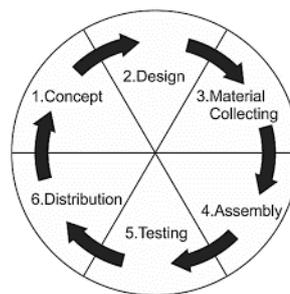
- Sejarah Pura Panti Senawa yang merupakan Pura khusus bagi kelompok keluarga dalam satu garis keturunan Senawa yaitu Tangkas Kori Agung untuk dapat menjalin hubungan kekerabatannya.
- Dalam pemujaan di Pura Panti Senawa hanya bisa dilakukan oleh kelompok keluarga dalam satu garis keturunan yaitu Tangkas Kori Agung.
- Dalam piodalan dilakukan setiap saniscara buda manis mendangsia atau setiap 6 bulan sekali.

- Observasi

Melakukan tinjauan langsung ke lokasi Pura Panti Senawa yang terletak di Desa Tonja Kota Denpasar, tahap ini dilakukan sebagai pendekatan secara langsung terhadap lingkungan agar penelitian lebih terarah.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode ini melibatkan penggunaan ilmu sebagai sebuah metode untuk mendapatkan kebenaran melalui prosedur ilmiah. Penelitian ini umumnya dilakukan dengan menerapkan metode Siklus Pengembangan Multimedia (MDLC) [5]. Rangkaian langkah-langkah ini terdapat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

A. Konsep (Concept)

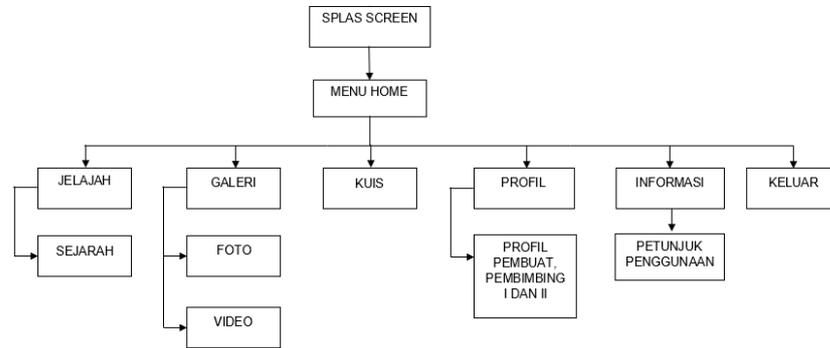
Hasil dari *concept* merancang sebuah konsep desain multimedia interaktif pengenalan ini penulis memerlukan tahapan analisa agar dapat menjalankan tahap berikutnya, penelitian ini memilih untuk menggunakan metode analisa yaitu 5W+1H yang Tujuannya untuk memudahkan masyarakat di era digital dalam memperoleh informasi tentang Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar [6].

B. Perancangan (Design)

Pada fase perancangan desain, tujuannya adalah untuk secara rinci menggambarkan spesifikasi arsitektur dan kebutuhan material yang diperlukan dalam sebuah proyek serta aspek tampilannya. Proses ini terdiri dari 4 tahapan utama, yakni pembuatan struktur menu, pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard* [7].

• Struktur Menu

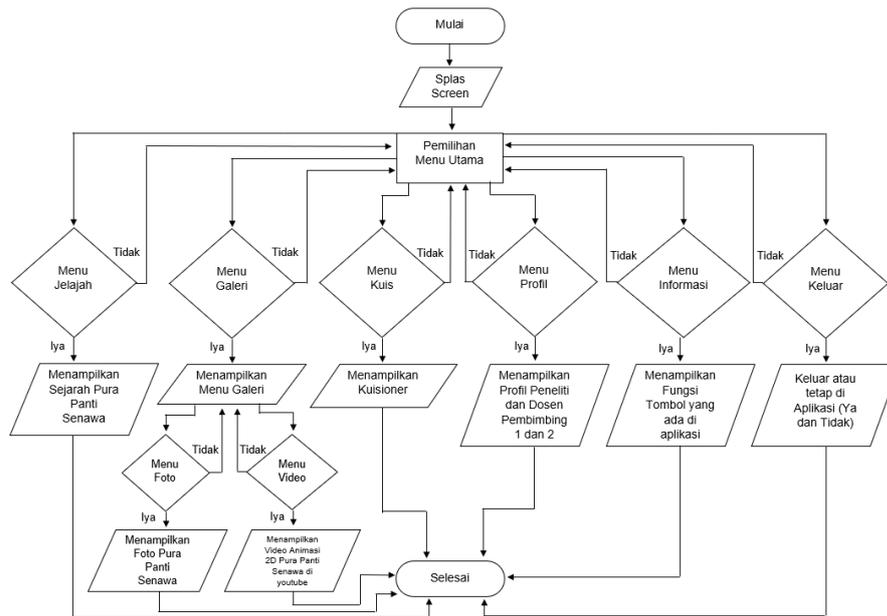
Pada bagian struktur menu menampilkan alur informasi, biasanya terdapat pada aplikasi supaya pengguna dapat lebih mudah dengan memahami informasi yang terdapat pada Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar. Struktur ini terdapat pada gambar 2.



Gambar 2 Struktur Menu Aplikasi

• Flowchart

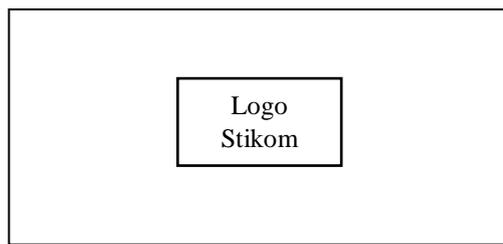
Pada Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar, *Flowchart* digunakan untuk mengilustrasikan jalannya proses logika aplikasi. Diagram alir tersebut dapat direpresentasikan seperti *Flowchart* Umum, Langkah-langkah dalam *flowchart* umum terdiri dari memulai aplikasi, muncul layar awal (*splash screen*), dan setelah itu muncul tombol yang dapat mengarahkan pengguna ke halaman menu utama [8]. Di laman utama, terdapat enam opsi menu yang tersedia, yakni jelajah, galeri, kuis, profil, informasi, dan keluar dari aplikasi. Gambar 3 menunjukkan keberadaan *flowchart* umum.



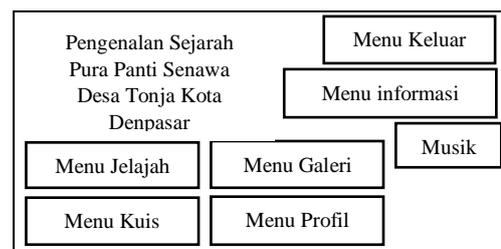
Gambar 3 Flowchart Secara Umum

• Storyboard

Dalam proses pengembangan *storyboard*, terdapat dua jenis *storyboard* yang dapat digunakan, yaitu *storyboard* untuk aplikasi dan *storyboard* untuk video animasi. *Storyboard* aplikasi menggambarkan cetakan aplikasi yang terdiri dari delapan tampilan menu. Pembuatan *storyboard* video animasi adalah langkah yang penting dalam persiapan merancang video animasi yang akan digunakan pada sebuah aplikasi. Hal ini dilakukan agar proses pembuatan video animasi menjadi lebih mudah [9].

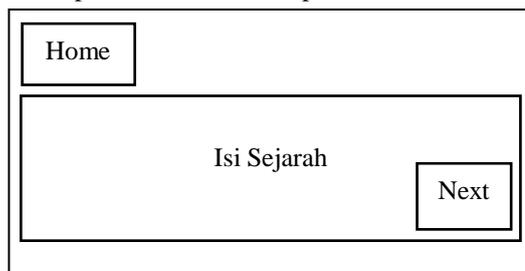


Gambar 4 Sketsa *Splash Screen*

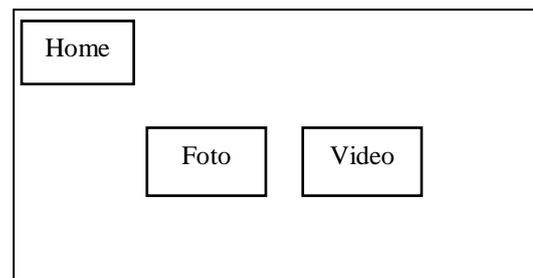


Gambar 5 Sketsa Menu Utama

Pada gambar 4 Sketsa *Splash Screen* ditampilkan logo ITB Stikom Bali sebagai opening aplikasi. Pada Gambar 5 Sketsa Menu Utama menampilkan halaman utama, halaman ini disediakan beberapa tombol menu pilihan untuk menampilkan halaman berikutnya.

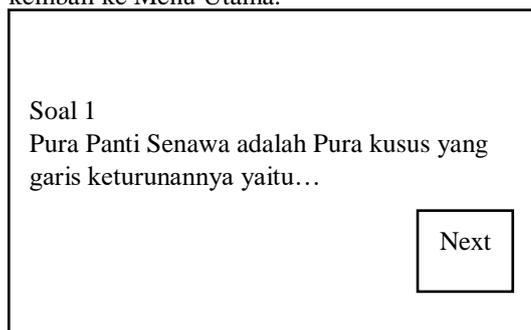


Gambar 6 Sketsa Menu Jelajah

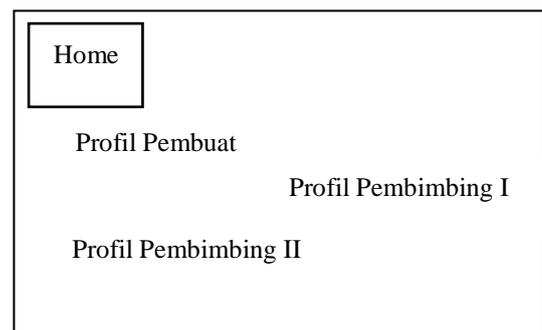


Gambar 7 Sketsa Menu Galeri

Pada Gambar 6 Sketsa Menu Jelajah menampilkan isi dari sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar, halaman ini disediakan tombol *Next* ke halaman sejarah, tombol *Home* untuk kembali ke Menu Utama. Pada Gambar 7 Sketsa Menu Galeri ini menampilkan 2 pilihan galeri yaitu foto dan video yang nantinya user jika memilih pilihan foto akan menampilkan foto-foto Pura Panti Senawa dan jika user memilih pilihan video akan menampilkan video animasi 2D, halaman ini disediakan tombol *Home* untuk kembali ke Menu Utama.

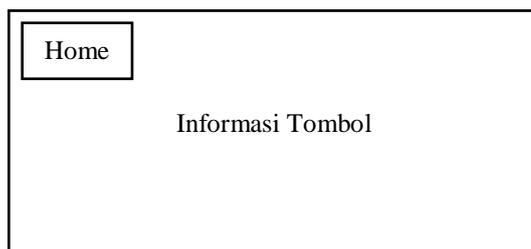


Gambar 8 Sketsa Menu Kuis

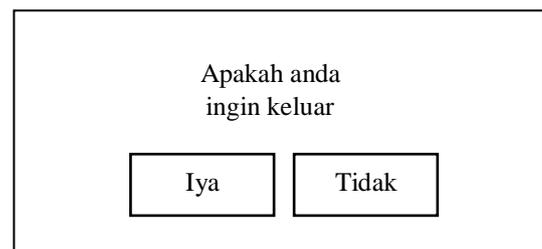


Gambar 9 Sketsa Menu Profil

Pada Gambar 8 Sketsa Menu Kuis menampilkan kuis pilihan ganda yang pertanyaannya seputaran Pura Panti Senawa setiap pemilih mencentang satu jawaban, halaman ini menampilkan tombol *next* untuk ke halaman soal kuis berikutnya. Pada Gambar 9 Sketsa Menu Profil berisikan profil biodata pembuat aplikasi, dosen pembimbing I dan II, halaman ini menampilkan tombol *Home* untuk ke halaman Menu Utama.

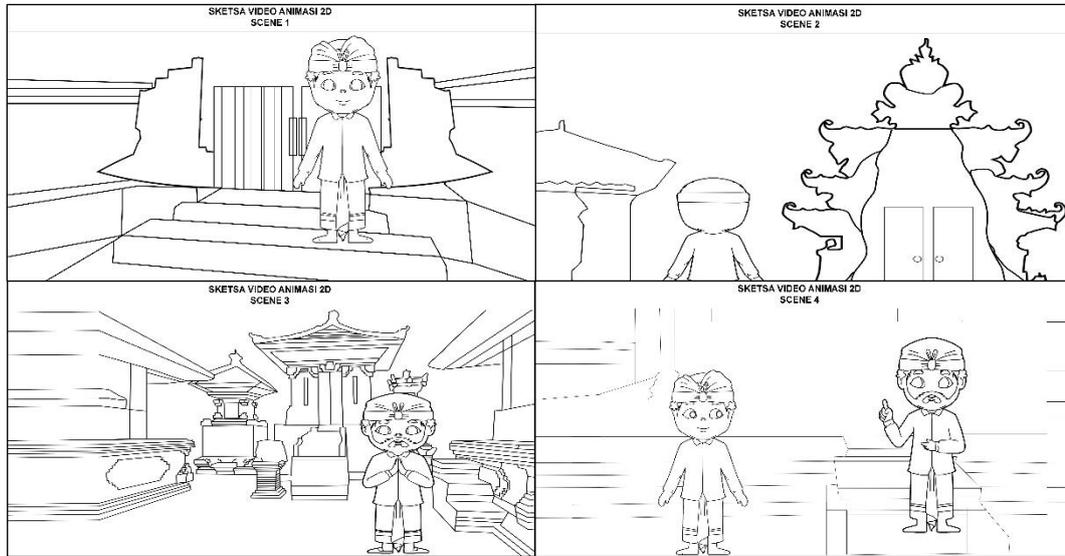


Gambar 10 Sketsa Menu Informasi Tombol



Gambar 11 Sketsa Menu Keluar

Pada Gambar 10 Sketsa Menu Informasi Tombol menampilkan informasi tombol-tombol yang ada di aplikasi, halaman ini juga menampilkan tombol *Home* untuk ke halaman Menu Utama. Pada Gambar 10 Sketsa Menu Keluar menampilkan jika user ingin keluar dari aplikasi.



Gambar 12 Sketsa Video Animasi

Pada sketsa video animasi *scene 1* terlihat seorang pemuda yang bernama Komang berkeinginan untuk memasuki Pura Panti Senawa yang berada di Desa Tonja Kota Denpasar. Pada sketsa video animasi *scene 2* menunjukkan betapa kagumnya Komang saat melihat arsitektur pura yang berdiri di Pura Panti Senawa. Pada sketsa video animasi *scene 3* ditampilkan adegan dimana seseorang mendekati Komang dan memperkenalkan dirinya. Pada sketsa video animasi *scene 4*, menampilkan Komang yang bertanya kepada Jero Mangku Gede Panti mengenai Sejarah Pura Panti Senawa dan Jero Mangku Gede Panti memberikan penjelasan mengenai sejarah tersebut secara visual.

C. Desain Antarmuka

Desain antarmuka adalah melakukan tahapan untuk membuat suatu tampilan atau desain dari sistem yang akan di buat. Rancangan tampilan atau desain yang dibuat meliputi rancangan struktur menu dan output dari Multimedia [10].

- Desain Aplikasi



Gambar 13 Splash Screen



Gambar 14 Menu Utama



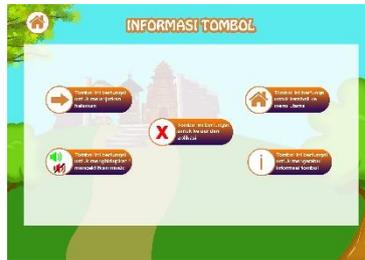
Gambar 15 Menu Jelajah



Gambar 16 Menu Galeri

Gambar 17 Menu Kuis

Gambar 18 Menu Profil



Gambar 19 Menu Informasi Tombol



Gambar 20 Menu Keluar

• Desain Video Animasi 2D



Gambar 21 Scene 1



Gambar 22 Scene 2



Gambar 23 Scene 3



Gambar 24 Scene 4

4. Kesimpulan

Hasil Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari model desain multimedia interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar ini dapat memudahkan masyarakat umum untuk mengetahui informasi sejarah yang ada pada Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar.
2. Desain multimedia interaktif ini menggunakan *Adobe Photoshop CS 6*.
3. Desain menu pada multimedia interaktif ini sangat simpel, sehingga mudah untuk dipahami.

Daftar Pustaka

- [1] P. Maria, R. Anggraini, I. Wayan, and T. Gunawijaya, "Pariksa-Jurnal Hukum Hindu STAHN Mpu Kuturan Singaraja."
- [2] A. Sukamerta, I. Gede Putu Krisna Juliharta, K. Queena Fredlina, J. Teknik Informatika, S. Primakara, and J. Tukad Badung, "Model Sistem Informasi Pura Kawitan Berbasis Android (Studi Kasus di Provinsi Bali)," *Model Sistem Informasi Pura Kawitan Berbasis Android*, pp. 1–14, 2021.
- [3] I Made Siman Rimbawa, S.Sos. H., M.Ag. 2024. Sejarah Panti Senawa dan Tangkas Kori Agung.
- [4] I Made Pageh, Wayan Sugiarta, Ketut Sedana Artha, "Analisis Faktor Integratif Nyama Bali-Nyama Selam, untuk Menyusun Buku Panduan Kerukuan Masyarakat Di Era Otonomi Daerah," vol2. no 2, pp. 1–9, 2016.
- [5] Putri Ambarwati, Putri Syifa Darmawati, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita", *Majalah Ilmiah Unikom*, vol18. No 2, 2020.
- [6] I Gusti Ngurah Alit Bayu Bramanta, 2023, *Multimedia Interaktif Pengenalan Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Bali*, Prosiding, (ITB) Stikom Bali, Denpasar.
- [7] R. Nuraini, "Desain Algoritma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart," *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, vol. 1, no. 1, pp. 144–151, 2015.
- [8] Devit Satria, *Jurnal, Video Animasi Multimedia Pembelajaran Keamanan Jaringan Komputer 2D*, vol 9, no 2, 2018.
- [9] I Kadek Wahyu Adi Gunawan, Pande Putu Gede Putra Pertama, I Ketut Putu Suniantara. *Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan Metode 2D Hybrid Animation*. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 2020, 15.1: 54-64.
- [10] Adhar, 2023, *Perancangan Multimedia Pengenalan Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat Berbasis Android*, Prosiding, (ITB) Stikom Bali, Denpasar.