

Perancangan Multimedia Pengenalan Tentang Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali

I Putu Ananda Semara Mahardika¹⁾, Roy Rudolf Huizen²⁾, Nyoman Suartha³⁾

Program Studi Sistem Informasi
Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali
Denpasar, Indonesia

e-mail: mahardikaananda2412@gmail.com¹⁾, roy@stikom-bali.ac.id²⁾, nyoman_suartha@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Upacara Ngaben merupakan upacara untuk mensucikan dan mengembalikan roh leluhur atau manusia yang sudah meninggal ke tempat asalnya. Upacara pembakaran jenazah didampingi dengan banten atau sulinggih yang berisikan sarana – sarana yaitu bade sebagai tempat mengusung jenazah kremasi menuju kuburan atau setre. Upacara ngaben berhubungan erat dengan konteks sosial dan budaya, di karena dalam pelaksanaan Upacara Ngaben dibutuhkan seluruh anggota keluarga, warga desa atau anggota banjar pakraman atau organisasi yang meliputi kegiatan adat istiadat di Bali, untuk ikut serta hadir dan bergotong royong menyelesaikan Upacara ngaben tersebut. Pelaksanaan upacara ngaben yang disederhanakan tidak akan berubah pada hakikat ngaben di karena sudah sesuai dengan weda dan lontar-lontar kamoksan.

Kata kunci: Ngaben, Tradisi, Bali.

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara dengan berbagai suku bangsa, agama, dan budaya atau tradisi. Setiap suku bangsa mempunyai budaya atau tradisi yang berbeda dengan suku bangsa lainnya sebagai identitas [1]. Budaya atau tradisi suatu suku bangsa terkadang hampir sama dengan lainnya, tapi tidak dapat dikatakan saling meniru. Salah satu tradisi yang masih terjaga hingga saat ini yaitu tradisi kematian. Tradisi ini pada umumnya disebut dengan upacara kematian. Contohnya di Sumatera Utara dikenal dengan Saurmatua dan di Bali dikenal dengan Upacara Ngaben [2].

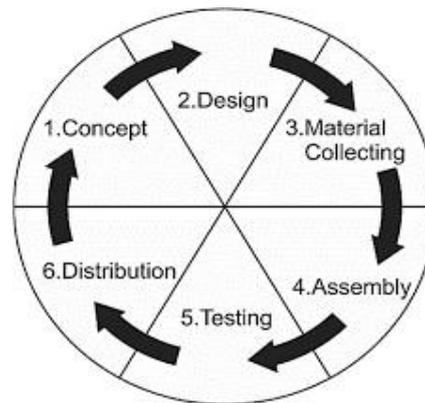
Kata Ngaben bermula dari kata beya yang diartikan bekal, ada juga yang menyebutkan dari kata ngabu yang artinya menjadi abu. Untuk membentuk sesuatu menjadi abu diperlukannya api dan dalam ajaran agama Hindu yang memiliki kekuatan sebagai dewa api adalah Dewa Brahma. Maka upacara ngaben adalah proses pensucian roh orang yang telah meninggal atau wafat dengan cara dibakar supaya bisa Kembali ke sang pencipta [3].

Seiring berjalannya waktu zaman teknologi semakin berkembang pesat. Satu diantaranya adalah Fotografi Tugas utama dalam pemotretan dokumen ialah memberi penerangan dan mendidik. Mencatat atau membuat bentuk seni penyajian yang nyata dan berwenang mengenai peristiwa atau gejala kemasyarakatan atau peristiwa budaya [4].

Dari permasalahan dapat menginspirasi peneliti untuk membuat suatu aplikasi multimedia pengenalan tentang tingkatan upacara ngaben di Bali sebagai media informasi yang berguna dalam menjelaskan tentang jenis tingkatan upacara ngaben yaitu nista, madya, utama dalam prosen ngaben agar semua umat dapat menempuh jalan yang paling sesuai dengan kemampuan dirinya [5]. Aplikasi ini diharapkan mampu menyampaikan pengetahuan, pengenalan tentang tradisi dan kesenian upacara yang ada di Bali kepada masyarakat dan generasi muda. Rancangan dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate 2020* dan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Multimedia pengenalan tentang tingkatan upacara ngaben di Bali yang akan digunakan pada perangkat *smartphone* android [6].

2. Metode Penelitian

Metode ini digunakan untuk merancang aplikasi multimedia pengenalan tentang tingkatan upacara ngaben ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*, tahapan - tahapan metode Multimedia Development Life Cycle ini bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

2.1 Tahap *Concept*

Pada tahap *concept* yaitu menentukan tujuan analisa mengenai topik yang akan digunakan dalam membuat aplikasi Multimedia Pengenalan Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali.

2.2 Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini merupakan spesifikasi mengenai program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Multimedia Pengenalan Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali ini memiliki Menu Sejarah, Galeri, Profil, Kuis dan Keluar [7].

2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan dengan cara Studi pustaka dan Wawancara [8].

2.4 Pembuatan Aplikasi (*Assembly*)

Tahap ini akan dilakukan proses merancang dan pembuatan aplikasi Multimedia Pengenalan Tingkatan Upacara Ngaben di Bali Berbasis Android.

2.5 Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) yang bertujuan untuk mengetahui jika ada *error* atau bug pada aplikasi dan kemudian memperbaikinya. Tahapan ini menggunakan Pengujian *Black Box Testing* [9].

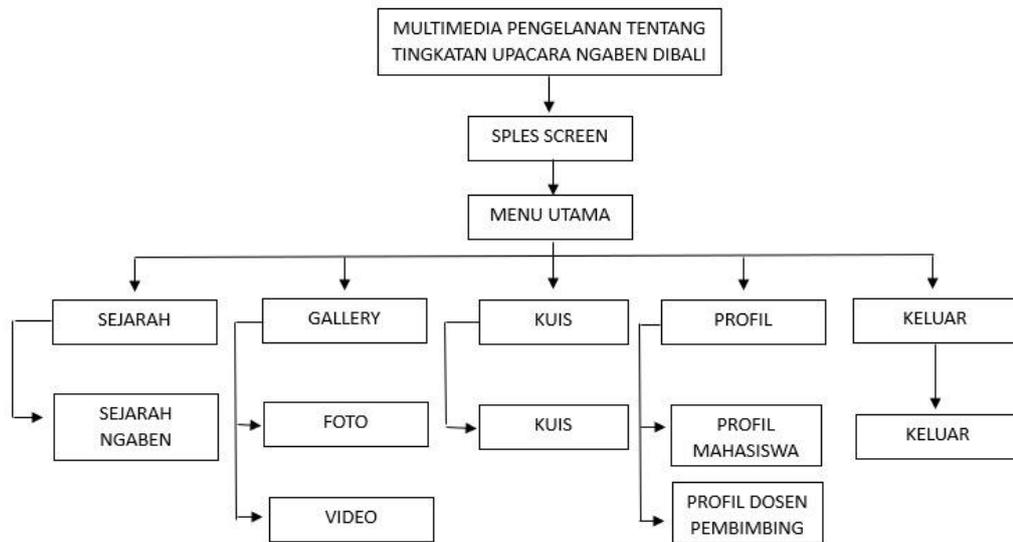
2.6 Penyebarluasan (*Distribution*)

Dalam tahapan ini Pengembangan Multimedia Pengenalan Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali Aplikasi bisa disebarakan melalui *link google drive*, dan langsung unduh. Dapatkan dijalankan pada *Smartphone* berbasis android [10].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Desain Menu sistem

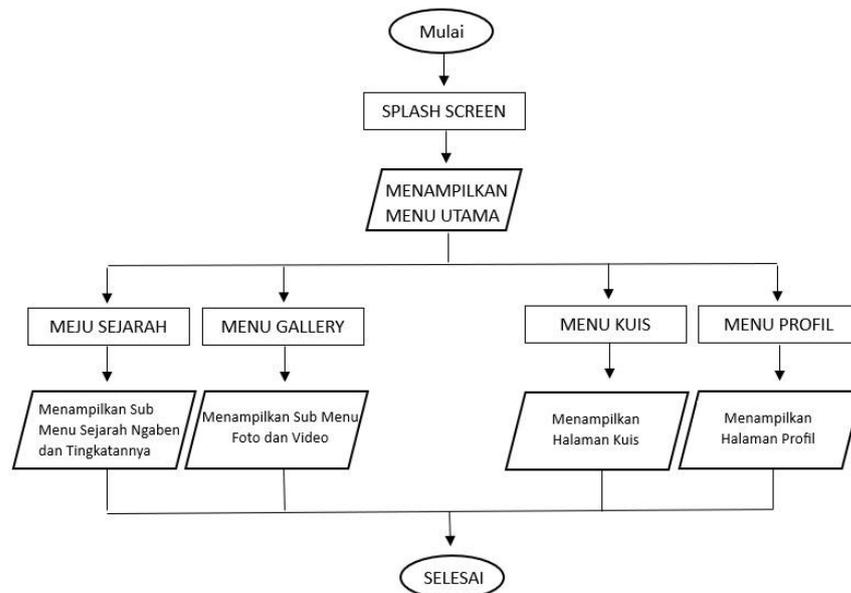
Pada tahap ini ditentukan menu apa saja yang ada dalam aplikasi dan akan dijadikan acuan akhir terhadap Multimedia Pengenalan Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali Berbasis Android yang dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah.



Gambar 2. Desain Menu Sistem

3.2 Flowchart

Dari ide di atas, penulis dapat menggambarkan kedalam *flowchart* agar memudahkan penulis untuk melakukan perancangan sistem. Penggunaan *flowchart* sebagai dasar perancangan sebuah aplikasi multimedia ini sebenarnya sudah cukup mewakili logika-logika peraturan jalannya aplikasi yang digambarkan atau yang akan di rancang yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Flowchart Umum Aplikasi

3.3 Desain Antarmuka

Perancangan antar muka adalah tahapan untuk membuat tampilan atau design dari sistem yang akan di buat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu dan *output* dari Multimedia.

1. *Splash Screen*

Pada bagian *Splash Screen* akan ditampilkan logo ITB Stikom Bali sebagai *opening* pada aplikasi.

2. Menu Utama

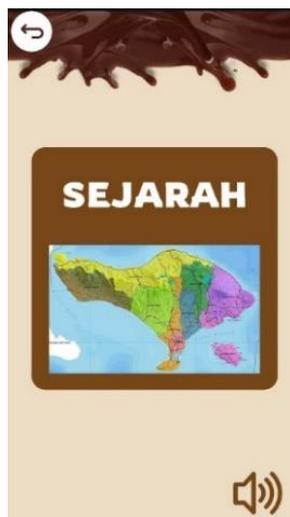
Pada tampilan ini terdapat 5 menu utama yaitu sejarah, galeri, kuis, dan profil serta menu tambahan yaitu tombol keluar aplikasi, tombol petunjuk penggunaan dan juga tombol musik yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Menu Utama

3. Menu Sejarah

Pada menu Sejarah ini menampilkan informasi terkait Sejarah Upacara Ngaben yang berada di Bali dan akan menampilkan pembahasan tentang adanya Tingkatan Upacara Ngaben di Bali yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Menu Sejarah

4. Menu Galeri

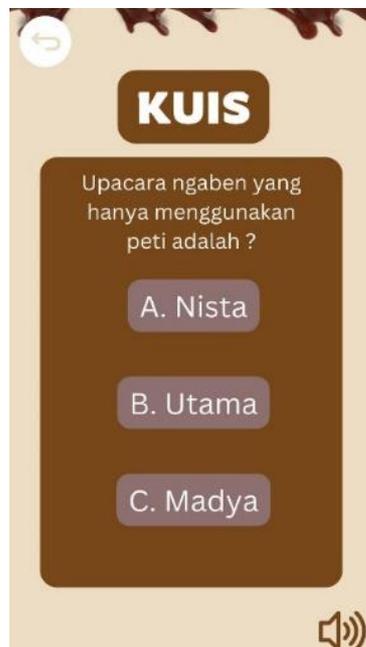
Pada menu ini menampilkan foto dan video Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali yang terdiri dari 3 Tingkatan Upacara Ngaben yang dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Menu Galeri

5. Menu Kuis

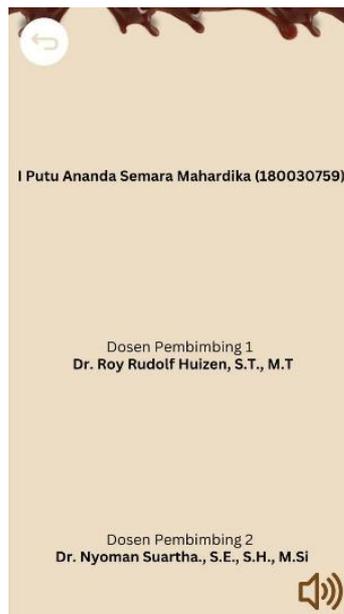
Pada menu ini menampilkan sebuah pertanyaan tentang jenis prosesi pada Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali dan pada akhir kuis akan melampirkan hasil nilai Kuis yang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Menu Kuis

6. Menu Profile

Pada menu profil berisikan profil pembuat aplikasi, dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Menu Profile

4. Kesimpulan

Hasil perancangan Multimedia Pengenalan Tentang Tingkatan Upacara Ngaben Di Bali dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Memudahkan peneliti dalam membuat aplikasi pengenalan tentang tingkatan upacara ngaben di bali berbasis android karna prototype yang cukup jelas di tampilkan.
2. Perancangan aplikasi ini menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw x7.
3. Perancangan Aplikasi multimedia ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle.
4. Menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana, sehingga pemakai tidak akan kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi.

Daftar Pustaka

- [1] Wikraman, I Nyoman Singgin, 2002. Ngaben (Upacara dari Tingkat Sederhana sampai Utama). Surabaya: Paramita.
- [2] Wiana, I Ketut. 2004. Makna Upacara Yadnya dalam Agama Hindu II. Surabaya: Paramitha.
- [3] Sudharsana, IB. 2007. Upacara Pitra Yajna. Denpasar: Yayasan Dharma Acarya.
- [4] Sumarno, Dwi dan Muhammad Agung Wibowo. *Sistem Kontrol Elektropneumatik*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2018
- [5] Soenyoto, Partono. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017
- [6] Mira Oktaviani, Ni Putu. *Multimedia Animasi 2D Dongeng Riwayat Pisang Gedang Saba*. Denpasar: ITB STIKOM Bali, 2019.
- [7] G.H.M. Naseer, "Sistem Multimedia." Yogyakarta CV. Andi Offset, 2013
- [8] G. P. Aprianta, "Aplikasi Cerita Rakyat Bali Legenda Barong Landung Berbasis Multimedia Interaktif," 2018, [Online]. Available: http://libray.stikom-bali.ac.id/3521/aplikasi_cerita-rakyat-bali-lengendabarong-landung-berbasis-multimedia-interaktif
- [9] Afriza Luqman, "Multimedia Interaktif Pengenalan pilar literasi berbasis android," *Denpasar*, 2021.
- [10] P. Ambarwati and P. S. Darmawel, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 18, no. 2, pp. 51–58, 2020, doi: 10.34010/miu. V 18i2.3936.