

# Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Sejarah Menggunakan *Hybrid 2d Animation* (Museum Bikon Blewut)

Maria Trisantri<sup>1)</sup>, Ni Luh Ratniasih<sup>2)</sup>, I Wayan Karang Utama<sup>3)</sup>

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail : santridjatar@gmail.com, ratni@stikom-bali.ac.id, karang\_utama@stikom-bali.ac.id

## Abstrak

Museum Bikon Blewut merupakan salah satu museum unik di Nusa Tenggara Timur yang menyimpan fosil manusia purba dan warisan budaya Flores. Sayangnya, minimnya pemahaman generasi muda terhadap museum ini menimbulkan potensi kehilangan warisan budaya lokal. Hal ini dilihat Berdasarkan hasil survei kuisisioner yang telah dilakukan dan diisi oleh 41 responden, memperoleh hasil 29,27% yang mengetahui keberadaan Museum Bikon lewut, 70,73% tidak mengetahui keberadaan Museum Bikon lewut, dan 85,37% yang belum mendalami tentang Museum Bikon Blewut. Penelitian ini mengusulkan solusi melalui pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis Android dengan metode Hybrid 2D Animation. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap utama, yaitu Konsep dan Perancangan, dengan tujuan untuk menciptakan sebuah multimedia interaktif yang efektif dalam pengenalan tempat sejarah, khususnya Museum Bikon Blewut. Diharapkan, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap Museum Bikon Blewut, serta memberikan dampak positif pada pelestarian warisan budaya dan sejarah Kabupaten Sikka.

**Kata kunci:** Museum Bikon Blewut, 2 Dimensi, Hybrid Animation, Multimedia Interaktif.

## 1. Pendahuluan

Museum merupakan lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi untuk mengumpulkan, merawat dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya atau peristiwa untuk tujuan studi, penelitian atau hiburan[1]. Museum sebagai bagian dari tempat wisata, memiliki kewajiban memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi pengunjungnya[2]. Salah satu Museum Yang Ada di Nusa Tenggara Timur adalah Museum Bikon Blewut. Awal berdirinya Museum Bikon Blewut ini hanya sebagai gedung tempat penyimpanan atau penampungan benda hasil temuan benda bersejarah di pulau Flores antara lain, fosil-fosil manusia dan hewan purba. Uniknya museum yang berada di pulau Flores ini juga menyimpan fosil manusia purba khas pulau Flores atau yang sering dikenal dengan manusia kerdil (*homo Floresiensis*)[1].

Saat ini, banyak generasi muda di Kabupaten Sikka tidak mengetahui lokasi Museum Bikon Blewut dan kurang memahami konten sejarahnya. Hal ini dapat menyebabkan kehilangan pemahaman tentang sejarah dan budaya lokal, mengancam pelestarian warisan tersebut, dan merugikan identitas budaya generasi muda. Berdasarkan hasil survey kuisisioner yang telah dilakukan dan diisi oleh 41 responden, memperoleh hasil 29,27% yang mengetahui keberadaan Museum Bikon lewut, 70,73% tidak mengetahui keberadaan Museum Bikon lewut, dan 85,37% yang belum mendalami tentang Museum Bikon Blewut. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, Penulis dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk memperkenalkan Museum Bikon Blewut kepada masyarakat terutama generasi muda melalui media multimedia interaktif yang akan memberikan berbagai informasi mengenai museum ini. penelitian ini bertujuan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya multimedia interaktif berbasis Android dengan metode *Hybrid 2D Animation*, untuk memperkenalkan Museum Bikon Blewut kepada masyarakat.

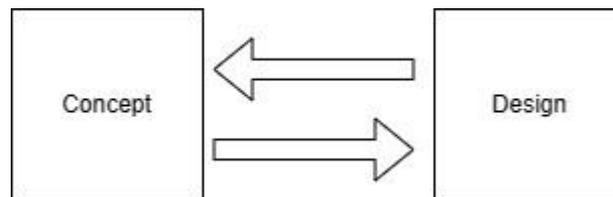
*Hybrid 2d animation* dipilih sebagai metode pembuatan animasi manual yang menggabungkan gambar manual dengan teknologi komputerisasi[3]. Metode ini dipilih untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dalam memperkenalkan tempat bersejarah tersebut Berdasarkan keberhasilan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Indah Husniari pada tahun 2020 dengan judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Museum Kehidupan Samsara Berbasis Android" telah memberikan kontribusi penting dalam bidang pengembangan aplikasi multimedia interaktif untuk mengenalkan museum. Penelitian tersebut berhasil merancang dan menguji aplikasi yang dapat membantu masyarakat mengenal

Museum Kehidupan Samsara. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut berhasil dan diterima dengan baik oleh masyarakat[4].

Dalam pembuatan aplikasi ini, terdapat dua tahapan utama, yaitu Konsep dan Perancangan. Tahap Konsep melibatkan pengembangan ide-ide awal untuk mengidentifikasi tujuan, audiens, dan elemen kunci yang akan disajikan dalam aplikasi. Sementara itu, tahap Perancangan akan melibatkan proses detail dalam menggambarkan struktur aplikasi, antarmuka pengguna, dan integrasi elemen animasi *Hybrid 2D* untuk mencapai pengalaman interaktif yang optimal. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi dapat memberikan informasi sejarah Museum Blikon Blewut dengan cara yang menarik, informatif, dan edukatif.

## 2. Metode Penelitian

Dalam merancang aplikasi, terdapat dua tahapan yang digunakan. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua tahapan tersebut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Konsep (*concept*)  
Pada tahapan ini adalah tahapan untuk menentukan tujuan aplikasi, jenis aplikasi, dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tahapan ini akan menghasilkan konsep dari tujuan Aplikasi yang akan dibuat[5].
2. Perancangan (*Design*)  
Tahap perancangan digunakan untuk mengilustrasikan beragam alur proses dalam pembuatan aplikasi yang sedang dikembangkan[6]. Merancang aplikasi yang akan dibuat mulai dari desain struktur program, *flowchart*, *use case diagram*, *diagram activity*, *sequence diagram* ataupun *class diagram* serta perancangan antarmuka (*interface*).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Konsep Aplikasi

Pada tahap konsep, proses pengolahan dan analisis data dilakukan untuk menetapkan tujuan serta menganalisis tema dan topik yang akan diimplementasikan dalam aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Sejarah Menggunakan *Hybrid 2d animation* (Museum Bikon Blewut). Adapun konsep yang dilakukan pada aplikasi ini dapat dilihat pada Tabel 1.

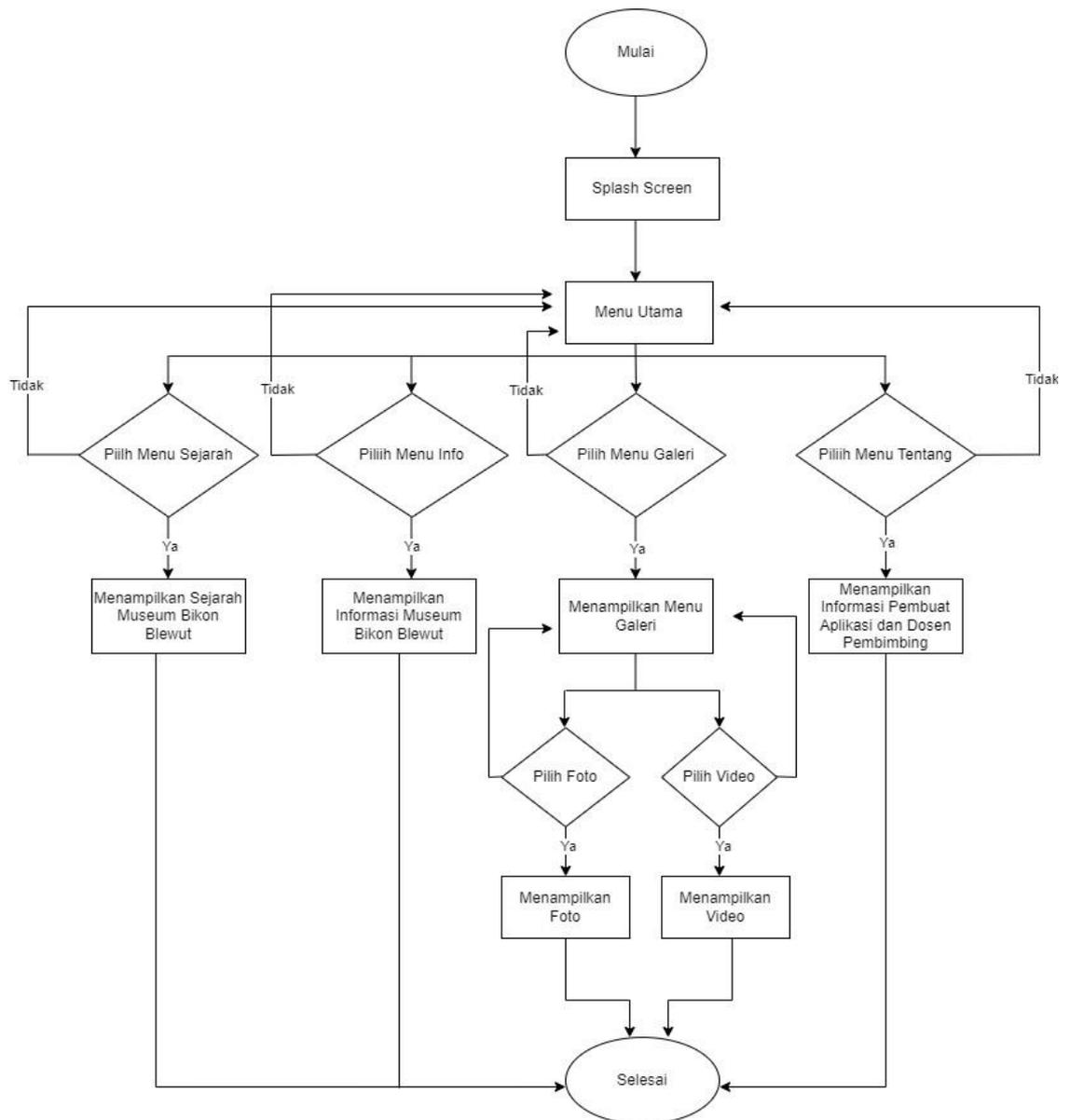
Tabel 1. Konsep Aplikasi

Judul	Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Sejarah Menggunakan <i>Hybrid 2D Animation</i> (Museum Bikon Blewut)
Tujuan Pembuatan Aplikasi	Merancang dan Membangun sebuah aplikasi Multimedia Interaktif pengenalan Tempat sejarah menggunakan <i>Hybrid 2d animation</i> (Museum Bikon Blewut). Memberikan informasi tentang sejarah, artefak, dan koleksi Museum Bikon Blewut secara menarik dan edukatif.
Pengguna	Masyarakat umum terutama generasi muda di Kabupaten Sikka.

### 3.2 Perancangan

#### 3.2.1 *Flowchart* Umum Aplikasi

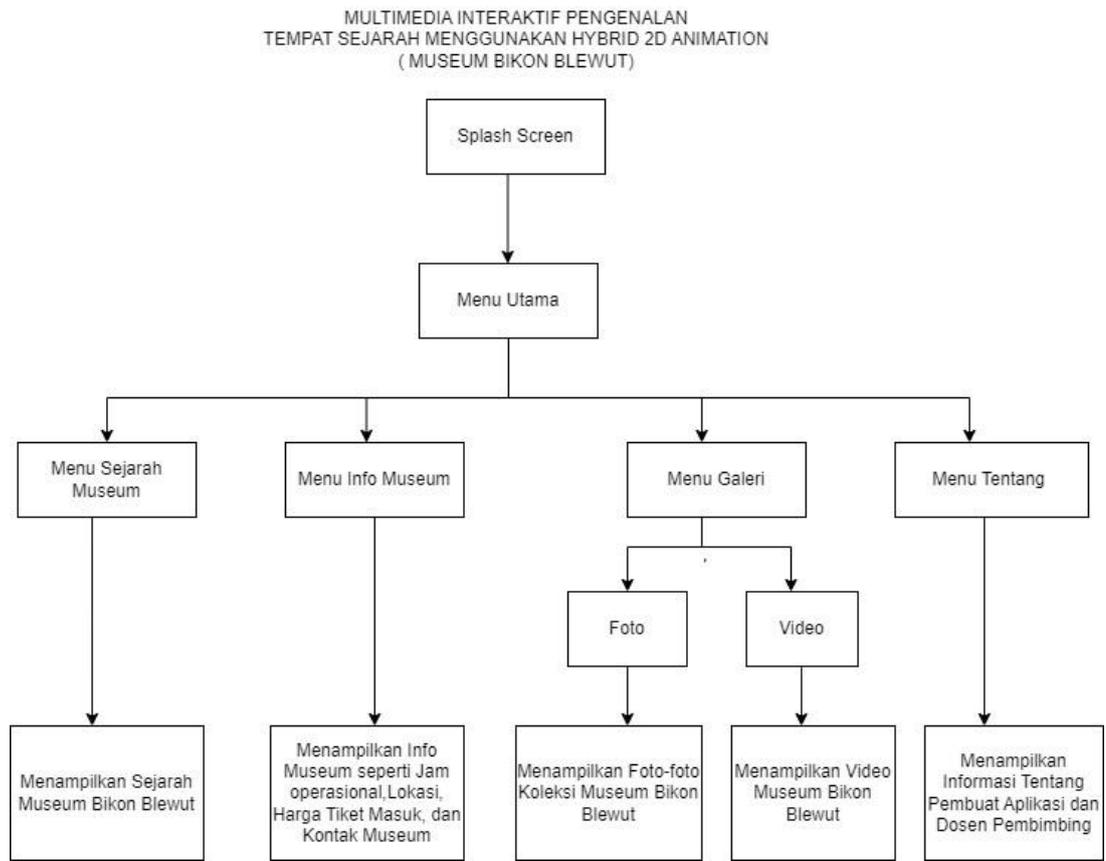
*Flowchart* merupakan diagram yang menunjukkan urutan atau langkah-langkah dalam sebuah program atau prosedur sistem secara logis [7]. Berikut *Flowchart* Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat Sejarah Menggunakan *Hybrid 2d Animation* (Museum Bikon Blewut) yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Umum Aplikasi

### 3.2.2 Desain Umum Aplikasi

Pada Struktur menu akan menjelaskan tentang gambaran umum aplikasi interaktif, sehingga mempermudah Masyarakat dalam menggunakan program dan memahami informasi yang tersedia di dalamnya. Tujuannya adalah agar pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi multimedia yang telah dibuat [8]. Berikut adalah tampilan dari desain struktur menu pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat sejarah menggunakan *Hybrid 2d Animation* ( Museum Bikon Blewut) dapat dilihat pada gambar berikut:

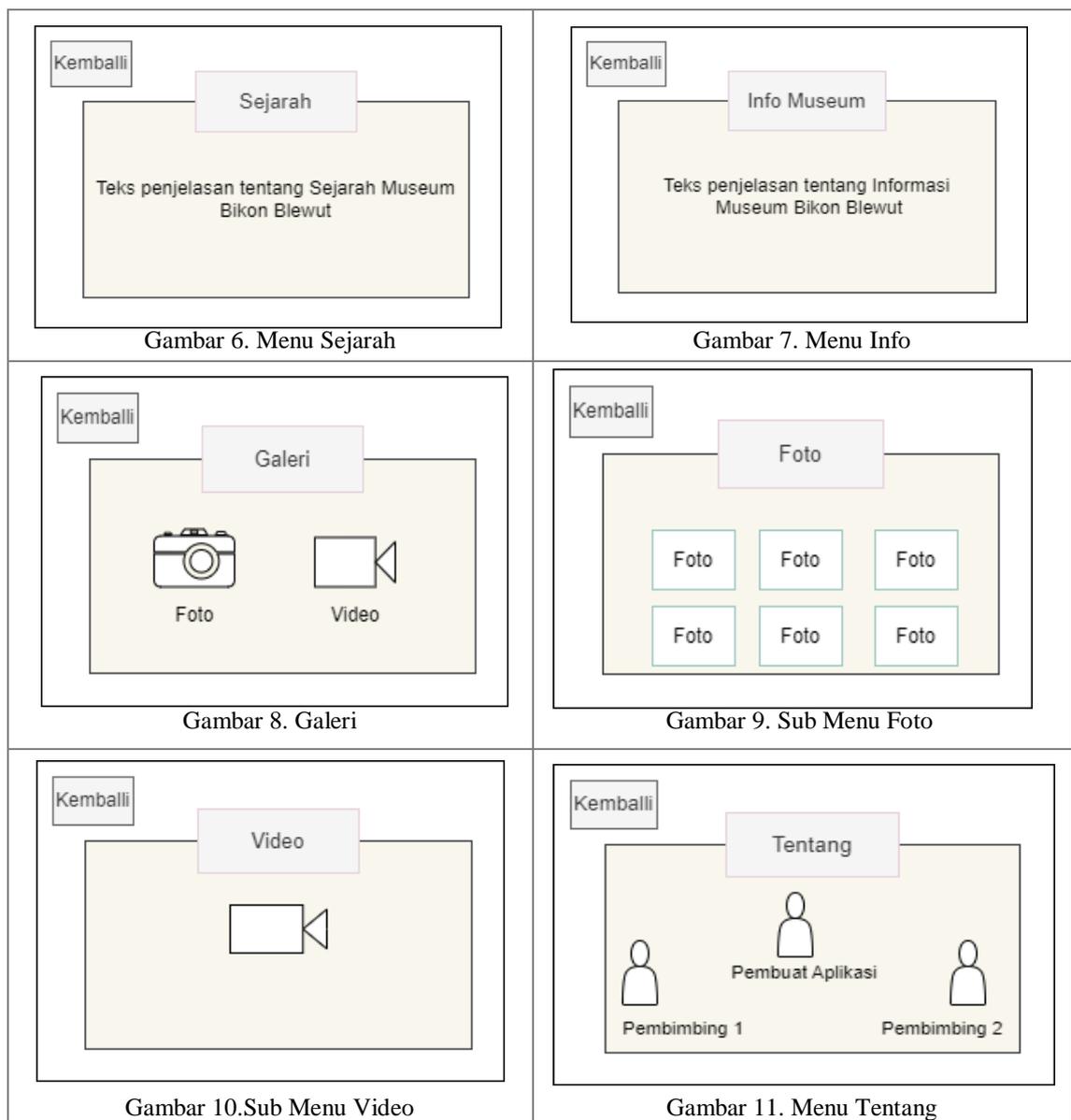


Gambar 3. Desain Umum Aplikasi

### 3.2.3 Desain Antar Muka

Proses perancangan antarmuka pengguna sangat penting dalam perancangan perangkat lunak, karena antarmuka aplikasi merupakan sarana komunikasi antara pengembang aplikasi dan pengguna. Untuk memastikan bahwa aplikasi dapat dengan mudah dipahami, desain antarmuka perlu difokuskan pada kebutuhan pengguna[9]. Berikut adalah tampilan desain antarmuka pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tempat sejarah menggunakan *Hybrid 2d Animation* ( Museum Bikon Blewut) dapat dilihat pada gambar berikut:





### 3.2.4 Storyboard

*Storyboard* digunakan untuk membantu pengembang merancang aplikasi dengan tahapan yang jelas. Dengan adanya *storyboard*, pengembang dapat dengan mudah menentukan posisi yang tepat dan menjelaskan menu aplikasi secara sistematis. *Storyboard* memberikan keterangan perintah dalam aplikasi, memudahkan identifikasi dan perbaikan kesalahan dengan cepat [10].

Tabel 2. *Storyboard*

No	Scene	Keterangan
----	-------	------------

---

1		<p>Menampilkan Video Depan Museum Bikon Blewut Durasi : 16 detik Narasi : Nama Museum Bikon Blewut berasal dari kata Bikon yang artinya lampau dan Blewut artinya rusak sehingga Museum Bikon Blewut diartikan sebagai sisa-sisa Peninggalan Masa lampau. Sound : Musik Corporate Background Musik.</p>
2		<p>Menampilkan Foto pater Drs. Piet Petu SVD. Durasi : 12 detik Narasi : Dari segi sejarah, pendataan dan pengelolaan koleksi-koleksi, Museum ini didirikan pada tahun 1983 oleh pater Drs. Piet Petu SVD di ledalero. Sound : Musik Corporate Background Musik.</p>

---

#### 4. Kesimpulan

Melalui dua tahapan tersebut, peneliti berhasil memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan selanjutnya. Dengan memiliki pandangan yang jelas terhadap konsep dan perancangan, proses implementasi akan lebih terarah dan efisien. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam merinci langkah-langkah awal yang diperlukan untuk menciptakan aplikasi yang berkualitas. Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembang untuk melanjutkan ke tahap implementasi dan evaluasi dengan keyakinan bahwa fondasi konseptual dan desain telah dibangun dengan baik.

#### Daftar Pustaka

- [1] T. M. Adolf Enjelino, Ketut Sedana Arta, "PERAN MUSEUM BIKON BLEWUT SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMA NEGERI 1 MAUMERE," vol. 10, no. April, pp. 49–63, 2022.
- [2] D. W. Firdaus and L. Armiyati, "Belajar Sejarah Di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori," *J. Artefak*, vol. 7, no. 2, p. 19, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i2.3472.
- [3] I Kadek Wahyu Adi Gunawan, Pande Putu Gede Putra Pertama, and I. K. P. Suniantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan Metode 2D Hybrid Animation," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 54–64, 2020, doi: 10.30864/jsi.v15i1.327.
- [4] Indah Husniari, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Museum Kehidupan Samsara Berbasis Android," Perpustakaan Stikom Bali. Accessed: Oct. 17, 2023. [Online]. Available: <https://library.stikom-bali.ac.id/7735/aplikasi-multimedia-interaktif-pengenalan-museum-kehidupan-samsara-berbasis-android>
- [5] S. J. Bumbungan, T. J. Saruan, and R. A. Loho, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar," vol. 09, no. 01, pp. 7–11, 2024.
- [6] A. D. Putra, M. R. D. Susanto, and Y. Fernando, "Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *Chain J. Comput. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 32–43, 2023.
- [7] R. O. Dr. Aneu Yulianeu, "Sistem Informasi Geografis Trayek Angkutan Umum Di Kota Tasikmalaya Berbasis Web," *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, p. 10, 2022.
- [8] W. Lista, "Hybrid 2d Animation Wisata Alam Di Kabupaten Manggarai Barat Berbasis Multimedia," 2023.
- [9] M. Efraim, A. Setiawan, D. Huang, and T. Herlina Rochadiani, "Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Kesehatan Practalk," *J. Inov. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.51170/jii.v6i1.147.
- [10] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, and Prita Haryani, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 3, pp. 321–

331, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.

---