

# Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Katolik Tritunggal Mahakudus Tuka Dalam Inkulturasi Budaya Bali

Michael Gede Mahendra Perdana<sup>1)</sup>, Maria Regina Triutami<sup>2)</sup>, Rosalia Hadi<sup>3)</sup>, Riza Wulandari<sup>4)</sup>

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: michaelperdana47@gmail.com<sup>1)</sup>, mariareginatri@gmail.com<sup>2)</sup>, rosa@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>, rizawulandari@stikom-bali.ac.id<sup>4)</sup>

## Abstrak

*Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka merupakan Gereja Katolik pertama di Bali yang berlokasi di banjar Tuka, desa Dalung, kecamatan Kuta Utara, kabupaten Badung, Bali. Gereja ini dijuluki dengan sebutan Betlehem Of Bali, yang artinya tempat awal mula umat di Bali menerima iman Katolik. Saat ini umat Katolik yang berada di Bali masih banyak yang belum mengetahui mengenai Gereja Katolik pertama di Bali serta Inkulturasi budaya Bali yang ada pada Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka. Upaya untuk membantu umat Katolik khususnya yang berada di Bali agar dapat mengetahui mengenai Gereja ini yakni dengan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka dalam Inkulturasi budaya Bali. Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka dalam bentuk multimedia interaktif sehingga lebih menarik digunakan sebagai sumber informasi. Pada aplikasi ini terdapat menu pengenalan Inkulturasi budaya Bali yang berupa video, menu sejarah Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka, menu jadwal ibadah, serta lokasi, dan menu bantuan yang berisi penjelasan dari setiap tombol yang ada pada aplikasi agar memudahkan user dalam penggunaannya. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang memiliki enam tahapan yaitu konsep, desain, material collecting, assembly, testing dan distribution. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan metode Blackbox Testing. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode Blackbox Testing yakni seluruh fitur pada aplikasi yang dibangun telah berfungsi dengan baik. Hasil akhir dari penelitian ini berupa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka dalam Inkulturasi budaya Bali yang dapat digunakan oleh umat Katolik sebagai informasi yang jelas dan akurat.*

**Kata kunci:** Aplikasi, Multimedia Interaktif, Inkulturasi, Bali, Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka.

## 1. Pendahuluan

Gereja merupakan sebuah bangunan atau tempat untuk umat kristiani berkumpul dan melakukan ibadah serta melaksanakan kegiatan keagamaan, baik untuk beribadah, berdoa maupun untuk melayani Tuhan. *Inkulturasi* merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam paham kristiani yang merujuk pada sebuah agama yang berakar pada tradisi kebudayaan setempat [1]. Pada awal abad ke – 19 agama Kristen baru berkembang di Bali, disebarkan oleh para misionaris, tetapi hanya terdapat Kristen Protestan yang berkembang pada abad ini. Selanjutnya pada akhir 1935 dipanggilnya seorang Pastor Yohanes Kersten, yang dimana ini merupakan awal mula terjadinya konversi agama oleh masyarakat Tuka dari agama Kristen Protestan menjadi agama Katolik. Berdasarkan sejarahnya, kehadiran Pastor Yohanes Kersten SVD ke Tuka disebabkan oleh panggilan masyarakat asli Tuka sendiri yaitu I Wayan Dibleog dan I Made Bronong, dikarenakan masyarakat di Desa Tuka memerlukan seseorang pemimpin yang dapat membantu mengarahkan mereka kembali ke jalan Tuhan. Dengan kehadiran beliau, akhirnya membuat sebagian besar masyarakat Tuka melakukan Konversi agama dari agama Kristen Protestan menjadi Katolik. Karena banyak yang memilih jalan untuk lebih ke Katolik, akhirnya pada tahun 1936 dibangunlah sebuah gereja Katolik pertama di Bali dengan nama Gereja Tritunggal Maha Kudus Tuka, yang diresmikan pada 14 Februari 1937 oleh Mgr. Abraham dari Michigan City, Amerika Serikat [2]. *Inkulturasi* budaya bali yang terdapat dalam Gereja ini dapat dilihat dari arsitektur bangunan Gereja, pakaian adat busana Bali yang dipakai umat Katolik pada saat perayaan hari raya seperti Natal dan Paskah, serta adanya penerapan kesenian budaya Bali pada Gereja, yakni menggunakan gambelan untuk mengiringi nyanyian pujian pada saat ibadah di perayaan hari raya dan tarian yang ditampilkan yakni tarian khusus yang dinamakan tari sekar wangi yang dipersembahkan pada saat perayaan hari raya. Sehingga dari kentalnya kesenian bali yang ada pada Gereja ini melahirkan sebuah sanggar yang dinamakan sanggar bhakti budaya untuk anak muda yang ingin belajar menari dan megambel. Adapun perbedaan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka dari

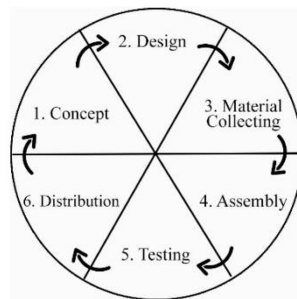
Gereja Katolik yang ada di Bali, yakni dilihat dari segi bangunan arsitektur di Gereja ini yang berkonsep terbuka atau seperti wantilan pada Pura, sedangkan Gereja Katolik lain yang ada di Bali tidak ada yang memiliki konsep bangunan Gereja terbuka.

Dari data yang diperoleh dengan melakukan kuesioner dan sudah diisi oleh 30 responden umat Katolik yang ada di Bali, sebanyak 56,7% masih belum mengetahui informasi mengenai Gereja Katolik pertama di Bali serta *Inkulturas*i budaya Bali pada Gereja Tritunggal Maha Kudus Tuka. Dengan mengetahui *Inkulturas*i dari sebuah Gereja yang ada, orang kristiani dapat memiliki iman akan Kristus yang hidup dalam adat dan kebudayaan masing – masing [3]. Upaya untuk membantu umat Katolik khususnya di Bali agar dapat belajar dan memahami *Inkulturas*i Gereja pertama di Bali maka, peranan dan perkembangan teknologi yang ada saat ini dapat dimanfaatkan. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* juga memiliki fungsi seperti sistem komputerisasi, akses internet dan memiliki berbagai aplikasi sebagai sarana pencarian informasi [4]. *Smartphone* dilengkapi dengan berbagai fitur seperti multimedia yakni dalam bentuk interaktif yang berupa teks, gambar, audio, dan video [5]. Sehingga dengan adanya Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka, dapat membantu umat katolik yang berada di Bali mengenai Gereja ini.

Sebelumnya, pernah dilakukan penelitian yang berjudul “Sentripetalisme Kebudayaan Lokal Pada Komunitas Kristen Di Desa Tuka Badung Bali 1930 – An [6]” oleh Ni Made Rai Sinta Danasuari Putri (2022). Pada jurnal ini menguraikan tentang hadirnya umat Katolik ke desa Tuka menjadi awal mula terbentuknya Gereja Tritunggal Maha Kudus Tuka. Dari penelitian sebelumnya, dapat memberikan gambaran sejarah gereja sehingga penelitian ini dapat dikembangkan menjadi sebuah media aplikasi pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka dalam *Inkulturas*i budaya Bali dalam bentuk Multimedia Interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan di *smarphone* berbasis android, serta dibangun dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*, dan pengujiannya menggunakan *Blackbox Testing*.

## 2. Metode Penelitian

Dalam pengembangan Aplikasi, menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode ini terdiri dari enam tahapan yakni, Konsep (*Consept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Materi (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pendistribusian (*Distribution*), dapat diuraikan sebagai berikut [7] :



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

Tahap *Consept* atau pengkonsepan merupakan tahapan untuk menentukan tujuan serta pengguna (user) menggunakan analisis *5W + 1H (What, Who, Why, Where, When, How)* yang berfungsi untuk memudahkan menyusun dan mengembangkan tahap selanjutnya [8] . Adapun *5W + 1H* dari penelitian, adalah sebagai berikut :

- a) *What* (Aplikasi seperti apa yang akan dibuat ?)  
Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi mengenai *Inkulturas*i budaya Bali dari Gereja pertama di Bali berbasis android, berisi informasi mengenai *Inkulturas*i dalam Gereja untuk umat Katolik.
- b) *When* (Kapan Aplikasi ini akan diimplementasikan ?)  
Aplikasi ini akan diimplementasikan setelah pengerjaan aplikasi diselesaikan.
- c) *Where* (Dimana aplikasi ini bisa di unduh?)  
Aplikasi ini dapat di unduh melalui *link* yang dibuat.

- d) *Who* ( Kepada siapa Aplikasi ini ditujukan ?)  
Aplikasi ini ditujukan kepada seluruh umat yang beragama Katolik baik di Bali maupun diluar Bali serta umat agama lain yang ingin mengetahui tentang Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka.
- e) *Why* (Kenapa aplikasi ini dibuat ?)  
Aplikasi ini dibuat untuk mengenalkan *Inkulturasi* Gereja Tuka lebih jelas dan menyeluruh untuk umat Katolik yang belum mengetahui tentang hal tersebut.
- f) *How* (Bagaimana proses merancang dan membangun aplikasi yang akan dibuat ?)  
Menggunakan metode *MDLC* dan *software* adobe photoshop, filmora & Adobe Animate.

Selanjutnya terdapat tahapan Perancangan (*Design*) yang merupakan tahap perancangan yang dimulai dengan merancang struktur menu, desain antarmuka aplikasi serta penulisan naskah sebagai dasar dari pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka Dalam *Inkulturasi* Budaya Bali.

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan Pengumpulan Materi (*Material Collecting*). Dalam tahapan ini, dilakukan pengumpulan data yang bersumber dari jurnal, artikel, dan sumber dari internet yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian yang dibuat, serta melakukan *observasi* langsung ke lokasi, serta melakukan wawancara langsung dengan Paskalis I Nyoman Widastra, SVD. sebagai Romo.

Selanjutnya dilakukan Tahapan Pembuatan (*Assembly*). Pada tahap pembuatan, di dasarkan pada perancangan atau desain yang sudah dirancang. Pada tahap ini diperlukan perangkat lunak (*Software*) seperti, adobe ilustrator, filmora, figma dan Adobe Animate. Serta dibutuhkan perangkat keras (*Hardware*) seperti, laptop, *smarphone*, *Android Version 19 (Pie) – Android 13 (tiramisu)*, RAM & CPU.

Aplikasi yang sudah diselesaikan akan dilanjutkan ke tahap Pengujian (*Testing*). Pada tahap pengujian, dilakukan proses uji coba terhadap aplikasi multimedia yang sudah diselesaikan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* yaitu pengujian yang digunakan untuk menguji pemrograman tanpa mengetahui desain bagian dalam dari kode atau program [9].

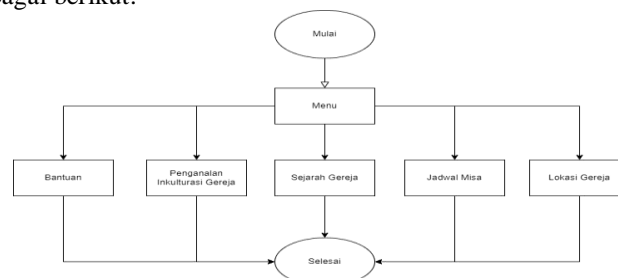
Pada tahapan terakhir yakni, Distribusi (*Distribution*). Pada tahap distribusi merupakan tahap dimana program akan didistribusikan kepada pengguna [10]. Dilakukan melalui distribusi *personal* menggunakan media sosial yakni Youtube dan pada deskripsinya dicantumkan *link* yang mengarah ke halaman *download* aplikasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam Hasil dan Pembahasan akan membahas mengenai Perancangan Sistem Aplikasi, Implementasi Sistem, Pengujian & Distribusi Aplikasi.

#### 3.1 Perancangan Sistem Aplikasi

Pada tahap perancangan, dilakukan pembuatan Struktur Menu pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka Dalam *Inkulturasi* Budaya Bali, dapat dilihat pada Gambar. 2 adalah sebagai berikut:



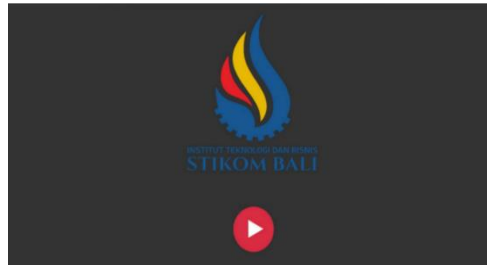
Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

Gambar 2. Menunjukkan Gambaran Umum Aplikasi. Pada saat memulai aplikasi, maka akan menampilkan halaman menu utama. Adapun Menu yang terdapat pada aplikasi ini yakni, menu pengenalan *inkulturasi* gereja yang berisi video tentang pengenalan *Inkulturasi* Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka. Selanjutnya terdapat menu sejarah Gereja yang berisi informasi mengenai sejarah dari Gereja. Kemudian terdapat menu Lokasi Gereja yang dimasa *user* akan diarahkan menuju Google Maps untuk menuju ke lokasi Gereja. Serta terdapat menu Jadwal Misa yang menampilkan hari dan waktu misa ibadah Gereja. Dan yang terakhir terdapat menu bantuan yang dimana menu ini akan membantu *user* dalam petunjuk dari fungsi *button* yang ada pada aplikasi.

### 3.2 Implementasi Sistem

Hasil dari Implementasi Sistem Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Tritunggal Mahakudus Tuka dalam *Inkulturasi* budaya Bali, dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Implementasi Halaman Mulai



Gambar 3. Implementasi Halaman Mulai  
Pada halaman ini berisi Logo ITB STIKOM Bali, serta tombol untuk memulai aplikasi.

#### 2. Implementasi Halaman Menu Utama



Gambar 4. Implementasi Halaman Menu Utama  
Pada halaman menu utama berisi beberapa menu seperti menu Pengenalan *Inkulturasi* Gereja, menu Pengenalan Sejarah Gereja, menu Jadwal Misa, menu Lokasi Gereja, serta menu Bantuan.

#### 3. Implementasi Halaman Menu Pengenalan Sejarah Gereja



Gambar 5. Implementasi Halaman Menu Pengenalan Sejarah Gereja  
Pada halaman Pengenalan Sejarah Gereja menampilkan informasi mengenai Sejarah Gereja.

#### 4. Implementasi Halaman Menu Pengenalan *Inkulturasi* Gereja



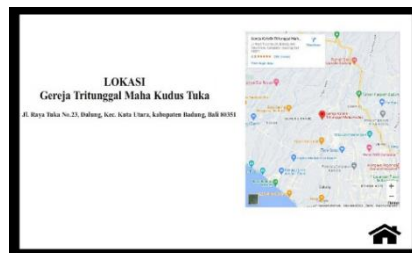
Gambar 6. Implementasi Halaman Menu Pengenalan *Inkulturasi* Gereja  
Pada halaman menu Pengenalan *Inkulturasi* Gereja menampilkan Video dari Gereja Tri tunggal Mahakudus Tuka.

#### 5. Implementasi Halaman Menu Jadwal Misa



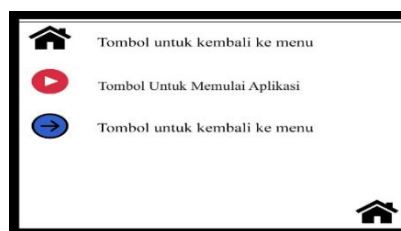
Gambar 7. Implementasi Halaman Menu Jadwal Misa  
Pada halaman menu Jadwal Misa menampilkan jam serta hari misa di Gereja ini.

#### 6. Implementasi Halaman Menu Lokasi Gereja



Gambar 8. Implementasi Halaman Menu Lokasi Gereja  
Pada halaman menu Lokasi Gereja jika di klik akan mengarah ke lokasi Gereja.

#### 7. Implementasi Halaman Menu Bantuan



Gambar 9. Implementasi Halaman Menu Bantuan  
Pada halaman menu Bantuan, berisi petunjuk dari fungsi *button* yang ada pada aplikasi.

### 3.3 Pengujian Dan Distribusi Aplikasi

#### 1. Pengujian sistem

Pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing*. Pengujian sistem dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox Testing*

No	Kelas Uji	Butir Uji	Keterangan
----	-----------	-----------	------------

1	<i>Splash Screen</i>	Masuk ke halaman aplikasi dan menampilkan logo serta tombol mulai ke halaman pertama.	Sesuai
2	Menu Utama	Menampilkan beberapa menu yang bisa dipilih	Sesuai
3	<i>Button Inkulturasi</i>	Sistem menampilkan video pengenalan <i>Inkulturasi</i> Gereja	Sesuai
4	<i>Button</i> Sejarah Gereja	Sistem menampilkan deskripsi mengenai Sejarah Gereja	Sesuai
5	<i>Button</i> Jadwal Misa	Sistem menampilkan deskripsi mengenai jadwal ibadah	Sesuai
6	<i>Button</i> Lokasi	Sistem menampilkan lokasi Gereja yang saat di klik lokasinya akan menuju ke Google Maps	Sesuai
7	<i>Button</i> Bantuan	Sistem menampilkan deskripsi dari tombol yang digunakan	Sesuai

## 2. Pendistribusian Aplikasi

Dilakukan melalui personal di media sosial youtube dan link dicantumkan di deskripsi youtube :

Link Youtube : <https://youtu.be/wpJUQxyfZE?si=vfGAXRGianH4ct1e>

Link Download Aplikasi : <https://bit.ly/4aIDCZD>

## 4. Kesimpulan

Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Gereja Katolik Tritunggal Mahakudus Tuka dalam *Inkulturasi* budaya Bali berbasis android diharapkan dapat memberikan informasi secara akurat, serta membantu umat Katolik khususnya yang berada di Bali agar dapat memahami *Inkulturasi* Gereja Katolik pertama di Bali. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Dalam pengujian sistem menggunakan pengujian *blackbox testing*, sehingga seluruh fitur pada Aplikasi dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

## Daftar Pustaka

- [1] Ganesha Muharram Akbar. (2019). "Tinjauan Teologis Mengenai Pemahaman Umat Terhadap Inkulturasi dan dampaknya di Paroki Hati Kudus Yesus Ganjaran". Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- [2] Ni Made Rai Sinta D P, Desak Made Oka P, I Wayan Putrayasa. "Penganut Kristen Katolik Di Gereja Tritunggal Maha Kudus di Badung - Bali dalam Perspektif Tri Hita Karana sebagai sumber belajar sejarah di SMA" Jurnal Pendidikan Sejarah. vol.10, no. 03, pp. 102-105. 2022.
- [3] Antonius Denny Firmanto. (2021). "Eklesiologi Asia: Studi Kasus Beberapa Pemikiran Teolog Asia Mengnai Kebermaknaan Gereja". Widya Sasana Publication. Malang.
- [4] Ali Ismail. "ssMultimedia Interaktif Berbasis Smarphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar" Jurnal Teknologi Pendidikan. vol. 2, no. 2, pp. 118-119.
- [5] Raden Wirawan, Muhammad Awal N, Rini Syahraeni. "Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia" Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan. vol. 3, no. 1, pp. 77. 2020.
- [6] Ni Made Rai Sinta Danasuari Putri "Sentripetalisme Kebudayaan Lokal Pada Komunitas Kristen Di Desa Tuka Badung Bali 1930-An.", Jurnal Cakra Sangkala. vol 5, no. 2, pp. 37-40. 2022.
- [7] Arif Rinaldi D, Odi Nurdiawan, Husein Subandi. "Augmented Reality dalam mendeteksi produk Rotan menggunakan metode MDLC". Jurnal MEANS. vol 5, no. 2, pp. 136. 2021.
- [8] Hesti Dwi Rahmawati. "Pengembangan Media Audio Visual berbasis 5W1H untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. vol. 11, no. 9, pp.2045. 2023.
- [9] Yola, Candra, Sali. "Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Pasien Rawat Jalan Berbasis Web di Rsud Pasaman Barat". Jurnal Sistem Informasi dan Telematika. vol. 12, no. 2, pp.164. 2021.
- [10] Dini Ridha Dwiki Putri, Muhammad Reza F, Fetty Ade Putri. "Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia" Jurnal JURASIK. vol. 8, no. 1, pp. 73. 2023 doi: <http://dx.doi.org/10.30645/jurasik.v8i1.543>