

## Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit Dengan Metode 2D Hybrid Animation

I Putu Igo Abimanda<sup>1)</sup>, Rosalia Hadi<sup>2)</sup>, Ni Made Dewi Kansa Putri<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: igoabimandaa@gmail.com<sup>1)</sup>, rosa@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, kansa@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

### Abstrak

*Desain aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode 2D Hybrid Animation merupakan desain aplikasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pura bersejarah di Kota Denpasar, Bali. Hal ini dikarenakan masih banyak masyarakat Bali belum tahu tentang sejarah dari Pura Maospahit ini karena kurangnya sosialisasi dan juga banyaknya pura yang ada di Kawasan Denpasar. Pura Maospahit adalah peninggalan Kerajaan Majapahit dengan konsep Panca Mandala yang unik. Oleh karena itu, peneliti ini akan membuat desain aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran yang menyajikan sejarah Pura Maospahit dengan menggunakan perkembangan teknologi. Desain aplikasi Pengenalan Pura Maospahit memiliki empat tahapan dalam proses pembuatannya, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, dan pembuatan desain. Hasil dari penelitian ini berupa desain aplikasi multimedia interaktif pengenalan Pura Maospahit..*

**Kata kunci:** Pura Maospahit, Multimedia Interaktif

### 1. Pendahuluan

Indonesia memiliki kekayaan budaya dan pariwisata yang melimpah. Salah satu tempat liburan yang amat populer di Indonesia ialah Pulau Bali, yang sering dikenal sebagai "Pulau Seribu Pura", yang sering disebut sebagai "Pulau Seribu Pura" karena banyaknya pura atau tempat ibadah umat Hindu [1]. Hal ini dikarenakan kebanyakan masyarakat di Bali menganut kepercayaan agama Hindu, unsur keagamaan Hindu yang dimiliki kebanyakan penduduk sangat erat kaitannya dengan leluhur dan sejarah Bali itu sendiri [2].

Kota Denpasar adalah salah satu dari delapan kabupaten di Bali yang terletak di bagian selatan pulau tersebut. Di antara berbagai pura yang tersebar di Kota Denpasar, terdapat Pura Maospahit. Pura Maospahit terletak di Jalan Dr. Sutomo Banjar Tatasan Kelod, Kelurahan Tonja, Kecamatan Denpasar Utara, Bali.. Menurut data dari jurnal VASTUWIDYA Vol. 5, No.1, Februari 2022 Pura Maospahit adalah salah satu bangunan bernuansa Jawa Timur yang terdapat di Bali [3]. Pura ini dikira dibangun pada tahun ke 14-15 masehi dan merupakan peninggalan sejarah masa Kerajaan Majapahit. Pura Maospahit menggunakan batu bata berwarna merah pada seluruh bagian bangunan yang ada di dalamnya, mulai dari bagian pagar hingga unit bangunan suci di dalamnya. Arsitektur batu bata berwarna merah, identik dengan gaya arsitektur dari abad ke-13, Kerajaan Majapahit [4]. Pura Maospahit merupakan satu-satunya pura yang terdapat di Bali yang didirikan dengan menggunakan konsep Panca Mandala di mana wilayah paling sakral terletak di pusat bukan di arah gunung (hulu), melainkan di tengah-tengah kompleks pura. Panca Mandala membagi area pura menjadi lima bagian, yang merupakan struktur umum dalam perencanaan pura di Bali, yang terdiri dari tiga mandala (Tri Mandala) [5].

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis bersama Jro mangku Ketut Gede Sudiasna selaku pengelola Pura Maospahit, permasalahan yang didapatkan yaitu, bahwa banyak masyarakat yang belum tahu tentang sejarah dari Pura Maospahit ini karena kurangnya sosialisasi dan juga banyaknya pura yang ada di Kawasan Denpasar. Dilihat dari permasalahan yang terjadi serta dibantu dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat maka diperlukan suatu media informasi dan pembelajaran digital yaitu multimedia interaktif karena penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi solusi yang tepat untuk menyebarluaskan informasi mengenai sejarah dan juga informasi-informasi yang terdapat pada Pura Maospahit.

Sebelumnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini sudah dilakukan penelitian serupa yaitu, Multimedia Interaktif pengenalan Pura luhur Muncak Sari Desa Sangketan Tabanan [6], Media Pengenalan Pura Mengening dengan Metode 2D Hybrid Animation [7], Implementasi Virtual Tour Pura Maospahit Menggunakan Kamera 360 Degree Berbasis Web [8]. Dalam permasalahan tersebut, dibutuhkan perancangan dan pembangunan sebuah desain aplikasi untuk memberikan informasi

mengenai “**Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode 2d Hybrid Animation**”. Dalam desain aplikasi ini nantinya akan berisi tentang sejarah, gambar pelinggih pura, lokasi, dan denah pura, yang dapat memberikan informasi tambahan kepada masyarakat.

## 2. Tahapan Perancangan Multimedia Interaktif

Perancangan multimedia interaktif ini terdapat empat tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, dan pembuatan desain.



Gambar 1. Tahapan Pembuatan Perancangan Multimedia Interaktif

### 2.1. Tahap Pertama (Konsep)

Konsep adalah langkah awal dalam menyusun analisis dan topik mengenai pembuatan desain aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan Pura Maospahit dengan menggunakan metode animasi hybrid 2D. Dalam proses penyusunan konsep ini, penulis memanfaatkan pendekatan Analisis 5W+1H, yang mencakup What (Apa), Why (Mengapa), Where (Di mana), When (Kapan), Who (Siapa), dan How (Bagaimana), dengan rincian sebagai berikut:

- a) What (Apa?)  
Desain aplikasi yang dibuat tentang apa?  
Desain aplikasi ini tentang Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode 2D Hybrid Animation.  
Pada desain aplikasi ini dijelaskan mengenai sejarah Pura Maospahit
- b) Why (Kenapa?)  
Kenapa desain aplikasi ini dibuat?  
Desain aplikasi ini dibuat untuk mempermudah proses pembuatan aplikasi Pura Maospahit.
- c) Where (Dimana?)  
Dimana desain aplikasi multimedia interaktif ini akan diterapkan?  
Desain aplikasi ini akan di terapkan pada aplikasi Muldimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit.
- d) When (Kapan?)  
Kapan desain aplikasi ini akan digunakan?  
Desain aplikasi ini dapat digunakan saat ingin membuat aplikasi pengenalan Pura Maospahit.
- e) Who (Siapa?)  
Siapa yang akan menggunakan desain aplikasi ini?  
Desain aplikasi ini akan digunakan untuk membuat aplikasi Pura Maospahit.
- f) How (Bagaimana?)  
Bagaimana desain aplikasi tersebut di implementasikan? Desain aplikasi ini diimplementasikan pada adobe animate.

### 2.2. Tahap Kedua (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan dari desain aplikasi yang akan di buat dan menjabarkan secara rinci tahap apa saja yang akan dibuat. Tahap ini meliputi dari pembuatan struktur menu desain aplikasi untuk mengetahui struktur menu dari desain aplikasi, pembuatan *flowchart* untuk menggambarkan alur kerja desain, dan pembuatan *storyboard* [9].

### 2.3. Tahap Ketiga (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap pengumpulan bahan merupakan tahap pengumpulan bahan - bahan materi yang akan disajikan di dalam desain aplikasi. Pada pengumpulan materi dilakukan dengan beberapa cara seperti melakukan wawancara dan studi literatur melalui buku yang membahas tentang Pura Maospahit [10].

### 2.4. Tahap Keempat (Pembuatan Desain)

Tahap pembuatan desain adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuat desain aplikasi didasarkan pada tahap *design* desain aplikasi, proses ini harus selaras dengan *storyboard* dan pengumpulan bahan yang telah disiapkan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Tahap Pertama (Konsep)

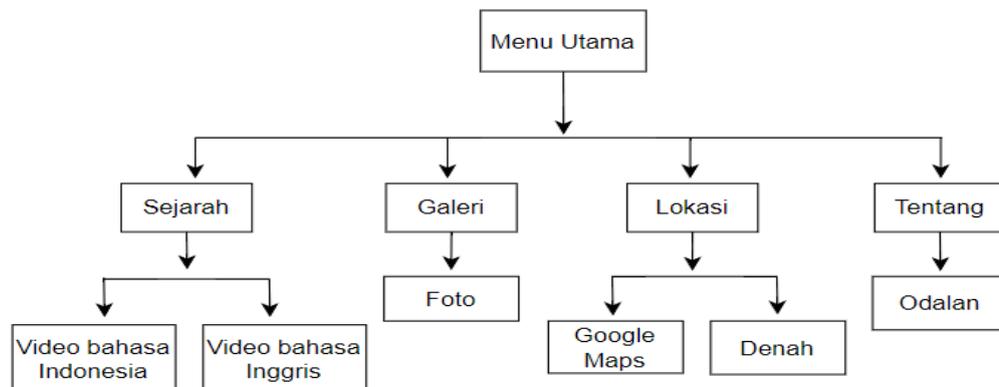
Pada fase ini, data diolah dan dianalisis untuk menetapkan tujuan serta melakukan analisis terhadap tema dan topik yang akan disajikan dalam multimedia interaktif untuk memperkenalkan Pura Maospahit dengan menggunakan metode animasi hybrid 2D. Rincian konsep ini dapat ditemukan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Konsep Desain aplikasi

Judul	Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode 2d Hybrid Animation.
Tujuan Pembuatan Desain Multimedia	Sebagai bahan awal dalam proses pembuatan aplikasi
Pengguna	Semua <i>developer</i> yang ingin membuat aplikasi tentang Pura Maospahit

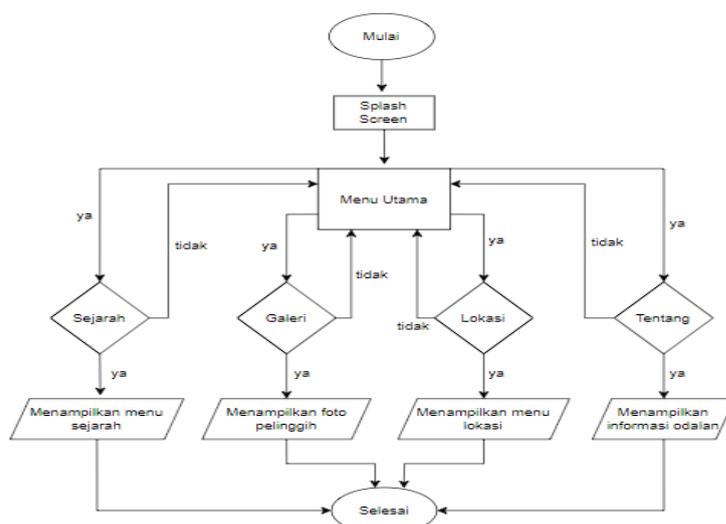
### 3.2 Tahap Kedua (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan dari desain desain aplikasi yang akan di buat dan menjabarkan secara rinci tahap apa saja yang akan dibuat. Tahap ini meliputi dari pembuatan struktur menu desain desain aplikasi untuk mengetahui struktur menu dari desain desain aplikasi, pembuatan *flowchart* untuk menggambarkan desain desain aplikasi tersebut yang ditujukan pada gambar 2.



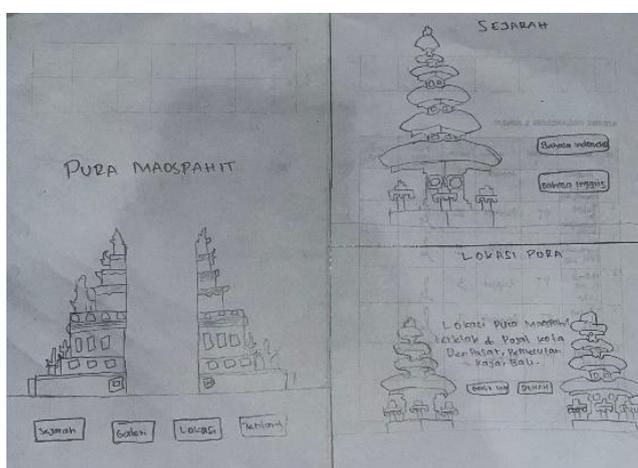
Gambar 2. Struktur Menu Desain Desain Aplikasi Pura Maospahit

Pada gambar 2. menampilkan gambaran umum dari struktur menu desain desain aplikasi Pura Maospahit, yang di mulai dari tampilan menu utama. Pada halaman utama terdapat beberapa sub menu halaman lainnya, yaitu Sejarah, Galeri, Lokasi, dan Tentang.



Gambar 3. Flowchart Umum Desain Desain aplikasi

Pada gambar 3. menampilkan alur dari desain aplikasi berupa *flowchart* desain desain aplikasi Pura Maospahit, yang di mulai dari tampilan menu *splash screen*, kemudian dilanjutkan ke menu utama. Pada halaman utama terdapat beberapa sub menu halaman lainnya, yaitu Sejarah, Galeri, Lokasi, dan Tentang.



Gambar 4. Storyboard

Pada gambar 4. menampilkan gambar *storyboard* dari desain desain Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode 2d Hybrid Animation.

### 3.3 Tahap Ketiga (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap pengumpulan bahan merupakan tahap pengumpulan bahan-bahan materi yang akan disajikan di dalam desain desain aplikasi. Pada pengumpulan materi dilakukan dengan beberapa cara seperti melakukan wawancara dan studi literatur melalui buku yang membahas tentang Pura Maospahit.

### 3.4 Tahap Keempat (Pembuatan Desain)

Tahap pembuatan desain adalah produk dari penggabungan berbagai bahan dan material yang telah dikumpulkan untuk membentuk sebuah aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah direncanakan sebelumnya. Berikut adalah hasil dari pembuatan desain Aplikasi Multimedia Interaktif untuk memperkenalkan Pura Maospahit dengan menggunakan Metode Animasi 2d Hybrid Animation.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Tampilan Menu Sejarah



Gambar 7. Tampilan Menu Lokasi

Terdapat empat menu yang tersedia pada desain Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode *2D Hybrid Animation*, yaitu menu sejarah, menu galeri, menu lokasi, dan menu tentang. Menu sejarah yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi terkait sejarah dari Pura Maospahit yang disajikan dalam bentuk *video animasi 2 dimensi*. Menu galeri merupakan menu yang dapat diakses pengguna untuk mengetahui gambar/foto pelinggih yang ada pada Pura Maospahit. Menu lokasi merupakan menu yang dapat diakses pengguna untuk mengetahui informasi terkait denah pura dan lokasi pura menggunakan *google maps*. Menu tentang memungkinkan pengguna untuk mengetahui informasi terkait odalan atau upacara adat pada Pura Maospahit.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan ini dirumuskan bahwa desain Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit dengan Metode *2D Hybrid Animation* telah berhasil dibuat. Ini dicapai melalui empat proses pembuatan yang meliputi konsep, perancangan, pengumpulan bahan dan pembuatan desain. Dengan demikian, penelitian ini mengindikasikan bahwa desain aplikasi multimedia interaktif memiliki peran yang signifikan jika ingin membuat suatu desain aplikasi multimedia.

**Daftar Pustaka**

- [1] Apriyanti, Putu Saras, and Emmanuel Satyo Yuwono. "GAMBARAN MOTIVASI PELAKU TAJEN: SEBUAH TRADISI SABUNG AYAM DI BALI." *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 2.5 (2023): 2191-2206.
- [2] Denpasar. [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/4641>
- [3] Suweta, I. Made. "Kebudayaan Bali dalam Konteks Pengembangan Pariwisata Budaya." *Cultoure: Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu* 1.1 (2020): 1-14. Singaraja. [Online]. Available: <https://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/cultoure/article/view/>
- [4] F. Wiriantari, "PURA MAOSPAHIT DENPASAR, BANGUNAN BERARSITEKTUR MAJAPAHIT YANG ADA DI BALI," vol. 5, no. 1, 2022. Denpasar. [Online]. Available: <https://ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/vastuwidya/article/view/409>
- [5] I Gusti Ngurah Agung Suprayoga, "Multimedia Interaktif pengenalan Pura luhur Muncak Sari Desa Sangketan Tabanan," 2021.
- [6] I Gede Aldy Wisnu Putra, "Media Pengenalan Pura Mengening Dengan Metode 2D Hybrid Animation," 2020.
- [7] I Komang Arjuna Restu Agung, "Implementasi Virtual Tour Pura Maospahit Menggunakan Kamera 360 Degree berbasis web," 2021.
- [8] Putri, Dini Ridha Dwiki, Muhammad Reza Fahlevi, and Fetty Ade Putri. "Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia." *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)* 8.1 (2023):70-81.[Online]. Available: <https://ejournal.tunasbangsa.ac.id/index.php/jurasik/article/view/543>
- [9] Christine, Citra Eva, et al. "Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Pada PT. Karya Furnindo Modern." *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)* 6.2 (2022): 1002-1010. Bandung. [Online]. Available: <https://www.journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/2110>
- [10] Kumala, F. N., et al. "MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1869. No. 1. IOP Publishing, 2021. Yogyakarta. [Online]. Available: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1869/1/012068/meta>
- [11] Irwanto, Rikky Febi, and Sawali Wahyu. "Aplikasi Mobile Pengenalan Tata Surya dan Galaksi Bimasakti Menggunakan Multimedia Development Life Cycle." *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika* 8.2 (2023): 316-330.Riau. [Online]. Available: <http://www.ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/3484>