

Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal Dengan Metode 2D Hybrid Animation

Dirgha Depiero R Pailing¹⁾, Rosalia Hadi²⁾, Ni Wayan Setiasih³⁾

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: dirgadepiero17@gmail.com¹⁾, rosa@stikom-bali.ac.id²⁾, setiasih@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Aplikasi multimedia interaktif sejarah Greja Kristen Protestan di Bali (Gkpb) Betlehem Untal-Untal dengan metode 2d hybrid animation merupakan aplikasi untuk menyampaikan informasi tentang sejarah Gkpb Betlehem Untal-Untal. Hal ini dikarenakan informasi mengenai sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal masih terbatas di platform internet, sehingga masih banyak masyarakat umum khususnya umat kristiani di Bali yang belum mengetahui tentang sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal. Di era modern saat ini, aplikasi ini sebagai solusi untuk memberikan pengalaman interaktif yang berbeda dalam menikmati informasi sejarah gkpb betlehem untal-untal. Aplikasi ini memiliki empat tahapan dalam proses pembuatannya, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, dan pembuatan., aplikasi ini dirancang untuk menyajikan informasi tentang sejarah, video profil dan denah lokasi dari Gkpb Betlehem Untal-Untal. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi yang berisi informasi tentang sejarah Gkpb Betlehem Untal-Untal yang disajikan dengan tampilan yang menarik dengan elemen multimedia di dalamnya.

Kata kunci: GKPB Betlehem Untal-untal, Multimedia Interaktif

1. Pendahuluan

Bali adalah suatu wilayah di Indonesia yang mempunyai ciri khas yang istimewa, baik dari segi keindahan alam maupun keanekaragaman budayanya. Pulau Bali sering diidentikkan dengan sebutan "Pulau Seribu Pura" karena tata sosial dan kepercayaan asli masyarakat Bali yang terstruktur, sambil tetap terbuka terhadap pengaruh agama lain yang mungkin masuk ke dalamnya [1]. Sebagai agama yang melakukan penyebaran secara efektif, umat Kristen telah berusaha untuk menyebarkan kepercayaannya di Bali dari tahun 1846. Bahkan, terdapat catatan yang mencatat bahwa upaya penyebaran agama Kristen di Bali sudah terjadi sebelum tahun tersebut. Selama beberapa tahun, upaya mengirim dan misi umat Kristen di Bali telah sukses dalam menggantikan penduduk Hindu Bali dan bahkan mendirikan puluhan gereja [2].

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali tahun 2021, di Kabupaten Badung terdapat 16 gereja. Salah satu di antaranya adalah Gereja Kristen Protestan di Bali (GKPB) yang merupakan gereja pertama dari aliran tersebut di Bali dan merupakan gereja tertua di Kabupaten Badung. Gereja ini berlokasi di Banjar/Dusun Untal-untal, Desa Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, dengan nama Gereja Kristen Protestan di Bali (GKPB) Jemaat Betlehem Untal-Untal [3].

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis bersama Pdt. FerdinandLudji, M.Si. selaku penanggungjawab GKPB Betlehem Untal-Untal mengindikasikan bahwa informasi mengenai sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal masih terbatas di platform internet. Sehingga masih banyak masyarakat umum khususnya umat kristiani di Bali yang belum mengetahui tentang sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal. Dikarenakan minimnya pengetahuan masyarakat tentang sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal, penulis menyarankan solusi yakni merancang dan membuat aplikasi Multimedia Interaktif sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal dengan Metode 2D hybrid animation. Multimedia interaktif menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, dalam metode presentasi yang memungkinkan interaksi. Penyatuan unsur-unsur ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menghibur bagi para pengguna [4].

Sebelumnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini sudah dilakukan penelitian serupa yaitu, Multimedia Interaktif Pengenal Masjid Al-Hikmah Dengan Metode 2D Hybrid Animation [5], Multimedia Interaktif Sejarah Pura Luhur Besi Kalung Desa Babahan Tabanan Berbasis Android [6], Multimedia Interaktif pengenalan Pura luhur Muncak Sari Desa Sangketan Tabanan [7]. Berdasarkan konteks yang telah diuraikan, penulis bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi

"Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal dengan Metode 2D Hybrid Animation". Aplikasi ini akan memuat informasi mengenai sejarah pembentukan awal GKPB Betlehem Untal-Untal dalam bentuk video, audio, teks, dan animasi sesuai dengan sumber yang ada.

2. Tahapan Pembuatan Multimedia Interaktif

Perancangan multimedia interaktif ini terdapat empat tahapan, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, dan pembuatan. Keempat tahapan ini berpedoman pada sebagian alur metode perancangan *multimedia development life cycle*.

2.1. Tahap Pertama (Konsep)

Konsep merupakan tahapan awal dalam membuat analisa dan topik mengenai perancangan aplikasi multimedia interaktif pengenalan GKPB Betlehem Untal-Untal dengan metode *2d hybrid animation*. Dalam pembuatan konsep, penulis menggunakan Analisa 5W+1H yaitu, What, Why, Where, When, Who dan How sebagai berikut:

a) What (Apa?)

Aplikasi yang dibuat tentang apa?

Aplikasi ini tentang Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal Dengan Metode 2D Hybrid Animation. Pada aplikasi ini dijelaskan mengenai sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal, berisikan *vidio* animasi, video dokumenter, lokasi gereja, dan beberapa informasi tentang GKPB Betlehem Untal-Untal.

b) Why (Kenapa?)

Kenapa aplikasi ini dibuat?

Dibuatnya aplikasi ini karena informasi tentang sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal masih terbatas dan belum diketahui oleh banyak masyarakat

c) Where (Dimana?)

Dimana aplikasi multimedia interaktif ini akan diterapkan?

Aplikasi ini akan di terapkan pada sistem operasi android.

d) When (Kapan?)

Kapan aplikasi ini akan digunakan?

Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja ketika pengguna ingin mengetahui tentang sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal.

e) Who (Siapa?)

Aplikasi ini digunakan untuk anggota jemaat dan semua kalangan baik WNI ataupun WNA yang belum atau ingin mengetahui tentang sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal.

f) How (Bagaimana?)

Bagaimana aplikasi tersebut di implementasikan?

Aplikasi ini dijalankan sama seperti menggunakan aplikasi multimedia interaktif pada umumnya.

2.2. Tahap Kedua (Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan dari aplikasi yang akan di buat dan menjabarkan secara rinci tahap apa saja yang akan dibuat. Tahap ini meliputi dari pembuatan struktur menu aplikasi untuk mengetahui struktur menu dari aplikasi, pembuatan *flowchart* untuk menggambarkan alur kerja sistem, 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 aplikasi. Pada pengumpulan materi dilakukan dengan beberapa cara seperti melakukan wawancara dan studi literatur melalui buku yang membahas tentang GKPB Betlehem Untal-Untal [10].

2.4. Tahap Keempat (Pembuatan)

Tahap Pembuatan adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design* aplikasi, proses ini harus selaras dengan *storyboard* dan pengumpulan bahan yang telah disiapkan [11].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap Pertama (Konsep)

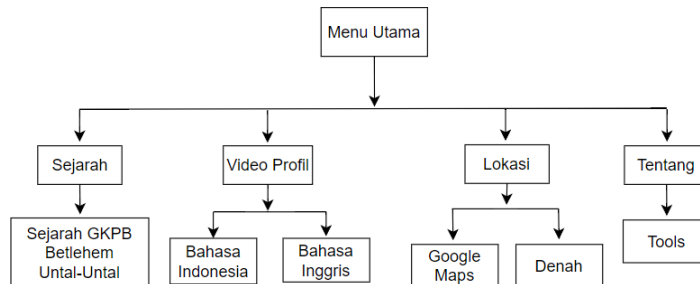
Pada tahap ini dilakukan pengolahan dan penganalisaan data dengan menentukan tujuan dan analisa mengenai tema maupun topik yang akan dibuat pada multimedia interaktif sejarah Gkpb Betlehem Untal-Untal dengan metode 2d *hybrid animation*. Konsep ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Konsep Aplikasi

Judul	Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal Dengan Metode 2D <i>Hybrid Animation</i>
Tujuan Pembuatan Aplikasi	Sebagai media pembelajaran dan pengenalan Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas
Pengguna	Semua kalangan yang memiliki <i>smartphone</i> Android

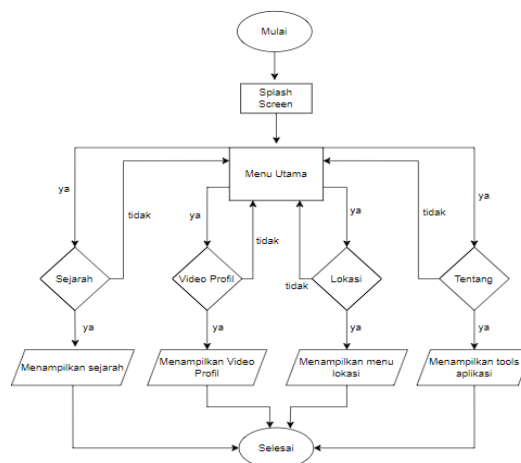
3.2. Tahap Kedua (Desain)

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



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

Pada gambar 2. menampilkan gambaran umum dari struktur menu aplikasi GKPB Betlehem Untal-Untal, yang di mulai dari tampilan menu utama. Pada halaman utama terdapat beberapa sub menu halaman lainnya, yaitu Sejarah, *Video Profile*, Lokasi, dan Tentang.



Gambar 3. *Flowchart* Umum Aplikasi

Pada gambar 3. menampilkan alur dari aplikasi berupa *flowchart* aplikasi Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal dengan Metode 2d *Hybrid Animation* yang di mulai dari tampilan menu *splash screen*, kemudian dilanjutkan ke menu utama. Pada halaman utama terdapat beberapa sub menu halaman lainnya, yaitu Sejarah, *Video Profil*, Lokasi, dan Tentang.



Gambar 4. *Storyboard*

Pada gambar 4. Merupakan *storyboard* dari aplikasi Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal 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 aplikasi. Pada pengumpulan materi dilakukan dengan beberapa cara seperti melakukan wawancara dan studi literatur melalui buku yang membahas tentang GKPB Betlehem Untal-Untal .

3.4. Tahap Keempat (Pembuatan)

Tahap pembuatan merupakan hasil dari menggabungkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan untuk disatukan dan dibuatlah sebuah aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah direncanakan sebelumnya. Berikut merupakan hasil dari pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal dengan Metode 2d *Hybrid Animation*.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama



Gambar 6. Tampilan Menu Sejarah



Gambar 7. Tampilan Menu Lokasi

Terdapat empat menu yang tersedia pada Aplikasi Multimedia Interaktif Sejarah GKPB Betlehem Untal-Untal dengan Metode 2D *Hybrid Animation*, yaitu menu sejarah, menu video profil, menu lokasi, dan menu tentang. Menu sejarah yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi terkait sejarah dari GKPB Betlehem Untal-Untal yang disajikan berupa teks. Menu *video* profil merupakan menu yang dapat diakses pengguna untuk mengetahui video profil dari GKPB Betlehem Untal-Untal. Menu lokasi merupakan menu yang dapat di akses pengguna untuk mengetahui informasi terkait denah dan lokasi menggunakan *google maps*. Menu tentang memungkinkan pengguna untuk mengetahui informasi terkait *tools* yang ada pada aplikasi GKPB Betlehem Untal-Untal .

4. Kesimpulan

Aplikasi Multimedia Interaktif tentang sejarah Gereja Kristen Protestan di Bali (GKPB) Betlehem Untal-Untal menggunakan Metode 2D *hybrid animation* merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan informasi mengenai gereja tersebut di platform internet. Melalui penggunaan teknologi multimedia interaktif, aplikasi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk lebih memahami sejarah dan konteks GKPB Betlehem Untal-Untal. Dengan merancang aplikasi ini, diharapkan pengetahuan masyarakat, khususnya umat Kristen di Bali, tentang sejarah gereja akan diperluas. Aplikasi ini juga dapat menjadi alat yang efektif dalam mengenalkan dan mempromosikan keberadaan GKPB Betlehem Untal-Untal kepada masyarakat umum, serta membantu dalam memperkuat identitas dan pemahaman mereka terhadap gereja mereka.

Daftar Pustaka

- [1] Praditya, "GKPB Betlehem Untal-Untal, Di Banjar Untal-Untal, Desa Dalung, Badung, Bali," Sumber Belajar Sejarah Di SMA, 2022
- [2] N. K. Surpi, "Upaya Penginjilan dan Faktor Penyebab Konversi Agama dari Hindu ke Kristen Protestan di Kabupaten Badung Bali.," HarmoniHarmoni, vol. 12.1, pp. 74-85, 2013.
- [3] I. K. A. W. Praditya, "'SEJARAH GEREJA KRISTEN PROTESTAN DAN EKSISTENSI JEMAAT BETHLEHEM UNTAL-UNTAL DI BADUNG BALI 1930-AN.," Candra Sangkala, vol. 4.1, pp. 41-48, 2022.
- [4] Dwiqi, "'Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas 5,'" Jurnal Edutech Undiksha, p. 35, 2020.
- [5] C. P. Utami, "'Multimedia Interaktif Pengenalan Masjid Al-Hikmah Dengan Metode 2D Hybrid Animation,'" ITB STIKOM Bali, 2021
- [6] S. Wibawa, "'Multimedia Interaktif Sejarah Pura Luhur Besi Kalung Desa Babahan Tabanan Berbasis Android,'" ITB STIKOM BALI, 2019
- [7] I. G. N. A. Suprayoga, "'Multimedia Interaktif pengenalan Pura luhur Muncak Sari Desa Sangketan Tabanan,'" 2021.
- [8] R. Rosaly, A. Prasetyo, and M. Kom, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.
- [9] 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.
- [10] Roedavan, Rickman, Bambang Pudjoatmodjo, and Aprianti Putri Sujana. "Multimedia Development Life Cycle (MDLC)." *Teknologi Dan Informasi, Multimedia* (2022).