
Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Nagus Desa Adat Cemagi

I Komang Putra Mahardika¹⁾, Ni Nyoman Supuwingsih²⁾, Ni Putu Nanik Hendayanti³⁾

Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030093@stikom-bali.ac.id¹⁾, supuwingsih@stikom-bali.ac.id²⁾, nanik@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Pura Gede Luhur Batu Ngaus merupakan sebuah pura yang terletak di Pantai Mengening, Desa Cemagi, Mengwi, Kabupaten Badung. Sampai saat ini informasi mengenai sejarah dan keunikan dari Pura Gede Luhur Batu Ngaus masih sangat minim, sehingga perlu adanya media informasi yang dapat memberikan informasi mengenai sejarah dan keunikan dari Pura Gede Luhur Batu Ngaus. Untuk memperkenalkan sejarah dan keunikan dari Pura Gede Luhur batu Ngaus salah satunya dengan media Teknologi Informasi (TI) yang dikemas dalam Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus Desa Adat Cemagi yang dioperasikan pada Android, diharapkan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus ini dapat menjadi media yang memberikan informasi mengenai sejarah dan keunikan dari Pura Gede Luhur Batu Ngaus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang dimana MDLC ini memiliki 6 tahapan yaitu, concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Dengan menggunakan Adobe Animate dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0. Pengujian terhadap aplikasi menggunakan metode Black box testing, dan pengujian yang dilakukan oleh pengguna menggunakan kuisioner.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Pengenalan Pura, Android, MDLC.

1. Pendahuluan

Bali adalah pulau yang banyak dikenal dengan sebutan pulau seribu pura yang memiliki arti bahwa pulau bali terdapat banyak pura. Mayoritas agama di Bali adalah agama hindu yang mencerminkan kehidupan keagamaan dalam masyarakat yang sangat kental dan tidak dapat dipisahkan. Pura berasal dari bahasa Sanskerta yang memiliki arti yaitu Kota atau Benteng yang selanjutnya berubah menjadi tempat pemujaan Tuhan atau Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Selain itu masyarakat Bali juga melaksanakan kegiatan keagamaan dihari hari tertentu sama seperti masyarakat yang terletak di Desa Adat Cemagi yang dimana melaksanakan kegiatan keagamaan pada hari - hari tertentu di Pura Gede Luhur Batu Ngaus Desa Adat Cemagi [1].

Desa Adat Cemagi Pada awalnya dari perjalanan seorang pengembara sakti yang berasal dari Bali Barat, yang disebut Gilimanuk sekarang, menyusuri pantai selatan Bali ketimur sehingga pengembara sampai di daerah pesisir pantai Semenu. Pantai Semenu tempat yang sangat angker penuh dengan bebatuan dan dikelilingi hutan yang sangat lebat. Sang pengembara nafasnya sampai terengah-engah, kemudian beliau menggelar japa mantra sehingga beliau menamakan tempat tersebut Batu Ngaus dan sekarang menjadi Pura Gede Luhur Batu Ngaus. Sang pengembara kemudian mendirikan sebuah desa dan menetap atau meneng di hutan tersebut yang sekarang menjadi sebuah dusun atau banjar Mengening. Setelah beberapa lama menetap kemudian beliau melanjutkan perjalanannya ke utara, tempat tersebut dipenuhi oleh hutan Celagi atau pohon asem dan beliau menyebut tempat tersebut Desa Sagi atau Menyuguhkan, semakin lama tempat tersebut mulai berkembang, masyarakat menyebutnya Cemagi dan sampai sekarang menjadi “Desa Cemagi” [2].

Pura Kahyangan Jagat ini muasalnya berdiri dari sebuah batu. Konon berawal dari pawisik atau petunjuk gaib yang diterima seorang warga yang dahulu tinggal di sekitaran pura. Pawisik yang diterima adalah memberitahukan bahwa ada Ida Bathara yang malinggih atau beristana di area pantai. Pemangku Pura Gede Luhur Batu Ngaus, Jro Mangku I Putu Gede Arsa Pradnyana mengatakan, wilayah Pura Gede Luhur Batu Ngaus masuk wilayah Kerajaan Kaba-Kaba pada masa lampau, maka menghadaplah warga penerima pawisik itu ke istana Kerajaan Kaba-Kaba [3].

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan oleh penulis bersama Bapak I Putu Gede Arsa Pradnyana selaku Jero mangku di Pura Gede Luhur Batu Ngaus, dan I Gusti Putu Keladian selaku warga dari desa cemagi menjelaskan memang perlu adanya media pengenalan mengenai sejarah dari Pura Gede Luhur Batu Ngaus sehingga masyarakat luas dapat mengetahui sejarah atau keunikan dari pura tersebut. Pura Gede Luhur Batu Ngaus ini memiliki keunikan atau keistimewaan yaitu dibangun diatas batu karang yang berada di pinggir laut, sekilas

menyerupai Pura Tanah Lot. Observasi yang dilakukan penulis menggunakan kuesioner melalui media sosial, dari 32 responden menyatakan 70% masyarakat Umum tidak mengetahui informasi sejarah dan keunikan dari Pura Gede Luhur Batu Ngaus, sehingga dapat disimpulkan bahwa masyarakat masih belum mengetahui informasi secara rinci mengenai sejarah dan keunikan Pura Gede Luhur Batu Ngaus.

Menurut penelitian terdahulu seperti penelitian oleh Ni Putu Sulistyadewi yang berjudul “Aplikasi Virtual Tour Pura Taman Ayun Berbasis Multimedia Interaktif” [4], I Ketut Adi Bang Arta dengan judul “Pengenalan Pura Candidasa Berbasis Multimedia Iinteraktif” [5], Anak Agung Ngurah Gede Surya Atmaja, I Gede Suardika, Ni Kadek Sukerti dengan judul “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android” [6]. Beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat di simpulkan bahwa multimedia interaktif pengenalan dapat menjadi suatu media visual yang memberikan informasi atau pesan.

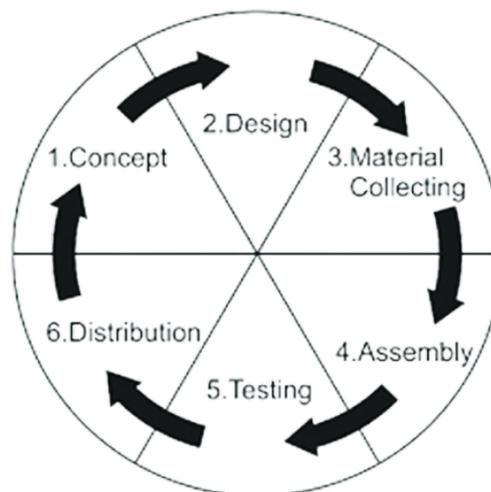
Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis berniat untuk membuat suatu media interaktif pengenalan yaitu “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus Desa Adat Cemagi”. Aplikasi ini sebagai suatu media pengenalan yang memberikan informasi mengenai sejarah dan keunikan pura sehingga dapat mempermudah akses tentang informasi sejarah dan keunikan dari Pura Gede Luhur Batu Ngaus.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus ini adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode pengembangan ini memiliki enam tahapan yaitu Concept (Konsep), Design (Perancangan), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Distribution (Pendistribusian). Adapun tahapan-tahapan pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) [7].

3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus Desa Adat Cemagi, pada tahapan ini metode MDLC dimulai dari *Concept* (Konsep) melakukan penentuan terhadap target kepada siapa multimedia interakti pengenalan ini dibuat, *Design* (Desain) penentuan dan pembuatan desain mulai dari desain interface, *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan) pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan



Gambar 1. MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

multimedia interaktif pengenalan. *Assambly* (Pembuatan) mulai pembuatan aplikasi multimedia interaktif untuk mendapatkan hasil akhir berupa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan, *Testing* (Pengujian) menguji sistem yang sudah diselesaikan, *Distribution* (Distribusi) pendistribusian Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan kepada seluruh masyarakat khususnya masyarakat bali

3.1 Concept

Tahapan *Concept* (Konsep) ini melakukan penentuan terhadap target dari pengguna dari media pengenalan ini, multimedia interaktif pengenalan ini ditujukan kepada seluruh masyarakat khususnya masyarakat bali

3.2 Design

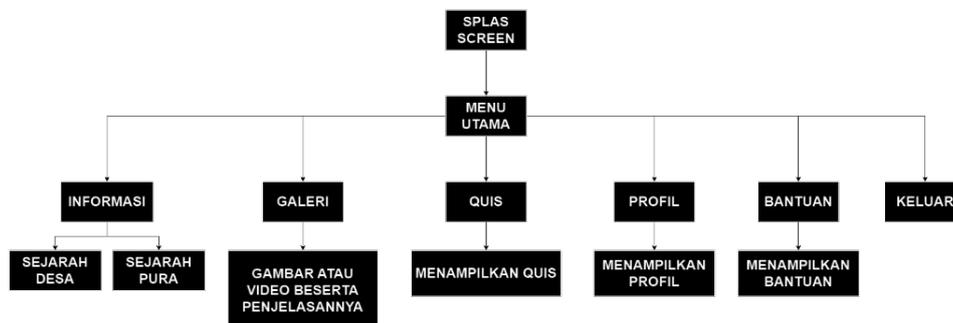
Tahapan *Design* (Design) ini dikembangkan dengan basis multimedia yang mengacu kepada konsep Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur batu Ngaus Desa Adat cemagi. Tahapan ini juga meliputi pembuatan storyboard untuk video singkat pura, dan pembuatan struktur menu aplikasi [8].

3.3 Material Coleccting

Tahapan *Material Collecting* melakukan pengumpulan data – data yang nantinya diperlukan dalam membangun sebuah multimedia interaktif pengenalan.



Gambar 2. Storyboard video



Gambar 3. Struktur menu

- a. Observasi
Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengunjungi langsung objek penelitian yang berada di Desa Adat Cemagi untuk mendapatkan informasi dan mengetahui kondisi secara aktual dari objek penelitian.
- b. Wawancara
Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan orang-orang yang dinilai ahli dan memiliki keterkaitan erat dengan objek penelitian.
- c. Studi Literatur
Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan mencari referensi baik buku, jurnal, makalah, paper dan dokumen yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

3.4 Assembly

Pada tahapan assembly, merupakan tahapan dari pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus. Tahapan ini mengikuti apa yang telah dibuat dari tahapan design sebelumnya, selain itu dalam tahapan assembly ini menggunakan beberapa perangkat lunak diantaranya, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro yang dipergunakan untuk melengkapi ataupun membuat sesuatu sesuai dengan konsep dan desain aplikasi [9].



Gambar 4. Assembly (Perakitan)

3.5 Testing

Pada tahapan testing, merupakan tahapan yang paling penting dalam pengembangan maupun pembuatan aplikasi. Tujuannya agar saat pengujian berlangsung aplikasi dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan fungsionalitas serta mengetahui kelemahan dari software yang dihasilkan. Metode pengujian sistem dalam penelitian ini akan menggunakan Metode Black Box Testing dan Metode Kuesioner.

3.6 Distribution

Pada tahapan distribution, merupakan tahapan yang dilakukan setelah melewati tahapan testing. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pendistribusian aplikasi, dimana aplikasi yang telah selesai dijadikan sebuah file yang memungkinkan untuk disimpan ke dalam penyimpanan berbentuk elektronik berbasis online seperti Google Drive, dan Barcode yang kemudian alamat link penyimpanan tersebut dapat dipublikasikan dengan memanfaatkan platform sosial media yang dapat diakses dan diunduh oleh pengguna [10].

4. Kesimpulan

Hasil pembuatan Multimedia interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus Desa Adat Cemagi yang telah dilakukan memperoleh kesimpulan dimana telah dirancangnya sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus Desa Adat Cemagi sebagai sarana media pengenalan yang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Gede Luhur Batu Ngaus ini diharapkan dapat membantu memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai sejarah pura dan juga keunikan yang terdapat pada Pura Gede Luhur Batu Ngaus. Aplikasi ini dapat dijalankan pada android tanpa sambungan internet sehingga dapat digunakan diaman saja.

Daftar Pustaka

- [1] I. K. W. A. Gunawan, P. P. G. P. Pertama, And I. K. P. Suniantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana Dengan Metode 2d Hybrid Animation," *Jurnal Sistem Dan Informatika (Jsi)*, Vol. 15, No. 1, Pp. 54–64, 2020.

-
- [2] Desa Cemagi (Admin), "Sejarah Desa Adat Cemagi," <https://Desacemagi.Badungkab.Go.Id/>. Accessed: Nov. 12, 2023. [Online]. Available: <https://Desacemagi.Badungkab.Go.Id/Sejarah-Desa>
- [3] Suyatra. I Putu, "Kisah Batu Bersuara Di Pura Gede Luhur Batu Ngeus," <https://Baliexpress.Jawapos.Com/Balinese/671146042/Kisah-Batu-Bersuara-Di-Pura-Gede-Luhur-Batu-Ngeus?Page=1>. Accessed: Sep. 25, 2024. [Online]. Available: <https://Baliexpress.Jawapos.Com/Balinese/671146042/Kisah-Batu-Bersuara-Di-Pura-Gede-Luhur-Batu-Ngeus?Page=1>
- [4] N. P. Sulistyadewi, "Aplikasi Virtual Tour Pura Taman Ayun Berbasis Multimedia Interaktif," *Kernel: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, Vol. 2, No. 1, Pp. 18–25, 2021.
- [5] I. K. A. D. I. B. Arta, "Pengenalan Pura Candidasa Berbasis Multimedia Interaktif," 2019.
- [6] A. Agung, N. Gede, S. Atmaja, I. Gede Suardika, And N. K. Sukerti, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Bukit Indrakila Kabupaten Bangli Berbasis Android Interactive Multimedia Application To Introduction Pura Bukit Indrakila Bangli Regency Based On Android," 2022.
- [7] S. Nurajizah, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia," Vol. 3, No. 2, 2016.
- [8] B. Effendi, "Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android," *Teknomatika*, Vol. 10, No. 2, Pp. 193–200, 2020.
- [9] H. Sugiarto, "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka," *Ijcit (Indonesian Journal On Computer And Information Technology)*, Vol. 3, No. 1, 2018.
- [10] H. W. Wulur, S. Sentinuwo, And B. Sugiarto, "Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam Di Sulawesi Utara," *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 6, No. 1, 2015.
-