

Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian Di Pura Samuan Tiga

Anak Agung Gede Bintang¹⁾, I Putu Ramayasa²⁾, I Gusti Agung Vony Purnama³⁾

Sistem Informasi^{1), 2), 3)}.

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail:200030461@stikom-bali.ac.id¹⁾, ramayasa@stikom-bali.ac.id²⁾, vony@stikom-bali.ac.id³⁾.

Abstrak

Bali adalah salah satu daerah yang memiliki berbagai macam tradisi yang masih dipertahankan sampai saat ini, misalnya salah satu tradisi yang berada di Kabupaten Gianyar. Kabupaten Gianyar banyak menyimpan kebudayaan dan tradisi yang unik dan sakral. Salah satunya merupakan sebuah tradisi unik yang terdapat di Desa Pakraman Bedulu tepatnya di Pura Samuan Tiga yaitu ritual saling pukul memukul dengan memakai alat berupa Janur, tradisi ini dinamakan "SIAT SAMPIAN". Aplikasi ini dirancang sebagai media interaktif yang akan digunakan untuk membantu mengenalkan tradisi Siat Sampian kepada masyarakat lokal, terutama kepada generasi muda yang ingin lebih mengenal tentang tradisi ini. Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian di Pura Samuan Tiga, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan tradisi Siat Sampian serta memberikan informasi yang akurat dan menarik. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan mengikuti metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang mencakup enam langkah: Design, Concept, Assembly, Material Collecting, Testing, dan Distribution. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Black Box Testing dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: Tradisi Siat Sampian, Multimedia Interaktif, Pura Samuan Tiga.

1. Pendahuluan

Di Indonesia terdapat beranekaragam tradisi. Keanekaragaman tradisi ini menunjukkan kekayaan Indonesia yang harus dilestarikan oleh seluruh penduduk Indonesia[1]. Setiap daerah di Indonesia memiliki tradisi dengan ciri khasnya masing-masing. Tradisi daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang lingkup daerah tersebut[2]. Setiap daerah terkenal akan budaya dan seninya adalah Pulau Bali.

Bali adalah salah satu daerah yang memiliki berbagai macam budaya dan tradisi unik yang masih dipertahankan sampai saat ini, misalnya salah satu tradisi yang berada di Kabupaten Gianyar[3]. Kabupaten Gianyar banyak menyimpan kebudayaan dan tradisi yang unik dan sakral. Seperti misalnya di Desa Tegallalang, salah satunya yang terkenal adalah "Tradisi Ngerebeg", di Desa Suwat ada yang disebut dengan "Siat Yeh" (Perang Air).

Ritual serupa yang tidak kalah menariknya adalah sebuah ritual yang terdapat di Desa Pakraman Bedulu tepatnya di Pura Samuan Tiga yaitu ritual saling pukul memukul dengan memakai alat berupa Janur. Ritual ini dinamakan "SIAT SAMPIAN". Dilihat dari asal katanya Siat Sampian itu berasal dari kata "Siat" yang berarti perang dan "Sampian" yang berarti rangkaian janur sebagai salah satu sarana upacara[4]. Tradisi Siat Sampian ini dilaksanakan setelah tiga rangkaian upacara di Pura Samuan Tiga sudah selesai, dimana mereka akan saling bersorak melemparkan sampian dan menyerang satu sama lain.

Multimedia Interaktif secara umum diartikan sebagai media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur seperti, video, audio, animasi, grafik, teks dan suara[5]. Sehingga dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan informasi dan memperkenalkan sesuatu yang belum diketahui. Namun, masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui tradisi Siat Sampian itu sendiri. Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar, diketahui sebanyak 66.7% responden masih belum mengetahui tentang tradisi ini. Hal tersebut dikarenakan oleh keterbatasan informasi yang ada dan sulitnya mencari informasi mengenai Tradisi ini.

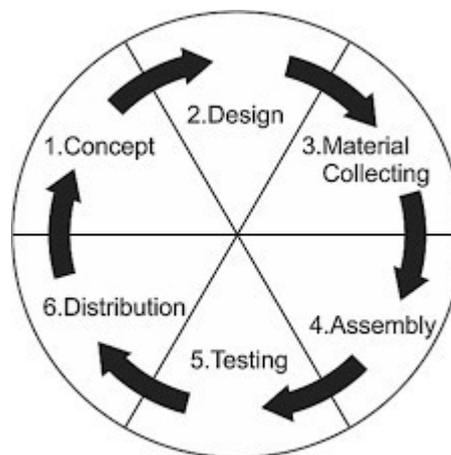
Penelitian tentang multimedia interaktif ini sudah pernah dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian ini sebagai berikut, "Perancangan Aplikasi

Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Samuan Tiga” oleh I Komang Sugiarta[6]. Penelitian selanjutnya tentang “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sambuk di Desa Adat Poh Gending” oleh I Putu Indra Wijaya[7].

Berdasarkan permasalahan tersebut, dirasakan sangat perlu untuk dikembangkannya multimedia interaktif untuk membantu mengenalkan tradisi Siat Sampian ini kepada masyarakat lokal, terutama kepada generasi muda yang ingin lebih mengenal tradisi Siat Sampian. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan tradisi Siat Sampian serta memberikan informasi yang akurat dan menarik tentang tradisi tersebut. Maka akan dirancang dan dibangun sebuah “**Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian Di Pura Samuan Tiga**” yang bertujuan untuk menjadi sarana informasi yang bisa memperkenalkan tradisi Siat Sampian dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan “Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian di Pura Samuan Tiga” adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode tersebut memiliki 6 tahapan yang terdiri dari *Concept*, *Desain*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *Distribution*[8]. Proses MDLC dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini menggunakan metode MDLC yang terbagi menjadi enam tahapan adalah sebagai berikut :

1. *Konsep (Concept)*
Pada tahap *Concept (Konsep)* merupakan tahapan pertama sebagai penampung ide sebuah produk Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian di Pura Samuan Tiga yang akan dibuat. Peneliti menganalisa dengan 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, How*).
2. *Design*
Pada tahap *Design*, akan membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan bahan untuk program. Tujuan dari tahap perancangan adalah untuk membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek.
3. *Material Collecting*
Material Collecting (Pengumpulan Bahan) adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Pada tahap ini merupakan tahapan pengumpulan data untuk pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian. Bahan-bahan ini dapat diperoleh melalui internet atau pengambilan video dan gambar secara langsung.
4. *Assembly*
Tahap ini merupakan tahapan dimana semua objek atau bahan multimedia akan dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *Storyboard*, bagan alur (*Flowchart*) dan struktur navigasi yang berasal dari tahap *Design*.
5. *Testing*

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia berjalan sesuai dengan rencana. Pengujian yang digunakan pada Multimedia Interaktif ini adalah dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

6. *Distribution*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, penulis menyebarkan aplikasi dengan memanfaatkan tautan *Google Drive* yang dapat diakses oleh semua pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep (*Concept*)

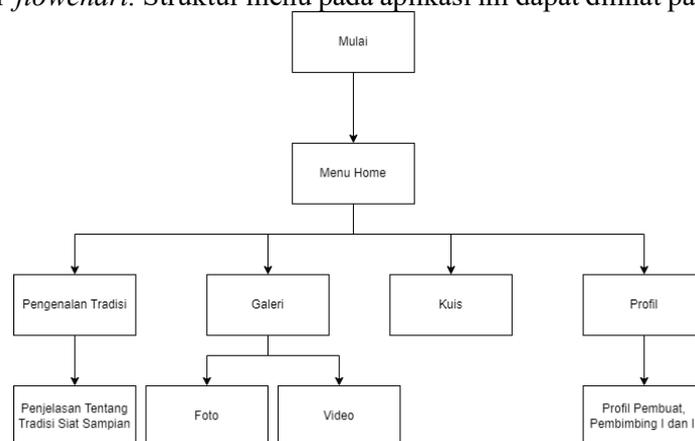
Pada tahap *Concept*, penulis melakukan analisis dengan menerapkan konsep 5W+1H untuk merencanakan dan mengkomunikasikan dengan jelas mengenai apa, mengapa, siapa, di mana, kapan, dan bagaimana pengembangan aplikasi dilakukan. Rincian dari tahap *Concept* ini dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 *Concept*

Apa tujuan dibuatnya Multimedia Interaktif ini?	Tujuan dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah sebagai media untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui tentang tradisi ini
Mengapa perlu dibuatnya Multimedia Interaktif ini?	Karena terkait dengan adanya keterbatasan masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai tradisi siat sampian ini.
Siapa pengguna dari Multimedia Interaktif ini?	Sasaran pengguna dari aplikasi ini adalah masyarakat lokal terutama kepada generasi muda yang ingin lebih mengenal tradisi Siat Sampian.
Dimana Multimedia Interaktif di implementasikan	Aplikasi atau sistem ini akan diimplementasikan pada tradisi siat sampian.
Kapan Multimedia Interaktif ini dapat digunakan?	Pada saat user ingin mengetahui atau ingin mempelajari tentang tradisi siat sampian.
Bagaimana merancang dan membangun Multimedia Interaktif ini?	Aplikasi ini akan di rancang dan di bangun menggunakan Adobe <i>animate</i> .

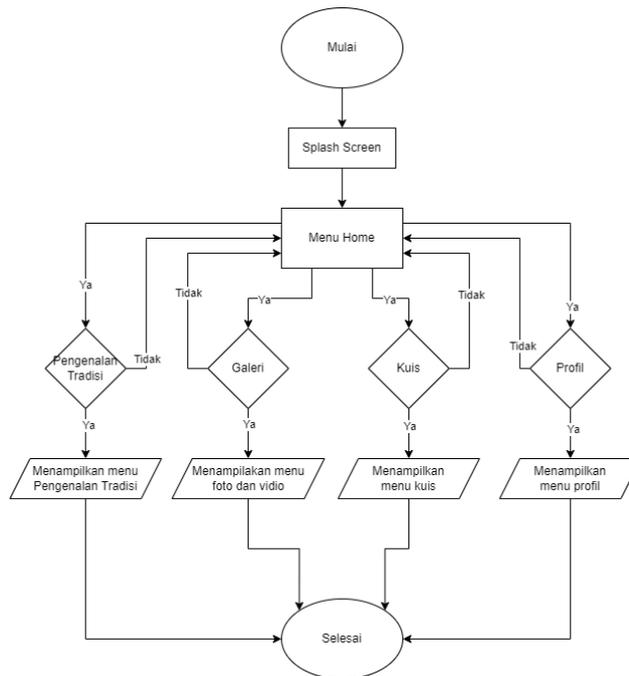
3.2 Perancangan (*Desain*)

Pada tahap perancangan ini akan dilakukan sebuah perancangan dengan tujuan untuk membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya[9]. Pada tahap ini terdapat beberapa tahapan seperti pembuatan struktur menu dan *flowchart*. Struktur menu pada aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut



Gambar 2 Struktur Menu Aplikasi

Pada gambar 2 menampilkan gambaran umum dari sebuah struktur menu, biasanya terdapat pada sebuah aplikasi supaya memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang terdapat pada Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian. *Flowchart* umum dapat dilihat pada gambar 3 berikut



Gambar 3 Flowchart umum

Pada gambar 3 menampilkan *Flowchart* umum dari aplikasi Multimedia Pengenalan Tradisi Siat Sampian.

3.3 Material Collecting

Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang akan dihasilkan. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan bahan berupa materi, ikon, gambar, dan video yang akan menjadi bahan aset dari aplikasi yang akan dibangun.

3.4 Assembly

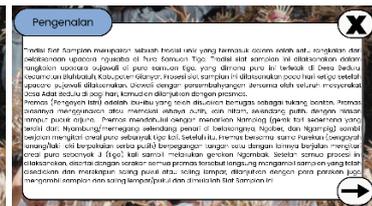
Pada tahap pembuatan (*assembly*) merupakan sebuah tahapan dimana seluruh objek atau bahan yang berdasarkan konsep yang akan segera dirancang dan diimplementasikan[10]. Berikut merupakan desain antarmuka aplikasi.



Gambar 4 Splash Screen



Gambar 5 Menu Home



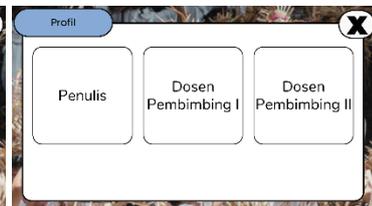
Gambar 6 Menu Pengenalan



Gambar 7 Menu Kuis



Gambar 8 Menu Galeri



Gambar 9 Menu Profil

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dapat dihasilkannya sebuah Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sampian sebagai Media Pembelajaran kepada seluruh lapisan masyarakat terutama kepada generasi muda yang ingin lebih mengenal tradisi Siat Sampian. 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 ini memiliki peran yang penting jika ingin membuat sebuah desain aplikasi multimedia.

Daftar Pustaka

- [1] Putu Cinthya Kertika Candra, *Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem*. Denpasar: STIKOM Bali, 2018.
- [2] P. S. Apriyanti dan E. S. Yuwono, "GAMBARAN MOTIVASI PELAKU TAJEN: SEBUAH TRADISI SABUNG AYAM DI BALI," *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, vol. 2, no. 5, hlm. 2191–2206, 2023.
- [3] S. Badriyah, "Pendekatan Humanistik untuk memahami nilai budaya memandikan jaran kepang terhadap Masyarakat Jogjakarta," dalam *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 2018, hlm. 221–227.
- [4] N. G. A. Kartika dan I. M. Budiasa, "PROSESI TRADISI NGAMBENG DALAM UPACARA DEWA YAJNA DI PURA SAMUANTIGA DESA BEDULU," *VIDYA SAMHITA: Jurnal Penelitian Agama*, vol. 5, no. 2, 2019.
- [5] A. Huda dan N. Ardi, *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP PRESS, 2021.
- [6] I Komang Sugiartha, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Samuan Tiga*. Denpasar: STIKOM Bali, 2019.
- [7] I Putu Indra Wijaya, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Siat Sambuk Di Desa Adat Poh Gending*. Denpasar: STIKOM Bali, 2019.
- [8] N. M. Haq, "Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, hlm. 100–108, 2020.
- [9] Y. Sumaryana dan M. Hikmatyar, "Aplikasi Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *TeKa*, vol. 10, no. 2, hlm. 117–124, 2020.
- [10] A. D. Putra, M. R. D. Susanto, dan Y. Fernando, "Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, vol. 1, no. 2, hlm. 32–34, 2023.