

Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja

I Nyoman Mariana¹⁾, Nyoman Ayu Nila Dewi²⁾, Pande Putu Gede Putra Pratama³⁾

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

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030211@stikom-bali.ac.id¹⁾, nila@stikom-bali.ac.id²⁾, putrapertama@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Pura merupakan tempat pemujaan terhadap Ida Sang Hyang Widhi Wasa dengan segala manifestasinya dan roh suci leluhur. Pura Kawitan adalah satu dari beberapa jenis pura di Bali. Pura Kawitan merupakan pura sebagai tempat suci untuk memuja roh suci leluhur. Perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini masih ada masyarakat khususnya dikalangan remaja yang kurang mengetahui lebih dalam pengetahuan warisan budaya tentang Pura Kawitan. Salah satunya adalah Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja, dikarenakan keterbatasan sumber informasi dari buku maupun informasi digital mengenai letak pura, sejarah pura, bentuk arsitektur bangunan, maka dari itu diperlukan suatu media yang dapat memberikan informasi agar mudah dipahami masyarakat, salah satunya adalah menggunakan teknologi multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan suatu media untuk membuat dan menggabungkan berbagai unsur media seperti audio, video, teks, gambar, grafik, ataupun yang lainnya yang memudahkan pengguna untuk melakukan navigasi, berinteraksi maupun berkomunikasi. Dengan dirancangnya Multimedia Interaktif Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja ini nantinya dapat digunakan oleh masyarakat sebagai media informasi. Metode yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif ini adalah Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Pengujian terhadap aplikasi ini menggunakan metode Black Box Testing, dan pengujian pengguna menggunakan kuesioner.

Kata kunci: Pura, Multimedia, Sibangkaja.

1. Pendahuluan

Bali adalah pulau yang terkenal akan adat istiadat dan budayanya yang kental. Salah satu warisan budaya leluhur Bali adalah Pura. Ciri khas pulau Bali salah satunya yaitu karena terdapat banyak Pura sehingga Bali dijuluki sebagai pulau seribu pura. Pura difungsikan untuk tempat pemujaan terhadap Ida Sang Hyang Widhi Wasa dengan segala manifestasinya dan roh suci leluhur. Keberadaan pura di Bali berkaitan erat dengan kepercayaan mayoritas penduduk Bali yang menganut agama Hindu terhadap adanya Tuhan. Tempat suci merupakan tempat yang ditujukan dan dibangun secara khusus sesuai dengan ketentuan masing-masing agama [1]. Untuk mengenal lebih dalam mengenai pura, berdasarkan fungsinya pura dibedakan ke dalam 4 jenis yaitu: Pura Kahyangan Jagat atau Dang Kahyangan Jagat, Pura Kahyangan Tiga, Pura Swagina, dan Pura Kawitan [2].

Dari keempat jenis pura tersebut yaitu Pura Kawitan. Seperti namanya, Pura Kawitan berasal dari kata “wit” yang berarti satu garis keturunan, sehingga Pura Kawitan merupakan pura yang kegunaannya sebagai tempat pemujaan roh suci leluhur [3]. Salah satu Pura Kawitan yang terletak di Bali tepatnya di Desa Adat Sibangkaja, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung yaitu Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja. Dalam konsep keagamaan umat Hindu di Bali masih ada beberapa masyarakat khususnya dikalangan remaja yang kurang mengetahui lebih dalam pengetahuan warisan budaya tentang Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel ini. Keterbatasan sumber informasi dari buku maupun informasi digital mengenai letak pura tersebut, bentuk arsitektur bangunan, sejarah awal mula dibangunnya Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja. Selain itu dalam Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel ini terdapat sebuah peninggalan yang berbentuk prasasti yang sangat jarang diketahui oleh masyarakat. Pada era globalisasi ini dengan teknologi yang kian berkembang pesat, maka masyarakat perlu difasilitasi dengan sumber informasi melalui media yang mudah dipahami masyarakat. Sesuai penjelasan di atas Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel yang belum terpublikasi ke masyarakat umum sehingga membuat penulis terinspirasi untuk membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja. Aplikasi ini nantinya dapat digunakan

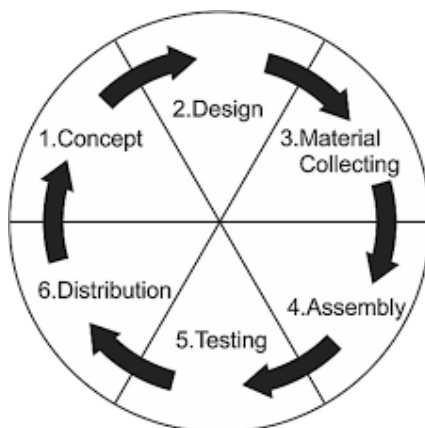
sebagai sarana informasi bagi masyarakat umum yang terdapat di Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel.

Multimedia Interaktif merupakan medium atau wahana pemanfaatan computer yang sangat rumit, kompleksitas ini berasal dari penggabungan berbagai unsur media seperti audio, video, teks, gambar, grafik, ataupun yang lainnya, yang kemudian dikemas sebagai satu file digital yang berfungsi untuk mempermudah dalam mengakses, interkasi, maupun komunikasi secara digital. Penggunaan multimedia interaktif di era kini telah memasuki hampir semua aspek kehidupan sehari-hari manusia dan diprediksi bahwa perkembangannya akan semakin signifikan. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai suatu media atau sarana pendukung pengetahuan yang lebih atraktif dan menarik bagi masyarakat dan berguna sebagai penyebaran informasi, panduan, ataupun publikasi suatu hal yang belum masyarakat ketahui [4], [5].

Berdasarkan uraian di atas, maka pembuatan penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan keberadaan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel untuk dapat lebih dikenal oleh masyarakat khususnya dikalangan remaja. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja”. Pada perancangan multimedia ini akan berisi tentang sejarah Pura, lokasi Pura, struktur Pura, dokumentasi tempat pemujaan dan prasasti yang berada di Pura, dan akan ada video yang berisikan informasi pengenalan seputar Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel. Dengan adanya perancangan multimedia pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengguna atau masyarakat mengenai Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel.

2. Metode Penelitian

Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) merupakan metode yang dipakai untuk mengembangkan sebuah multimedia. Yang dimana pada pengembangan metode multimedia ini memakai metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) versi Luther-Sutopo yang dilakukan dengan 6 tahapan, seperti : Concept (konsep), Design (rancangan desain), Material collecting (mengumpulkan materi), assembly (pembuatan), Testing (pengujian), dan Distribution (pendistribusian) [6]. Dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Concept (Konsep)

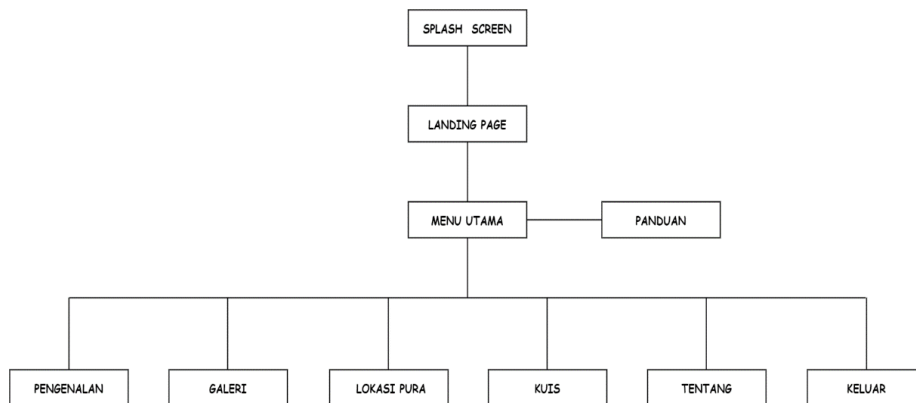
Konsep tahapan awal dari pembuatan analisa dan topik dalam perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja. Dalam tahapan ini menggunakan dua analisa yaitu analisa 5W + 1H (what, why, who, where, when, dan how) serta analisa SWOT [7]. Tujuan dari aplikasi ini dibuat untuk media informasi pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja yang bisa dijadikan sumber acuan untuk masyarakat yang ingin mengetahui tentang pura ini.

3.2 Desain (Perancangan)

Pada tahap Design atau perancangan merupakan tahap yang digunakan untuk melakukan penentuan spesifikasi mengenai aplikasi dengan detail, gaya serta keperluan lain dalam proses penciptaan aplikasi tersebut [8]. Proses ini terdiri dari Struktur Menu dan Flowchart.

3.3 Struktur Menu

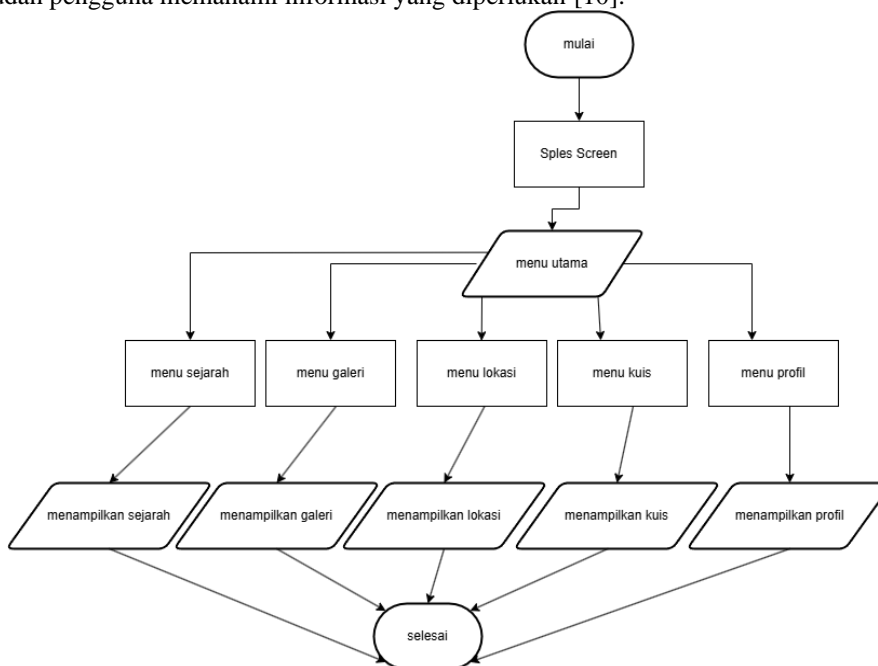
Desain struktur menu merupakan kerangka atau tahapan yang berisi penjelasan mengenai wajah atau tampilan menu yang terdapat dalam aplikasi [9]. Berikut merupakan perancangan struktur menu yang akan digunakan dalam perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja :



Gambar 2. Struktur Menu

3.4 Flowchart

Pada perancangan desain Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja, Flowchart memiliki fungsi sebagai penggambaran bagaimana langkah proses dalam suatu produksi, yang digambarkan dari satu tahapan ke tahapan yang lain secara berurutan, dengan tujuan agar lebih mudah dipahami, sehingga menampilkan rangkaian proses produksi secara sederhana untuk mempermudah pengguna memahami informasi yang diperlukan [10].



Gambar 3. Flowchart

3.5 Perancangan Sistem

Desain interface atau desain antarmuka merupakan tahapan untuk membuat desain tampilan pembuka yang akan dirancang [11]. Berikut merupakan perancangan awal antarmuka dari Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja :

3.5.1 Desain Antarmuka Splash Screen & Landing Page

Splash Screen menampilkan tampilan pembuka dari Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja dan tampilan Landing Page memperlihatkan tombol masuk yang akan mengarahkan ke Menu Utama.



Gambar 4. Splash Screen & Landing Page

3.5.2 Desain Antarmuka Menu Utama

Pada laman Menu Utama tersebut didapati tombol Sejarah, Galeri, Lokasi, Kuis, Tentang dan Panduan.



Gambar 5. Menu Utama

3.5.3 Desain Antarmuka Menu Sejarah

Menu Sejarah memuat sejarah pura, denah, peninggalan kuno, hari piodalan dan informasi mengenai Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja.



Gambar 6. Menu Sejarah

3.5.4 Desain Antarmuka Menu Galeri

Pada Menu Galeri ini menampilkan 2 tombol yaitu tombol Foto dan Video yang berfungsi untuk menampilkan dokumentasi berupa foto dan video yang ada pada Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja.



Gambar 7. Menu Galeri

3.5.5 Desain Antarmuka Menu Lokasi

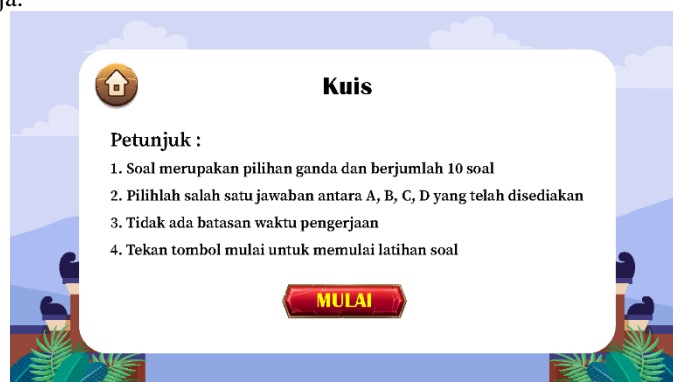
Pada halaman Menu Lokasi ini terdapat 1 tombol yaitu tombol lokasi pura, yang jika ditekan akan langsung terhubung ke Google Maps.



Gambar 8. Menu Lokasi

3.5.6 Desain Antarmuka Menu Kuis

Tampilan Menu Kuis memuat latihan soal atau kuis yang berfungsi sebagai bahan evaluasi untuk meninjau seberapa jauh pemahaman tentang pengetahuan seputar Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja.



Gambar 9. Menu Kuis

3.6 Testing (Pengujian)

Pada tahap pengujian, adalah tahap terpenting untuk mengembangkan dan membuat sebuah aplikasi. Pengujian sistem dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini pada saatnya akan memakai metode

Black Box Testing juga Kuesioner. Penggunaan metode Black Box Testing ini guna mengetahui apakah software atau perangkat lunak dapat berfungsi dengan semestinya. Sedangkan penggunaan Kuesioner digunakan sebagai metode untuk mengumpulkan data melalui pemberian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden [12].

4. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa telah dirancangnya Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja yang nantinya digunakan sebagai sarana media pengenalan dengan memakai metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Dengan penggunaan multimedia interaktif memungkinkan pengguna memiliki akses ke aplikasi ini tanpa terhalang ruang dan waktu selama mempunyai perangkat dengan sistem operasi Android. Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dadya Agung Pasek Bandesa Gelgel Desa Adat Sibangkaja ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pengenalan yang memberikan informasi dan pembelajaran terhadap masyarakat yang menggunakan aplikasi ini.

Daftar Pustaka

- [1] W. S. Handayani, "Keunikan Upacara dan Adat Istiadat Bali," *Journal Faculty of Social Humanities*, vol. 1, no. 1, pp. 13–27, 2024.
- [2] K. Sariasih, "MEMBEDAH MITOLOGISASI PURA DALEM PADANG BULIA MELALUI LONTAR SANGA NENEN TENGEK NIYA," *JURNAL WIDYA CITRA*, vol. 4, no. 2, pp. 44–50, 2022.
- [3] J. K. Mudiarta, D. Desak, M. Oka, P. M. Hum, I. Made, and P. M. Hum, "Pura Tampurhyang Sebagai Pusat Kawitan Catur Sanak Di Desa Songan. (Sebagai Sumber Belajar Sejarah Di SMA)," *Jurnal Pendidikan Sejarah*, vol. 7, no. 03, pp. 1–12, 2019.
- [4] D. Darmawan, P. Setiawati, D. Supriadie, and M. Alinawati, "PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS ENGLISHSIMPLE SENTENCES PADA MATA KULIAH BASIC WRITING DI STKIP GARUT," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 199–212, 2017.
- [5] P. P. G. P. P. I. G. P. M. Y. Adhar, "Perancangan Multimedia Pengenalan Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat Berbasis Android," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatikadan Komputer SPINTER*, vol. 1, no. 1, pp. 208–213, 2023.
- [6] D. Septian, Y. Fatman, S. Nur, U. Islam, and N. Bandung, "IMPLEMENTASI MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KITAB SAFINAH SUNDA," *Jurnal Computech & Bisnis*, vol. 15, no. 1, pp. 15–24, 2021.
- [7] I. W. G. O. E. Satrya, I. G. Suardika, N. K. Sukerti, and N. P. N. Hendayanti, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android," *JURNAL FASILKOM*, vol. 10, no. 3, pp. 301–306, 2020.
- [8] J. Ilmiah and K. Grafis, "DESAIN ANIMASI 3D PROFIL FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS GAJAH PUTIH TAKENGON," *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, vol. 13, no. 2, pp. 150–159, 2020, [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/page150>
- [9] H. N. Anwar, "ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SKEMA SALURAN PERNAFASAN PADA VERTEBRATA BERBASIS MULTIMEDIA," 2010.
- [10] Malabay, "PEMANFAATAN FLOWCHART UNTUK KEBUTUHAN DESKRIPSI PROSES BISNIS," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 21–26, 2016.
- [11] M. D. Wijayanti, H. Muslimah Az-Zahra, and W. S. Wardhono, "Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode Design Thinking. (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 1007–1017, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] R. Hadi *et al.*, "VIRTUAL TOUR 360 DEGREE PENGENALAN PURA ULUN KULKUL SEBAGAI HULUNING KULKUL RING BALI," *Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi dan Teknik Informatika*, vol. 04, no. 02, pp. 129–137, 2022.