

Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja

Kadek Ari Utama¹⁾, I Gusti Ngurah Wikranta Arsa²⁾, Pande Putu Gede Putra Pertama³⁾

Program Studi Sistem Informasi^{1), 3)}

Program Studi Sistem Komputer²⁾

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030212@stikom-bali.ac.id¹⁾, arsa@stikom-bali.ac.id²⁾, putrapertama@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Pura Dalem Blambangan berlokasi di desa sibangkaja, kecamatan abiansemal, kabupaten badung. Pura dalem blambangan dibangun oleh warga pengempon pura Dalem Blambangan yang terdiri dari warga Bendesa Gede Blambangan yang merupakan keturunan dari Mpu Withadarma yang sebelumnya bermukim di daerah Tapa Mas Jawa Timur. Akibat dari keterbatasan informasi maupun dokumentasi tentang keberadaan pura dalem blambangan. Maka dari itu diperlukan suatu media berbasis android yang dapat memberikan informasi atau pengenalan. Pada media ini nantinya akan tersaji informasi tentang sejarah Pura, lokasi Pura, galeri berisi foto dan video dokumentasi yang berada di Pura, serta kuis atau latihan soal seputar pura dalem blambangan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah multimedia development life cycle (MDLC) terdapat 6 tahapan, yaitu concept, design, material, collecting, assembly, dan testing. Perancangannya multimedia interaktif pengenalan pura dalem blambangan desa adat sibangkaja dalam pengujiannya digunakan metode blackbox testing yang perolehan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Pura, Sejarah.

1. Pendahuluan

Bali adalah pulau yang dikenal sebagai pulau dewata atau pulau seribu pura. Masyarakat di Bali mayoritasnya menganut agama Hindu. Adapun Pura merupakan tempat suci bagi pemeluk agama Hindu. Kata “pura” secara harfiah bersumber dari kata sansekerta yang artinya adalah kota atau benteng yang kini mengalami perubahan arti menjadi tempat memuja Sang Hyang Widhi Wasa. Mengenal lebih dalam mengenai Pura di Bali dari sisi karakteristiknya, maka pura di pulau bali dapat dikategorikan ke dalam 4 jenis, diantaranya: Pura Kahyangan Jagat, Pura Kahyangan Desa, Pura Swagina, serta Pura Kawitan. Pura Kawitan merupakan tempat suci untuk memuja roh suci leluhur umat hindu yang berkaitan dengan “wit” atau roh pendahulu yang memiliki garis keturunan yang sama. Salah satu Pura Kawitan di Bali yang terletak pada Kabupaten Badung Desa Sibangkaja dengan sebutan Pura Dalem Blambangan [1], [2].

Pura Dalem Blambangan adalah Pura yang dibangun oleh warga pengempon Dalem Blambangan yang terdiri dari warga Bendesa Gede Blambangan yang merupakan keturunan dari Mpu Withadarma yang sebelumnya bermukim di daerah Tapa Mas Jawa Timur. Peninggalan kuno yang ada di Pura Dalem Blambangan yaitu prasasti Hulunsyakan berupa lempengan tembaga bertulisan huruf jawa kuno dan berupa lontar kuno yang berisi Babad Dalem Blambangan. Kini Pura Dalem Blambangan diempon oleh 40 kepala keluarga yang tinggal tersebar di beberapa kabupaten di Bali.

Berdasarkan perolehan survey kuesioner dari 31 responden yang telah mengisi survey yang memiliki kriteria usia 17 tahun hingga 60 tahun dan berasal dari daerah bali, mendapatkan hasil 48,5% yang tidak mengetahui lokasi atau keberadaan Pura Dalem Blambangan, 81,8% tidak mengetahui sejarah Pura Dalem Blambangan, 87,9% tidak mengetahui peninggalan kuno yang ada di Pura Dalem Blambangan, 72,7% tidak mengetahui bangunan apa saja yang ada di Pura Dalem Blambangan, 84,8% ingin mengetahui lebih dalam mengenai Pura Dalem Blambangan, 93,9% menyatakan Pura Dalem Blambangan perlu diperkenalkan ke masyarakat umum dan perlu dibuatkan perancangan multimedia pengenalan Pura Dalem Blambangan. Dari survey yang telah dilakukan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang Pura Dalem Blambangan dari sejarah, peninggalan kuno dan bangunan yang ada di Pura Dalem

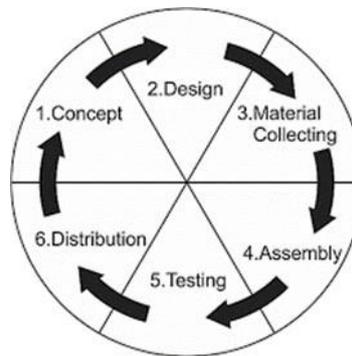
Blambangan. Dengan demikian diperlukan suatu media informasi yang mudah dipahami oleh masyarakat umum, salah satunya multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan penggabungan

dari beberapa unsur media seperti teks, audio, gambar, video, grafik dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital untuk memudahkan pengguna berinteraksi [3].

Berdasarkan uraian dan kajian di atas, Maka pada penelitian ini akan dibangun “Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja”. Multimedia ini nantinya akan membahas tentang sejarah, informasi, struktur dan galeri berupa foto dan video Pura Dalem Blambangan. Dengan adanya rancangan multimedia interaktif pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengguna mengenai Pura Dalem Blambangan [4].

2. Metode Penelitian

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode yang kegunaanya untuk mengembangkan multimedia versi luther. Pada pengembangan metode multimedia ini dilakukan dengan melalui 6 tahapan berikut ini: concept, design, assembly, testing, dan distribution, yang di mana enam tahapan tersebut dapat saling bertukar posisi atau tidak harus berurutan, terkecuali untuk tahap concept yang harus dikerjakan di urutan pertama [5]. Adapun bagian dari tahap-tahap tersebut antara lain:



Gambar 1. Metode Multimedia Development Life Cycle

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep (Concept)

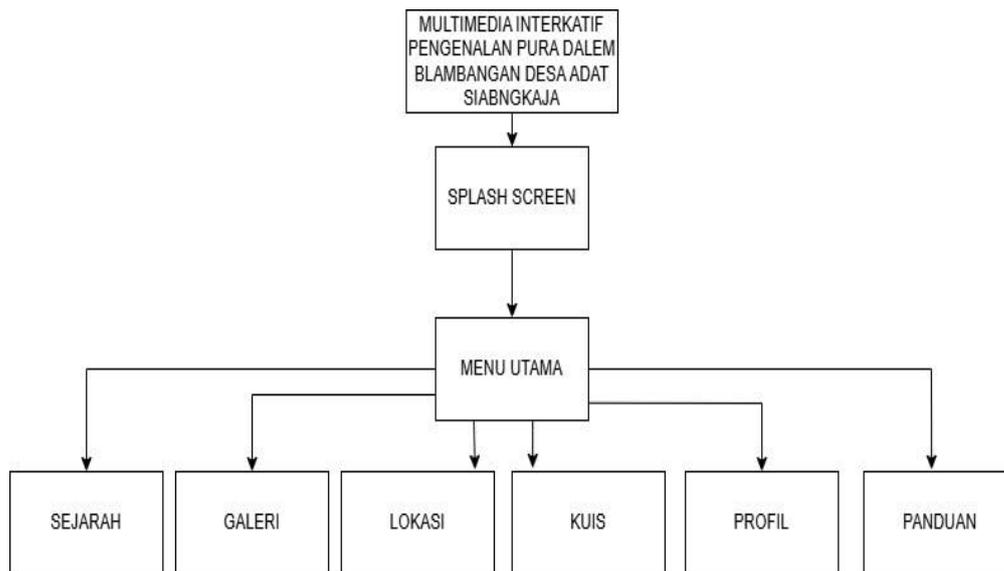
Dalam pembuatan konsep agar menjalankan tahap selanjutnya menggunakan Analisa 5W + 1H (What, Why, Who, Where, How) dan SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats) [6]. Tujuannya untuk memudahkan masyarakat di era digital dalam memperoleh informasi tentang pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja.

3.2. Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan design, tujuannya adalah untuk menggambarkan secara rinci spesifikasi arsitektur dan kebutuhan material yang diperlukan dalam proyek serta aspek tampilannya. Proses ini terdiri dari struktur menu dan flowchart [7].

3.2.1 Struktur menu

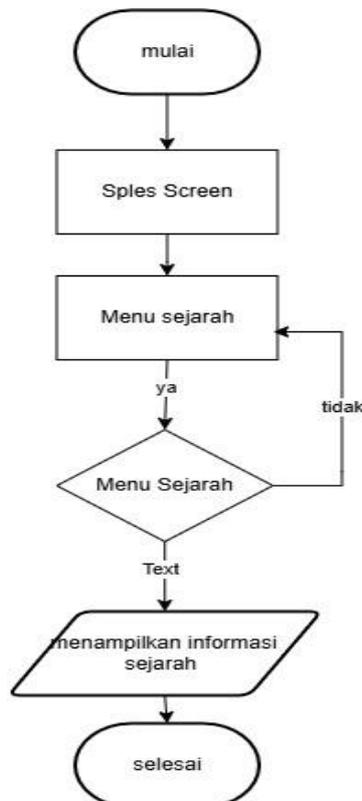
Pada tahap ini berisikan gambaran struktur menu. Struktur menu adalah sebuah skema yang menggambarkan tentang tampilan dari menu-menu sebuah aplikasi. Struktur menu ini dibuat yaitu untuk memudahkan merancang tampilan menu. Berikut merupakan skema struktur menu dari Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja [8].



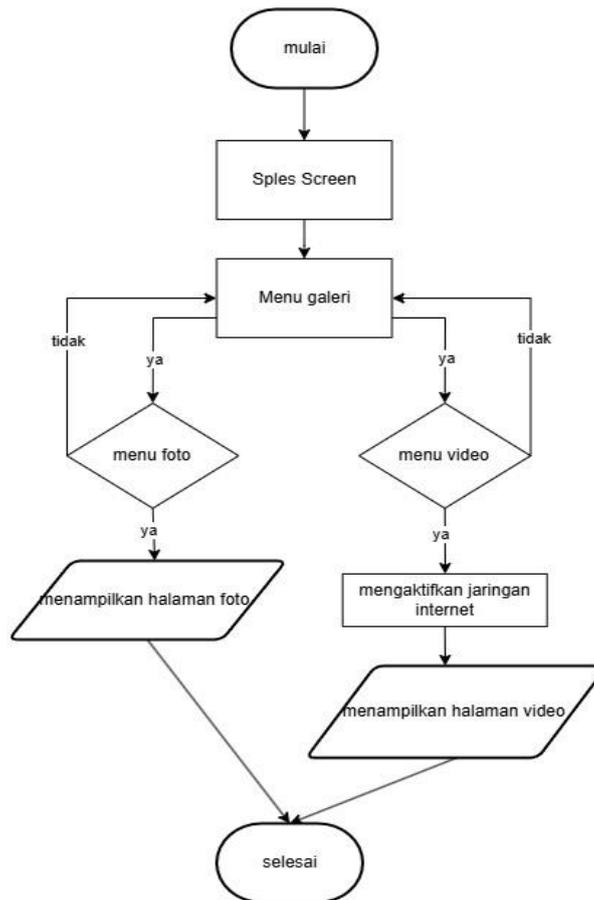
Gambar 2. Struktur menu

3.2.2 Flowchart

Pada desain Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja, penggunaan Flowchart memiliki fungsi untuk menggambarkan setiap langkah dalam proses pengembangan multimedia interaktif. Perancangan flowchart diperlukan guna memperlihatkan alur program yang akan diciptakan yang menunjukkan bahwa setiap tahapan memiliki keterkaitan, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan yang diperlukan[9].



Gambar 3. Flowchart menu sejarah



Gambar 4. Flowchart menu galeri

3.3 Desain Antarmuka

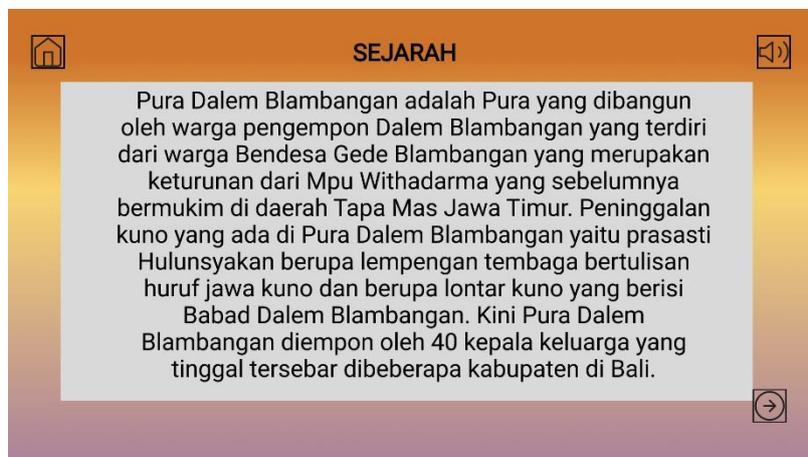
Desain antarmuka adalah tahapan yang dilakukan guna menghasilkan suatu desain atau tampilan awal dari rancangan sistem yang telah direncanakan. Berikut adalah hasil desain Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja [10].



Gambar 4. Landing Page



Gambar 5. Menu Utama



Gambar 6. Menu Sejarah



Gambar 7. Menu Galeri

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dapat dihasilkannya Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Dalem Blambangan Desa Adat Sibangkaja dengan menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dimana sudah dibangun multimedia sebagai Media

Pengenalan kepada masyarakat umum. Penempatan menu dan tampilan yang sangat sederhana dapat membantu pengguna mendapatkan informasi.

Daftar Pustaka

- [1] K. Sariasih, "MEMBEDAH MITOLOGISASI PURA DALEM PADANG BULIA MELALUI LONTAR SANGA NENEN TENGEK NIYA," *Jurnal Widya Citra*, vol. 4, no. 2, pp. 44–50, Oct. 2022.
 - [2] 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)," *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, vol. 7, no. 3, pp. 1–12, Dec. 2019, doi: <https://doi.org/10.23887/jjps.v7i3.11406>.
 - [3] U. Islam Negeri Sumatera Utara JI Williem Iskandar Pasar, "MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19 Purbatua Manurung," *Al-Fikru Jurnal Ilmiah*, vol. 14, no. 2, pp. 1–12, Jan. 2020.
 - [4] I. Putu, I. Abimanda1), R. Hadi2), N. M. Dewi, and K. Putri3), "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Maospahit Dengan Metode 2D Hybrid Animation," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer SPINTER*, vol. 1, no. 2, pp. 688–693, Apr. 2024.
 - [5] 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, pp. 26–31, May 2018.
 - [6] V. Winata, I. Wayan, G. Narayana, and F. Dawolo, "Multimedia Interaktif Cerita Agama Buddha di Indonesia," *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat CORISINDO*, pp. 619–624, Aug. 2022.
 - [7] I. Komang, J. A. Mahaputra, I. Puritan, W. Adh, N. Wayan, and A. Ulandari, "Desain Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Pura Panti Senawa Desa Tonja Kota Denpasar," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer SPINTER*, vol. 1, no. 2, pp. 272–277, Apr. 2024.
 - [8] A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, and F. Nurrahman, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENERGI ALTERNATIF BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, vol. 11, no. 2, pp. 147–156, Oct. 2021, doi: [10.23887/jurnal_tp.v11i2.651](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651).
 - [9] A. Amiruddin, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER," Thesis, Universitas Negeri Makasar, 2018.
 - [10] Adhar, Pande Putu Gede Putra Pertama, and I Gede Putra Mas Yusadara, "Perancangan Multimedia Pengenalan Tradisi Dan Kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat Berbasis Android," *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer SPINTER*, vol. 1, no. 1, pp. 208–213, Oct. 2023.
-