

Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Dalem Jati Di Desa Adat Penarungan Berbasis Multimedia Interaktif

Anak Agung Gede Agung Dananjaya¹⁾, I Gusti Ayu Desi Saryanti²⁾, Ni Made Astiti³⁾

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

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030446@stikom-bali.ac.id¹⁾, desi@stikom-bali.ac.id²⁾, astiti@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi multimedia interaktif untuk memperkenalkan Pura Dalem Jati Penarungan kepada masyarakat luas. Pura Dalem Jati merupakan salah satu pura penting di Bali yang memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi. Namun, informasi mengenai pura ini masih terbatas, terutama bagi generasi muda. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang mudah, serta dilengkapi dengan informasi lengkap tentang sejarah, arsitektur, dan nilai spiritual Pura Dalem Jati. Pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik dan dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan pura kepada masyarakat. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya melestarikan warisan budaya Bali. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi sarana edukasi bagi generasi muda untuk mempelajari lebih dalam tentang agama Hindu dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Hasil Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah aplikasi multimedia interaktif yang efektif untuk memperkenalkan Pura Dalem Jati Penarungan kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan informasi secara teks, tetapi juga melalui visualisasi yang menarik, seperti gambar, dan animasi.

Kata Kunci: Pura Dalem Jati, aplikasi multimedia, pelestarian budaya, Edukasi Generasi Muda, MDLC.

1. Pendahuluan

Bali dikenal sebagai "Pulau Seribu Pura", merujuk pada banyaknya tempat ibadah umat Hindu di pulau tersebut. Kehidupan keagamaan Hindu di Bali sangat kuat dan berakar dalam masyarakat. Pura berasal dari kata bahasa Sansekerta yang berarti "kota" atau "benteng" dan merupakan tempat pemujaan dewa Hindu Hyang Widhi Wasa[1].

Pura adalah nama tempat ibadah umat Hindu di Indonesia. Pura berasal dari kata pur yang berarti banteng atau tempat berlindung. Di Bali, pura merupakan tempat pemujaan Hyang Widi dan perwujudannya, serta arwah suci para leluhur pada semua tingkatan[2]. Di Bali, pura dibagi menjadi empat kategori berdasarkan ciri dan ciri khususnya: pura umum (Kahyangan Jagat), pura teritorial (Kahyangan Tiga), pura fungsional (Swagina), dan pura silsilah (Kawitan). Dengan cara ini, status dan kategori banyak pura di Bali terungkap dan identifikasinya menjadi lebih mudah[3]. Pura di Bali tidak hanya memiliki fungsi keagamaan saja, namun juga memiliki sejarah dan ciri khas tersendiri, seperti Pura Dalam Jati Penalungan

Membicarakan Sejarah Kahyangan Tiga di desa-desa adat Bali masih belum dapat dipastikan secara detail karena kurangnya bukti tertulis yang spesifik. Meskipun demikian, penggunaan istilah "Kahyangan" untuk tempat suci mengindikasikan keberadaan pura-pura ini sejak masa Bali Kuno, di mana prasasti-prasasti lebih sering menggunakan istilah "hyang" atau "kahyangan" daripada "Pura." Pura Dalem Jati Penarungan termasuk dalam kompleks Kahyangan Tiga (terdiri dari Pura Desa, Pura Puseh, dan Pura Dalem) di Desa Adat Penarungan, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali. Lokasi Pura Dalem Jati di barat daya desa berkaitan dengan arah mata angin yang diasosiasikan dengan Dewa Rudra, representasi aspek pelebur Siwa. Ciri khas Pura Dalem Jati adalah keberadaannya di dekat setra dan adanya pohon beringin di depan pintu gerbang utama (kori agung), yang diyakini memiliki kekuatan spiritual.[4]

Berdasarkan wawancara dengan Nyoman Budaya, pengurus Pura Dalem Jati Penalungan, penulis menemukan kurangnya informasi pengantar yang tepat. Hal ini disebabkan karena baik penduduk setempat

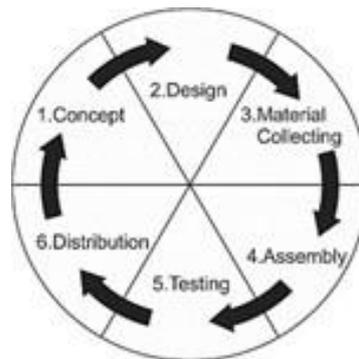
maupun wisatawan belum mengetahui sejarah pembangunan pura, tata letak (arsitektur) tempat suci tersebut, serta keberadaan Pura Dalem Jati Penalungan. Kuil ini terletak di desa wisata. Selain itu, banyak pemandu wisata yang meminta agar informasi yang ada di media tidak diberikan secara memadai. Dengan demikian, salah satu perkembangan teknologi informasi saat ini adalah pengemasan teknologi informasi dalam multimedia.

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian serupa oleh I Gusti Putu Satya Darma Kesuma dengan judul "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Puru Sada Desa Adat Kapal Berbasis Android"[5], serta oleh I Wayan Gede Oksarya Ega Satrya dengan judul "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android"[6]. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berbeda dengan yang sebelumnya, karena memiliki desain dan warna menarik serta penjelasan rinci sehingga menarik minat pembaca.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka timbullah ide untuk membuat suatu media interaktif pengenalan yaitu "Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Dalem Jati Penarungan Berbasis Multimedia Interaktif", yang dimana bertujuan untuk sarana informasi dalam memperkenalkan Pura Dalem Jati Penarungan terhadap masyarakat umum.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Dalem Jati Di Desa Adat Penarungan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode pengembangan ini memiliki enam tahapan yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Perakitan), *Testing* (Pengujian), *Distribution* (Pendistribusian). Enam langkah pengembangan ini dapat dikerjakan secara acak, karena sistem MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) ini memungkinkan untuk itu[7]. Langkah *development* dapat dilihat sebagai berikut:



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

Penelitian ini mengadopsi metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu:

- a. **Konsep (*Concept*):** Tahap ini menggunakan analisis 5W+1H sebagai landasan perencanaan dan perumusan detail pengembangan aplikasi.
- b. **Perancangan (*Design*):** Pada tahap desain, *storyboard* digunakan untuk memvisualisasikan dan memastikan setiap interaksi pengguna dengan aplikasi telah dipertimbangkan.
- c. **Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*):** Tahap ini berfokus pada pengumpulan aset aplikasi, seperti materi teks, gambar, dan ikon, yang bersumber dari jurnal dan internet.
- d. **Perakitan (*Assembly*):** Tahap perakitan menyatukan seluruh komponen yang telah direncanakan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi yang utuh.
- e. **Pengujian (*Testing*):** *Black Box Testing* diterapkan untuk menguji fungsionalitas aplikasi tanpa memperhatikan struktur kode internal.
- f. **Distribusi (*Distribution*):** Setelah pengujian selesai dan aplikasi dinyatakan layak, aplikasi dikemas dan disiapkan untuk didistribusikan melalui penyimpanan daring.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 *Concept*(Konsep)

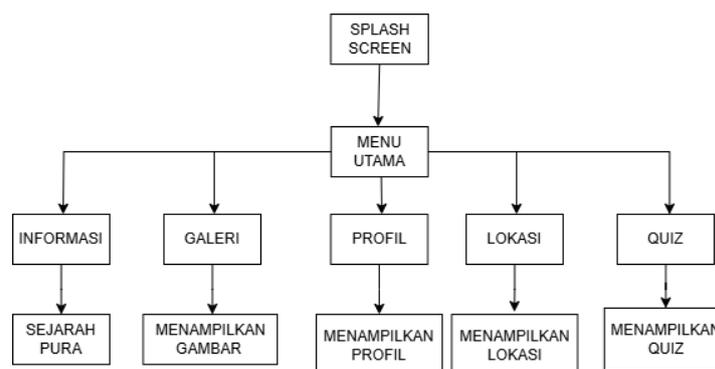
pada tahap awal (konsep), penulis menggunakan metode 5W+1H untuk menganalisis dan merencanakan pengembangan aplikasi. Metode 5W+1H digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar seperti *What* (Apa), *Why* (Mengapa), *Who* (Siapa), *Where* (Di mana), *When* (Kapan), dan *How* (Bagaimana) terkait pengembangan aplikasi. Detail dari analisis ini kemudian disajikan dalam tabel 1

Tabel 1. *Concept*

Apa tujuan dibuatnya aplikasi Multimedia Pengenalan pura dalam jati di desa penarungan ini?	Tujuan aplikasi ini adalah menyediakan media interaktif yang informatif dan mudah diakses untuk memperkenalkan Pura Dalem Jati kepada masyarakat luas, sekaligus melestarikan warisan budaya.
Mengapa Aplikasi tersebut dibuat?	Karena terkait dengan adanya keterbatasan masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai pura dalem jati ini.
Untuk siapa aplikasi tersebut dibuat?	Sasaran pengguna dari aplikasi ini adalah masyarakat lokal terutama kepada generasi muda yang ingin lebih mengenal pura dalem jati penarungan
Dimana aplikasi tersebut diimplementasikan?	Aplikasi atau sistem ini akan diimplementasikan pada pura dalem jati penarungan
Kapan aplikasi ini dapat digunakan?	Aplikasi tersebut dapat digunakan kapan saja dan di mana saja untuk mengetahui informasi mengenai pura dalem jati penarungan.
Bagaimana merancang dan membangun Multimedia Interaktif ini?	Aplikasi ini akan di rancang dan di bangun menggunakan Adobe <i>animate</i> .

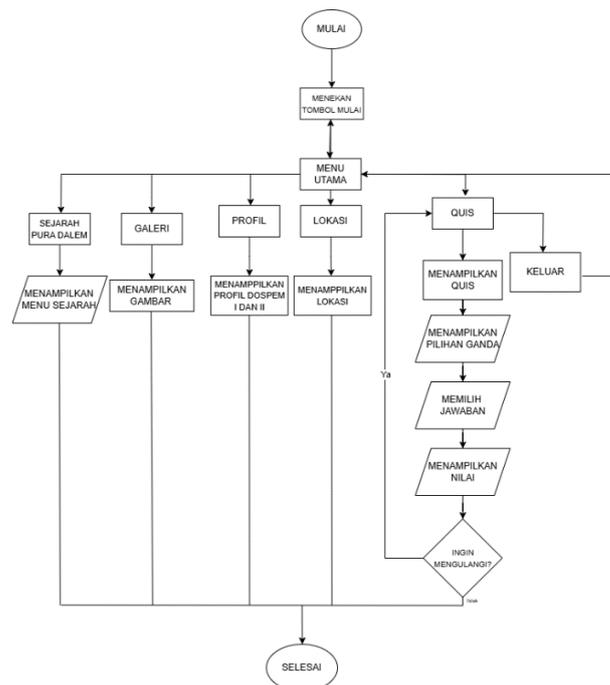
3.2 *Perancangan* (*Desain*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun spesifikasi detail terkait arsitektur proyek, tampilan visual, kebutuhan material, dan gaya desain. Proses ini mencakup beberapa tahapan, di antaranya penyusunan struktur menu dan diagram alur (*flowchart*)[8]. Struktur menu aplikasi divisualisasikan pada gambar 2 berikut:



Gambar 2 Struktur Menu Aplikasi

Struktur menu aplikasi, yang bertujuan untuk mempermudah navigasi dan pemahaman informasi bagi pengguna Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Dalem Jati di Desa Adat Penarungan, direpresentasikan secara visual pada gambar 2. Alur interaksi pengguna dalam aplikasi, yang digambarkan dalam *flowchart*, dapat dilihat pada gambar 3:



Gambar 3 Flowchart umum

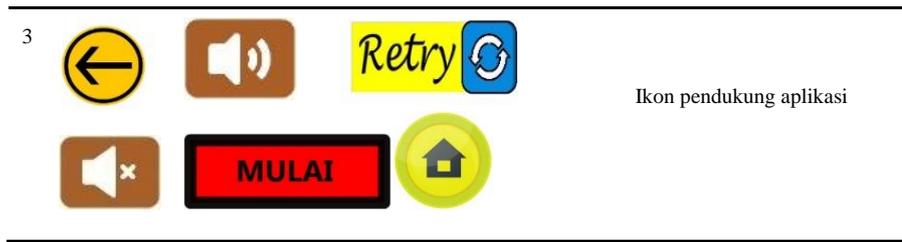
Gambar 3 flowchart umum, yang bertujuan untuk mempermudah navigasi dan pemahaman informasi bagi pengguna Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Dalem Jati di Desa Adat Penarungan, direpresentasikan secara visual pada gambar 3

3.3 Pengumpulan bahan (Material Collecting)

Tahap pengumpulan materi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan aplikasi. Penelitian ini mengumpulkan berbagai aset, meliputi materi teks, ikon, dan gambar, yang akan diintegrasikan ke dalam aplikasi[9].Rincian data aset tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengumpulan bahan

No	Gambar	Keterangan
1		Ikon aplikasi
2		Background aplikasi



Ikon pendukung aplikasi

3.4 Perakitan (Assembly)

Tahap perakitan melibatkan integrasi seluruh elemen desain menggunakan *Adobe Animate* (dengan *ActionScript 3.0*), *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Premiere Pro* untuk membentuk aplikasi yang utuh[10]. Berikut merupakan desain antarmuka aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Aplikasi

3.5 Pengujian (Testing)

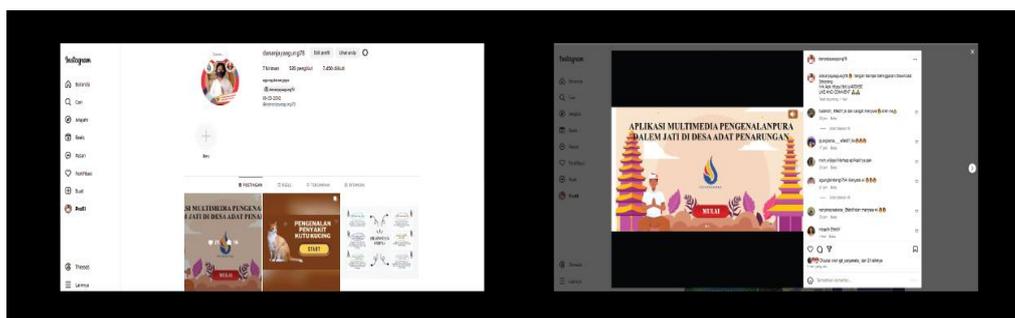
Black Box Testing merupakan metode pengujian yang berfokus pada verifikasi fungsionalitas aplikasi, dengan tujuan memastikan aplikasi beroperasi sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Berikut disajikan contoh penerapan *Black Box Testing* pada sebuah aplikasi yang tercantum dalam Tabel 3

Tabel 3. *Black Box Testing* Aplikasi Pura

No	Pengujian	Hasil Yang Diterapkan	Hasil Yang Didapatkan	Keterangan
1	Tombol sejarah	Menampilkan menu sejarah	Menu Sejarah tampil	Sesuai
2	Tombol galeri	Menampilkan menu galeri	Menu galeri tampil	Sesuai
3	Tombol Profile	Menampilkan menu profile	Menu profile tampil	Sesuai
4	Tombol lokasi	Menampilkan menu lokasi	Menu lokasi tampil	Sesuai
5	Tombol quiz	Menampilkan menu quiz	Menu quiz tampil	Sesuai

3.6 Pendistribusian (Distribution)

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari metode MDLC. Tahap ini merupakan tahap penulis membagikan aplikasi kepada pengguna atau pemangku kepentingan melalui Mediafire dan media sosial instagram. Berikut link aplikasi : <https://bit.ly/Puradalemjatipenarungan> dan link postingan Instagram : <https://bit.ly/mediapuradalemjati> Setelah link aplikasi atau tampilan aplikasi dibagikan di Instagram, saya menerima 22 like dan 16 komentar positif yang menyatakan aplikasi ini efektif. Berikut hasil dari pendistribusian melalui media sosial instagram:



Gambar 5. Tampilan sosial media

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi multimedia interaktif sebagai media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan Pura Dalem Jati Penarungan kepada masyarakat luas. Dengan mengadopsi metode MDLC, aplikasi ini mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, dan audio untuk menyajikan informasi yang menarik dan mudah dipahami. Hasil pengujian dan distribusi menunjukkan bahwa aplikasi ini telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang nilai budaya dan sejarah Pura Dalem Jati. Selain itu, respons positif dari pengguna melalui media sosial menunjukkan potensi aplikasi ini untuk menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan pariwisata berbasis masyarakat di Desa Penarungan. Ke depannya, pengembangan aplikasi ini dapat dilanjutkan dengan penambahan fitur-fitur baru, seperti tur virtual dan kuis interaktif, untuk memberikan pengalaman yang lebih bagi pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] I Kadek Wahyu Adi Gunawan, Pande Putu Gede Putra Pertama, dan I. K. P. Suniantara, "Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Lingga Bhuwana dengan Metode 2D Hybrid Animation," *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, vol. 15, no. 1, hlm. 54–64, Nov 2020, doi: 10.30864/jsi.v15i1.327.
- [2] I. Made, R. B. Suputra, P. Mahendra, A. Wardana, I. Kadek, dan A. Asmarajaya(2024), "Perancangan Sistem Informasi Profil Pura Berbasis Website (Studi Kasus: Pura Penataran Agung Rinjani)."
- [3] I. Ketut, P. Gunawan, dan M. Tresnayasa, "KEBERADAAN PURA SABANG DAAT DI DESA ADAT PUAKAN DESA TARO KECAMATAN TEGALLALANG," *Jurnal Inovasi Global*, vol. 3, no. 1, 2025, doi: 10.58344/jig.v2i11.
- [4] I. M. Purna, I. M. Widiada, I. G. B. Ananda, I. P. Y. Pratama and I. M. Subawa, PURANA KAHYANGAN TIGA KAHYANGAN DESA DESA ADAT PENARUNGAN, Yogyakarta: Amara books, 2024, pp. 6-18.
- [5] I. Gusti dkk., "APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PURA KAHYANGAN JAGAT PURU SADA DESA ADAT KAPAL BERBASIS ANDROID," 2024.
- [6] Satrya, I. W. G. O. E., Suardika, I. G., Sukerti, N. K., & Hendayanti, N. P. N. (2020). Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android. *Jurnal Fasilkom*, 10(3), 301-306.
- [7] R. Roedavan, B. Pudjoatmodjo, dan A. Putri Sujana(2022), "MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)", doi: 10.13140/RG.2.2.16273.92006.
- [8] F. Ridho Ardiansyah dan N. Purwandari, "Aplikasi Multimedia Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Tematik Kelas 3 di SDIT Al-Kautsar Cikarang," 2022.
- [9] R. Ilya Badri, "MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN KOMPONEN KOMPUTER MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6," 2021.
- [10] I. And dan D. Expert, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) INFORMASI ARTIKEL A B S T RAK," 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>