

MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TRADISI TATEBAHAN DESA BUGBUG KABUPATEN KARANGASEM

Padma Nyoman Crisnapati¹, I Gusti Ngurah Wikranta Arsa², Putu Cinthya Kartika Candra³

Program Studi Sistem Komputer^{1, 2}, Program Studi Sistem Informasi³

STMIK STIKOM BALI, Jl. Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar, Bali, Indonesia tlp. (0361) 244445 fax : (0361) 264773

crisnapati@stikom-bali.ac.id¹, arsa@stikom-bali.ac.id², cinthyakartika078@gmail.com³

Abstrak

Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem merupakan tradisi yang dilaksanakan 1 tahun sekali setiap purnama sasih Jiyesta, Tatebahan merupakan salah satu tradisi budaya Bali khususnya Desa Pakraman Bugbug Karangasem sebagai suatu luapan kegembiraan atas keberhasilan dan kemenangan dalam menyelenggarakan suatu upacara keagamaan dan juga menyambut keberhasilan atas panen diladang, karena minimnya informasi baik dari buku maupun media informasi lainnya. Kemudian bagaimana cara agar masyarakat umum khususnya generasi muda agar tertarik untuk mengetahui tentang Tradisi Tatebahan. Maka dari itu dibuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem. Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem ini merupakan aplikasi yang dibuat untuk mengenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat umum yang memuat konten sejarah tradisi, foto dan video pelaksanaan tradisi. Aplikasi ini menggunakan bahasa program Action Script 3.0. Metode pengembangan sistem menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther. Hasil pengujian sistem dengan menggunakan pengujian Black Box dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem yang dibangun sudah berjalan sesuai yang diharapkan dan berdasarkan pengujian kuesioner didapatkan dengan hasil total rata-rata 4,6 dengan persentase 92%, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem ini telah dibuat dengan "Cukup Baik".

Kata kunci :

Multimedia interaktif, pengenalan tradisi tatebahan desa bugbug kabupaten karangasem, android.

Abstract

In Bugbug Village of Karangsem regency, the most eastern part of the island, there is a tradition that the local people call it, Tetebahan, a fight of two men holding a shield and a stem of banana leaf. The tradition is performed once a year every the full moon of the 11th month of Balinese traditional calendar, Jiyesta. Tetebahan is one of Balinese traditional cultures especially in the village of Pakraman Bugbug, Karangasem as an expression of happiness and success in performing a religious ceremony and harvesting the crops. Due to the lack of information either book or other media platforms of how to woo the interest of the public especially the millennial generation to remain performing this tradition, thus an Interactive Multimedia Application was created to access the information. This application is created to introduce and give sufficient information to public that will make content the history of tradition, photos and video performing the tradition. This application used the programming language Action Script 3.0. The method of developing system used is the method of Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Luther version. The end results of the system tested by using Black Box can be concluded that the application has been run as expected. And the questionnaire test obtained with a total average of 4.6 with 92% percentage, it can be concluded that Interactive Multimedia Applications Introduction of Bebbug Village Bugbug Tradition This Karangasem regency has been classified as "Good Enough".

Keywords :

Interactive multimedia, tatebahan tradition of bugbug village karangasem, android.

I. PENDAHULUAN

Di Indonesia terdapat beranekaragam tradisi. Keanekaragaman tradisi ini menunjukkan kekayaan Indonesia yang harus dilestarikan oleh seluruh penduduk. Setiap daerah di Indonesia memiliki tradisi dengan ciri khas 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. Setiap daerah terkenal akan budaya dan seninya adalah Pulau Bali.

Bali adalah salah satu daerah yang memiliki berbagai macam tradisi yang masih dipertahankan sampai saat ini, misalnya salah satu tradisi yang berada di Kabupaten Karangasem. Kabupaten Karangasem banyak menyimpan kebudayaan dan

tradisi yang unik dan sakral. Seperti misalnya di Desa Tenganan, salah satunya terkenal adalah "mekare-Kare" (perang pandan/megeter pandan), di Desa Jasri ada yang disebut dengan "Ter-teran" (Perang Api). Adegan dari ritual/tradisi tersebut kelihatannya berbahaya dan menakutkan, namun di balik itu terkandung makna spiritual yang unik, sakral, magic ditinjau secara sekala dan niskala serta cukup menarik untuk ditonton sebagai sarana hiburan masyarakat.

Ritual serupa yang tidak kalah menariknya adalah sebuah ritual (Aci) yang terdapat di Desa Pakraman Bugbug yaitu ritual saling pukul memukul dengan memakai alat berupa Pelepah Daun Pisang. Ritual (aci) ini dinamakan "TATEBAHAN". Tradisi Tatebahan ini sudah dilaksanakan oleh masyarakat Desa Pakraman Bugbug sebelum mengenal agama secara murni. Dilihat dari asal katanya Tatebahan itu

berasal dari kata Tebah yang berarti pukul. Jika dilihat dari pengertiannya Tatebahan adalah aksi saling pecut-pecutan dengan pelapah pisang di bagian tubuh yaitu area punggung di bawah leher di atas pinggang yang tidak lebih dari 3 kali. Tatebahan merupakan salah satu tradisi budaya Bali khususnya Desa Pakraman Bugbug Karangasem sebagai suatu luapan kegembiraan atas keberhasilan dan kemenangan dalam menyelenggarakan suatu upacara keagamaan dan juga menyambut keberhasilan atas panen diladang. Hakekat dari upacara ini adalah sebagai penolak bala dan penolak wabah penyakit serta diyakini oleh masyarakat dapat menyembuhkan suatu penyakit. Disamping itu ditinjau dari aspek sosial, upacara ini dapat memupuk rasa persatuan dan persaudaraan antar warga. Namun, jaman sekarang masih banyak masyarakat lokal belum mengenal dan mengetahui tradisi Tatebahan itu sendiri. Hal tersebut dikarenakan oleh keterbatasan informasi yang ada mengenai Tatebahan dan kurangnya minat masyarakat mengenal tradisi Bali. Maka dari itu, dengan peranan teknologi informasi yang berkembang saat ini perlu dibuatkan suatu aplikasi multimedia interaktif yang bisa memperkenalkan tradisi Tatebahan yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

Berbagai macam aplikasi multimedia bisa dimanfaatkan untuk penyajian suatu informasi untuk membantu masyarakat di dalam mencari informasi seperti media interaktif. Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih yang dikehendaki untuk proses – proses selanjutnya. Pengguna akan mendapatkan informasi atau umpan balik sesuai dengan aksi atau navigasi yang dipilih dan informasi tersebut dapat menggunakan berbagai bentuk format data seperti teks, gambar, audio, video, simulasi dan lain – lain.

Meskipun banyak terjadi perkembangan di Desa Pakraman Bugbug dimana perkembangan iptek yang sudah maju, Tetapi Tradisi Tatebahan ini masih tetap dilaksanakan dan dilestarikan hingga saat ini. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis ingin merancang aplikasi Tradisi Aci Tatebahan mengenai sejarah, pengertian dan pengenalan tradisi Aci Tatebahan di Desa Bugbug, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis akan merancang aplikasi multimedia interaktif tema “MULTIMEDIA INTERAKTIF TRADISI TATEBAHAN DESA BUGBUG KABUPATEN KARANGASEM.”

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada studi literatur ini akan dikaji beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibuat. Adapun studi literatur penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut. Pengenalan tradisi budaya bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android karya Dewa Putu Andre Sanjaya, I Ketut Adi Purnawan, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi (Jurnal Tahun 2016) menjelaskan tentang tradisi – tradisi yang ada di bali yang di rangkum dalam sebuah game berbasis android. Tujuan dari aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai tradisi yang ada di bali dan sebagai

pengenalan tradisi budaya bali untuk dunia luar ataupun dalam [1]

Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia karya Nur Afiat Umar, Ahmad Suryan , S.T., M.T, Hanung Nindito Prasetyo, S.Si. M.T (Skripsi Tahun 2015) Menjelaskan pengenalan budaya Indonesia sebagai media pembelajaran dan membantu murid dan guru. Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS5 dan bahasa pemrograman Action Script 2.0. Bertujuan untuk menunjang pengetahuan murid tentang budaya – budaya yang ada di Indonesia dengan pengenalan melalui aplikasi yang terdapat fitur – fitur seperti kuis, musik, suara dan teks [2]

Film Dokumenter Kain Gringsing Di Desa Tenganan Pegringsingan Karya oleh I Gusti Suryawan , I Gede Mahendra Darmawiguna , I Gede Partha Sindhu , S.Pd., M.Pd (Jurnal tahun 2017) Film ini bertujuan untuk memberikan wawasan bagi penonton terkait proses pembuatan kain gringsing , penggunaan kain gringsing dalam upacara yang ada di desa tenganan pegringsingan serta makna filosofi yang terkandung dalam kain gringsing. Film ini dibuat menggunakan Adobe Premiere Pro Cs6 sebagai pembuat video dengan bantuan Adobe After Effect sebagai penambah efek video.[3].

Game Perang Pandan Menggunakan Metode Dynamic Difficulty Adjustment Karya oleh Dewa Gede Anom Surya Praktiyasa, A.A Kt Agung Cahayawan Wiranatha, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi (Jurnal tahun 2016) *game* ini bertujuan untuk sebagai media pengenalan kebudayaan daerah, salah satunya adalah kebudayaan Perang Pandan. Game Perang Pandan menerapkan metode *Dynamic Difficulty Adjustment*. Metode ini secara otomatis menyesuaikan tingkat kesulitan pada *game* dengan kemampuan pengguna. [4]

Dari beberapa referensi yang dipaparkan diatas, maka akan mengembangkan dan membuat “Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Karangasem” dengan memberikan informasi dan penjelasan tentang sejarah maupun pelaksanaan agar pengguna diharapkan bisa lebih memahami tradisi Tatebahan desa Bugbug Karangasem.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem adalah Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Didalam metode ini memiliki enam tahapan yang terdiri dari *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

1. CONCEPT

Concept merupakan tujuan dari penulis membuat analisa dan topik tentang Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem.

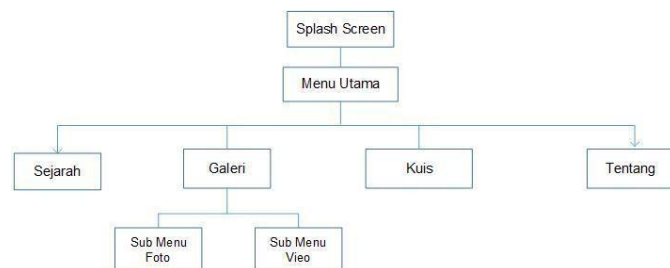
2. DESIGN

Pada tahap ini pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan

bagaimana proyek multimedia tersebut akan disajikan. Tahap ini meliputi struktur menu aplikasi, perancangan *flowchart*, perancangan desain antarmuka aplikasi, dan pembuatan *storyboard* video.

A. Struktur Menu Aplikasi

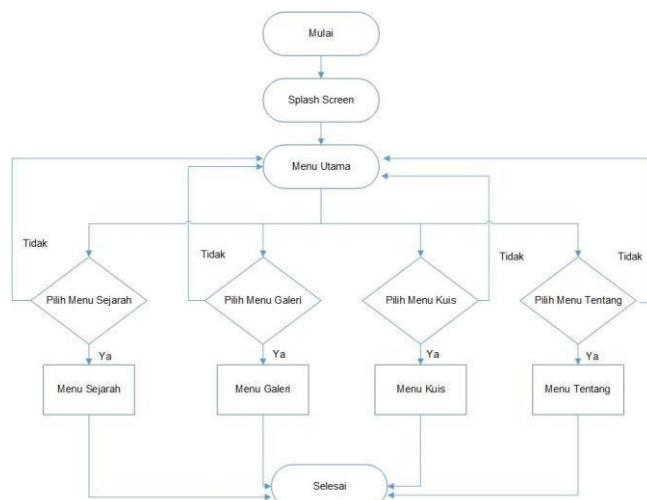
Berikut ini merupakan rancangan secara umum struktur menu Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Struktur Menu Aplikasi

B. Flowchart Umum Aplikasi

Berikut ini merupakan *flowchart* umum dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem, yang dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Flowchart Umum Aplikasi

Pada bagian splash screen akan menampilkan sebuah pembuka dari Aplikasi Multimedia Interaktif pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem berupa logo animasi tradisi tatebahan, dilanjutkan dengan loading aplikasi untuk masuk ke halaman utama. Splash Screen sendiri memiliki fungsi agar aplikasi lebih terlihat profesional. Halaman utama akan muncul setelah halaman splash screen.

Pada halaman utama terdapat 4 menu utama yang terdiri dari menu sejarah, menu galeri, menu kuis, dan menu tentang. Di masing-masing menu utama akan menampilkan konten-konten dari Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bug-bug Karangasem.

Pada bagian menu sejarah terdapat konten yang berisi tentang sejarah tradisi taetebahan yang berisi keterangan dalam bentuk teks.

Pada menu galeri dibagi menjadi 2 sub menu yaitu sub menu foto dan sub menu video. Dimana di dalam sub menu tersebut berisikan informasi berupa foto, video.

Pada bagian menu kuis terdapat konten yang berisi soal dan jawaban pilihan ganda sebanyak 10 soal mengenai Tradisi Tatebahan yang harus di jawab oleh pengguna aplikasi.

Pada bagian menu petunjuk terdapat konten yang berisikan cara menggunakan aplikasi. Dimana informasi yang ditampilkan adalah fungsi masing-masing button pada aplikasi yang berupa teks dan gambar.

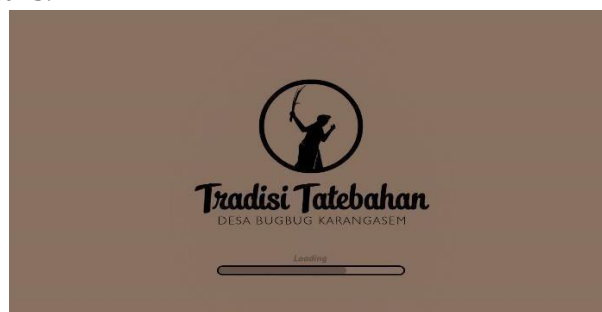
Pada Bagian menu tentang menampilkan konten teks penjelasan singkat tentang aplikasi, dan juga foto yang berisi keterangan dalam bentuk teks yang terdiri dari nama pembuat aplikasi, pembimbing 1 dan 2.

3. IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam implementasi sistem dimana pada tahap ini menjelaskan yang telah dibuat. Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Kabupaten Karangasem, berikut merupakan tampilan aplikasi yaitu sebagai berikut:

A. Tampilan Halaman Splash Screen

Tampilan halaman *splash screen* aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Halaman *Splash Screen*

B Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4 Tampilan Halaman Menu Utama

C Tampilan Halaman Menu Sejarah

Tampilan halaman menu sejarah dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5 Tampilan Halaman Menu Sejarah

D Tampilan Menu Galeri

Tampilan halaman menu galeri dapat dilihat pada gambar 6:



Gambar 6 Tampilan Halaman Menu Galeri

E Tampilan Halaman Menu Kuis

Tampilan halaman menu kuis dapat dilihat pada gambar 7:



Gambar 7 Tampilan Halaman Menu Kuis

F Tampilan Halaman Menu Tentang

Tampilan Halaman Menu Tentang dapat dilihat pada gambar 8:



Gambar 8 Tampilan Halaman Menu Tentang

G Tampil Halaman Menu Petunjuk

Tampilan halaman menu petunjuk dapat dilihat pada gambar 9:



Gambar 9 Tampilan Halaman Menu Petunjuk

H Tampilan Halaman Menu Keluar

Tampilan Halaman Menu Keluar dapat dilihat pada gambar 10:



Gambar 10 Tampilan Halaman Menu Keluar

4. TESTING

Pengujian sistem terdapat 2 metode pengujian yang terdiri dari metode black box dan kuesioner. Metode pengujian yang dilakukan pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem sebagai berikut:

A. Pengujian Black Box

Pengujian *black box* berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah di susun pada scenario pengujian. Berikut ini pemaparan hasil pengujian yang dapat dilihat pada table I:

TABEL I
TABEL HASIL PENGUJIAN BLACK BOX

Butir Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Button Sejarah	Sistem menampilkan halaman Sejarah	Halaman sejarah tampil ketika button sejarah di klik	Sesuai
Button Galeri	Sistem menampilkan halaman galeri	Halaman galeri tampil ketika button galeri di klik	Sesuai
Button Kuis	Sistem menampilkan halaman kuis	Halaman kuis tampil ketika button kuis di klik	Sesuai
Button Petunjuk	Sistem menampilkan halaman petunjuk	Halaman petunjuk tampil ketika button petunjuk di klik	Sesuai
Button Tentang	Sistem menampilkan halaman tentang	Halaman tentang tampil ketika button tentang di klik	Sesuai
Button Keluar	Sistem menampilkan halaman keluar	Halaman galeri tampil ketika button keluar di klik	Sesuai

Button Musik	Suara musik aplikasi aktif / nonaktif	Suara music aplikasi aktif / nonaktif ketika button musik di klik	Sesuai
--------------	---------------------------------------	---	--------

Dari hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan pengujian *Black Box*, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem yang dibangun sudah berjalan sesuai yang diharapkan.

B. Kuesioner

Pengujian kuesioner ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang terdiri dari 15 soal pertanyaan dan melibatkan 30 orang responden yang terdiri dari 15 responden perempuan dan 15 responden laki – laki dengan status minimal SMA/ sederajat serta paham IT. Responden mencoba menggunakan aplikasi terlebih dahulu sebelum mengisi kuesioner.

Berikut ini merupakan hasil rata-rata perhitungan kuesioner pada setiap kategori pertanyaan yang diberikan kepada responden. Kesimpulan Pengujian Kuesioner berdasarkan pengujian yang telah dilakukan kepada 30 orang responden dengan 15 pertanyaan, maka yang didapatkan hasil total rata-rata adalah 4,6 dengan persentase 92%, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem telah dibuat dengan “Sangat Baik”.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian yang dilakukan pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem maka dapat dijabarkan sebagai berikut: perekayasaan aplikasi ini telah berhasil dirancang dan dibangun dengan judul Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat mengenal serta mempelajari tentang Tradisi Tatebahan.

Hasil pengujian sistem dengan menggunakan pengujian *Black Box* dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem yang dibangun sudah berjalan sesuai yang diharapkan dan berdasarkan pengujian kuesioner didapatkan dengan hasil total rata -rata 4,6 dengan persentase 92%, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tradisi Tatebahan Desa Bugbug Kabupaten Karangasem ini telah dibuat dengan “Cukup Baik”.

REFERENSI

- [1] Dewa Putu Andre Sanjaya, I Ketut Adi Purnawan, Ni Kadek Dwi Rusjanyanti Explore Bali berbasis Android. Denpasar : Universitas Udayana 2016

- [2] Nur Afiat Umar, Ahmad Suryan, S.T., M.T, Hanung Nindito Prasetyo, S.Si. M.T. Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia. Bandung: Universitas Telkom 2015
- [3] I Gusti Suryawan, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Gede Partha Sindhu, S.Pd., M.Pd. Film Dokumenter Kain Gringising Di Desa Tenganan Pegringsingan. Singaraja: UNDIKSHA 2017
- [4] Dewa Gede Anom Surya Praktiyasa, A.A Kt Agung Cahyawan Wiranatha, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi. Game Perang Pandan Menggunakan Metode Dynamic Difficulty Adjustment. Denpasar: Universitas Udayana 2016