Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web

Ni Putu Nanda Putri Budiasa[1a)], Ketut Gus Oka Ciptahadi[1b)], A.A Ayu Meitridwiastiti[1c)]
[1)]Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Bali, Indonesia
e-mail: [a)]200030155@stikom-bali.ac.id, [b)]gusciptaa.oka@gmail.com, [c)]aaameitri@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pura Kawitan Pasek Tangkas berlokasi di Desa Tangkas, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung. Namun, penyampaian sejarah pura selama ini masih terbatas pada media lisan dan teks, sehingga kurang menarik bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas berbasis web sebagai media edukasi dan pelestarian budaya. Metode yang digunakan meliputi data yang terkumpul melalui studi literatur, wawancara bersama tokoh adat, beserta observasi langsung. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan perancangan storyboard, pembuatan animasi, dan implementasi pada website menggunakan teknologi web. Penelitian ini menerapkan metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdapat 6 tahapan, yakni concept, design, material, collecting, assembly, dan testing. Website interatif menyajikan animasi sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas secara visual dan naratif serta berperan dalam meningkatkan minat belajar masyarakat, khususnya generasi muda, sekaligus menjadi sarana dokumentasi digital untuk mendukung pelestarian sejarah dan budaya Bali.

Kata kunci: *animasi sejarah, Pura Kawitan Pasek Tangkas, web, MDLC.*

1. Pendahuluan

Semarapura termasuk ibu kota Kabupaten Klungkung selaku salah satu dari delapan kabupaten di Provinsi Bali. Luasnya ialah 315 meter persegi [1]. Kabupaten Klungkung memiliki beberapa pura yaitu Pura Watu Klotok, Pura Goa Lawah, Pura Taman Sari, Pura Tirta Suranadi,Pura Agung Kentel Gumi [2]. Tempat pemujaan roh leluhur suci dari tiap penduduk ataupun kelompok kekerabatan terdapat di di Pura Kawitan. Pura Kawitan umumnya mempunyai sifat khusus, yakni dijadikan tempat pemujaan bagi umat Hindu yang mempunyai hubungan darah menurut garis keturunan mereka [3]. Kawitan yang berasal dari kata Sansekerta "Wit" yang berarti asal-usul atau leluhur termasuk gagasan kunci dalam tradisi Hindu Bali. Istilah ini selaku bentuk penghormatan terhadap leluhur atau awal mula keluarga dengan merujuk pada garis keturunan yang lebih tua. Selain leluhur dalam arti luas, istilah kawitan juga merujuk pada lokasi atau struktur pemujaan yang dihormati dalam upacara keagamaan Bali. Kawitan dalam konteks ini bisa disebut roh suci leluhur yang dihormati yang terikat oleh darah melalui garis keturunan khusus [4].

Seiring berjalannya waktu banyak cara yang digunakan untuk mengenalkan Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas,yaitu melalui web, animasi dan media sosial seperti Youtube dan Whatsapp dengan tampilan animasi yang lebih menarik dan lengkap. Dalam pengenalan sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas ini masih banyak yang tidak mengetahui tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas karena kurangnya minat masyarakat untuk mengetahui tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas ini, selain itu banyak juga informasi yang beredar di sosial media, sehingga ada beberapa hal yang masih belum jelas secara langsung kebenarannya.Dari hasil salah satu interview bersama Guru Gede Mangku Tangkas R.Suryantara mengatakan bahwa, saat ini sejarah tentang Pura Kawitan Pasek Tangkas telah memiliki buku. Namun dalam upaya pengenalan sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas yang telah dijadikan buku, masyarakat menjadi malas untuk membaca buku itu karena masyarakat kurang paham dengan maksud dari buku tersebut.

Maka salah satu hal yang dapat membantu menyampaikan informasi,mengenai pengenalan sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas sebagai media pengenalan yaitu dengan menggunakan media yang menarik dan sedikit berbeda dari isian dari buku,dengan memanfaatan teknik animasi dalam video,yang dimana akan menampilkan tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas,serta dapat diakses melalui kanal Youtube dan web oleh masyarakat, agar masyarakat mendapatkan informasi dengan mudah, karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui jaringan internet.

Animasi merujuk pada gambar bergerak yang kini banyak dibuat melalui pemanfaatan komputerisasi. Meskipun terdapat banyak jenis animasi yang bervariasi, semuanya bisa dijadikan media promosi [5].

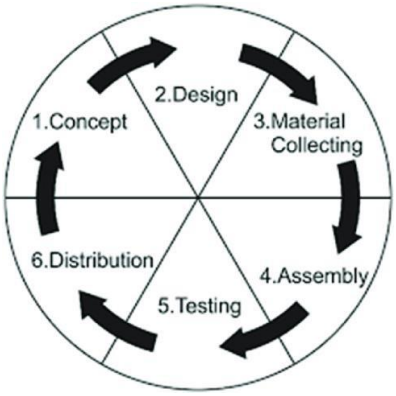
Website ialah sekumpulan halaman web yang dibentuk dalam jaringan yang terhubung yang berfungsi untuk menampilkan beragam informasi dari suatu domain, termasuk teks, gambar, ataupun suara. Hyperlink biasanya ialah sebutan untuk halaman web yang terhubung ke halaman web lainnya, sementara hypertext ialah teks yang terhubung ke teks lainnya [6].

Sebelumnya pada tahun 2020 I Gede Adi Sudi Anggara, Hendra Santosa, A.A. Gde Bagus Udayana melakukan penelitian yang berjudul Proses Pembuatan Film Animasi 2D "Pedanda Baka". Penelitian ini menerapkan metodologi penelitian kualitatif. Menurut temuan penelitian, film animasi 2D "Pedanda Baka" dijadikan media untuk menyebarluaskan informasi tentang cerita rakyat Bali beserta melestarikan salah satu seni tradisi lisan, yakni cerita rakyat khas Nusantara [7]. Pada tahun 2021 I Gusti Nyoman Oka Wirya Dana, Ketut Gus Oka Ciptahadi dan Ida Bagus Suradarma melakukan Penelitian yang berjudul "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih". Penelitian ini menerapkan metode MDLC (*Multimedia Devlopment Life Cycle*). Dengan hasil penelitian yaitu dapat memberikan informasi kepada penggunanya dengan menarik dan informative [8]. Pada tahun 2023 Hasmalena, Syafdaningsih, Laihat, Nina Kurniah, Dara Zulaiha, Rina Rahayu Siregar, Lia Dwi Ayu Pagarwati, Tri Noviyanti melakukan Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD". Penelitian ini menerapkan metode ADDIE. Menurut temuan penelitian, video animasi yang disajikan dengan cara yang menarik dan mencakup sejumlah materi berupa perkembangan anak, komunikasi efektif, pengasuhan positif, pengenalan diri anak, disiplin positif, beserta strategi pembelajaran bisa dijadikan cara baru untuk memenuhi kebutuhan informasi pendidik sekaligus masyarakat (orang tua) [9].

Menurut permasalahan yang telah dijabarkan beserta mengacu pada penelitian terdahulu, alhasil pada penelitian ini hendak dibuatkan sebuah video animasi yang berisi tentang Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas yang terletak di Desa Tangkas, Klungkung. Disamping itu akan dibuatkan pula sebuah web untuk menampilkan informasi dengan mudah yang dilengkapi dengan video animasi yang diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas. Maka penulis akan membuat suatu animasi dan web yang berjudul"Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web".

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ialah suatu cara ataupun ilmu guna memperoleh suatu kebenaran melalui prosedur ilmiah. Dalam penelitian ini Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web melalui metode *Multimedia Development Life Cycle* disertai tahapannya mencakup:



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)[10]

2.1 Konsep (*Concept*)

Konsep merupakan tahapan awal dalam membuat Analisa dan topik mengenai Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web sebagai sarana pengetahuan tentang Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas.Dalam pembuatan konsep, penulis menggunakan Analisa 5W+1H yakni, *What, Why, Where, When, Who* dan *How.*

Tabel 1. Analisis 5W + 1H

No	Unsur 5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban

1	Apa? (*WHAT*)	Aplikasi apakah yang akan dibuat?	Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web.
2	Kenapa? (*WHY*)	Kenapa animasi dan web dibuat?	Karena animasi dan web penting dibuat agar memudahkan masyarakat yang belum mengetahui tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas dapat mengetahui tentang sejarah tersebut.
3	Dimana? (*WHERE*)	Dimana animasi dan web ini akan diterapkan?	Animasi dan web ini nantinya akan diterapkan di setiap tempat dimana masyarakat belum mengetahui tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas.
4	Kapan? (*WHEN*)	Kapan akan diterapkan?	Pada saat masyarakat belum mengetahui sejarah tentang Pura Kawitan Pasek Tangkas.
5	Siapa? (*WHO*)	Siapa yang akan melihat dan menggunakan animasi dan web ini?	Animasi dan web ini dapat dilihat oleh semua orang.
6	Bagaimana? (*HOW*)	Bagaimana animasi dan web ini dapat menyelesaikan masalah?	Dengan adanya animasi dan web ini terkait tentang sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Klungkung, masyarakat dapat mengetahui dan mempelajari mengenai sejarah tentang Pura Kawitan Pasek Tangkas.

2.2 Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dari Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas berbasis Web yang akan dibuat. Pada tahap ini meliputi kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras dan gambaran umum dari aplikasi.

2.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Tahap pengumpulan bahan melibatkan pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara dan studi literatur.

2.4 Pembuatan Sistem (Assembly)

Tahap ini merupakan hasil implementasi dari tahap perancangan (*design*) yang telah dibuat sebelumnya. Isi materi beserta file – file pendukung yang telah dikumpulkan sebelumnya dirangkai dan disusun sesuai dengan desain yang ada. Software yang digunakan pada proses assembly ini adalah Filmora dan Wordpress.

2.5 Uji Coba (Testing)

Setelah aplikasi dibuat dan dijalankan, pengujian berikutnya akan dilakukan dengan metode pengujian Black-Box Testing yang dimana tujuannya adalah guna menjamin bahwasanya hasil dari input beserta output sudah sesuai dengan fungsionalitas sistem yang diantisipasi sebelumnya. Hasil dari Black-Box Testing nantinya dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan target capaiannya.

Tabel 2. Pengujian Black box Testing

No	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapatkan	Hasil Pengujian
1	Button Home	Sistem menuju ke halaman beranda	Sistem berhasil menuju ke halaman beranda	Sesuai
2	Button Sejarah	Sistem menuju ke halaman sejarah	Sistem berhasil menuju ke halaman sejarah	Sesuai
3	Button Galeri	Sistem menuju ke halaman galeri	Sistem berhasil menuju ke halaman galeri	Sesuai

4	Button Menu Video Animasi	Sistem menuju ke halaman video animasi	Sistem berhasil menuju ke halaman video animasi	Sesuai

2.6 Distribusi (Distribution)

Tahap distribusi merupakan tahap ketika aplikasi disimpan dalam media berupa web dan file video berformat MP4 serta diunggah ke YouTube. Tahap ini merupakan tahap akhir dimana media telah siap digunakan ataupun digandakan untuk dipublish.

3. Hasil dan Pembahasan

Animasi sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas berbasis web merupakan sebuah strategi baru yang mampu memberikan informasi mengenai sebuah objek serta akan memberikan gambaran lingkungan sekitar pura dengan animasi yang telah disiapkan. Proses Pembuatan web ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) agar sistem yang dihasilkan sesuai dengan perancangan.

3.1 Perancangan

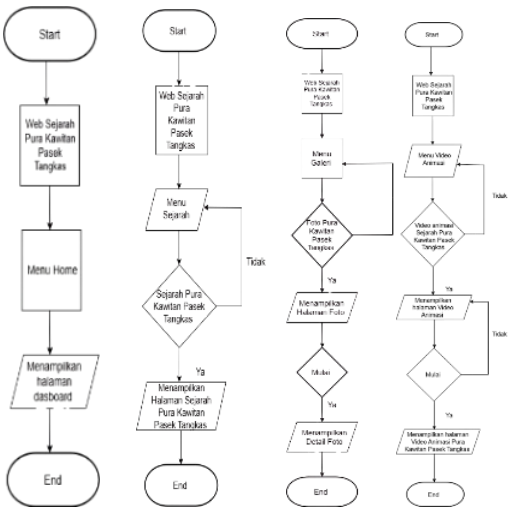
Tujuan dari perancangan sistem yakni guna membuat desain awal atau rincian dari sistem yang dibangun untuk menguraikan secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan.

3.1.1 Gambaran Umum Sistem

Dalam penggunaan Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web ini pengguna atau user dapat memilih menu yang tersedia pada web. Menu tersebut diantaranya yang pertama terdapat menu home, pada menu ini menampilkan foto dan penjelasan sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas secara singkat. Kedua terdapat menu sejarah, pada menu ini pengguna dapat melihat dan mempelajari sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas. Ketiga terdapat menu galery,pada menu ini pengguna dapat melihat dokumentasi berupa foto – foto dari Pura Kawitan Pasek Tangkas. Keempat terdapat menu video animasi , pada menu ini pengguna dapat menyaksikan dan menonton sejarah dari Pura Kawitan Pasek Tangkas dalam bentuk video animasi.

3.1.2 Flowchart

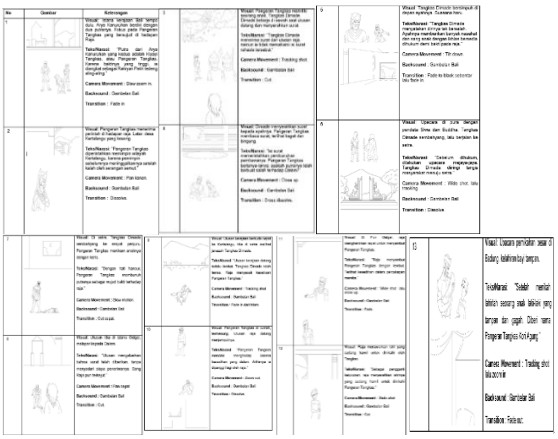
Flowchart merupakan suatu bagian yang menjelaskan langkah – langkah atau alur dari sebuah proses sistem secara terperinci. *Flowchart* memiliki fungsi untuk membantu dalam implementasi program yang akan dibuat. Berikut merupakan *flowchart* dari web Pura Kawitan Pasek Tangkas.



Gambar 2 *Flowchart* menu Home, Menu Sejarah, Menu Galery dan Menu Video Animasi

3.1.3 Storyboard

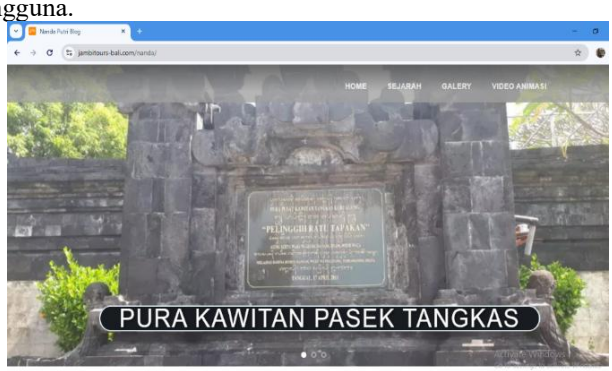
Storyboard adalah penggabungan sketsa gambar dan narasi yang disusun berurutan sesuai dengan ide cerita, yang dapat memberikan penjelasan mengenai alur cerita yang dibuat kepada orang lain dengan mudah.



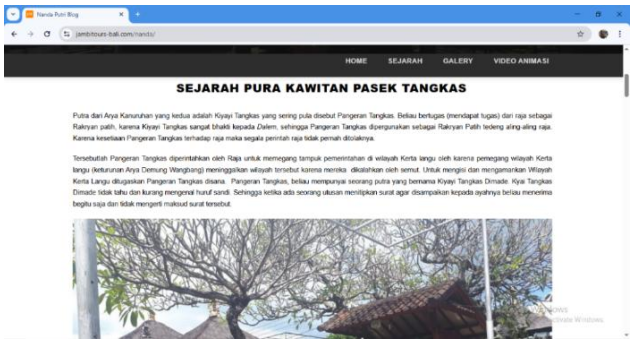
Gambar 3 Storyboard Video Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas

3.2 Implementasi Sistem

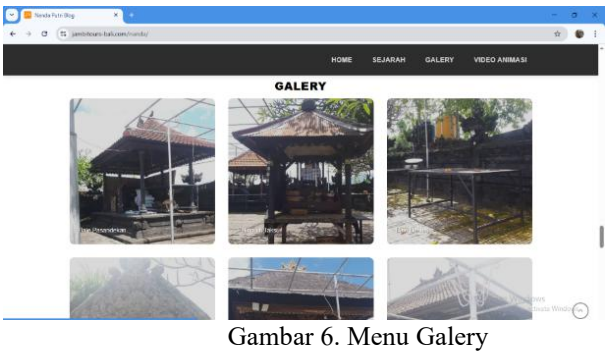
Implementasi sistem merupakan hasil dari desain yang sudah dirancang sebelumnya. Tahap ini merupakan tahap membangun sistem sehingga menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web dan dapat digunakan oleh para pengguna.



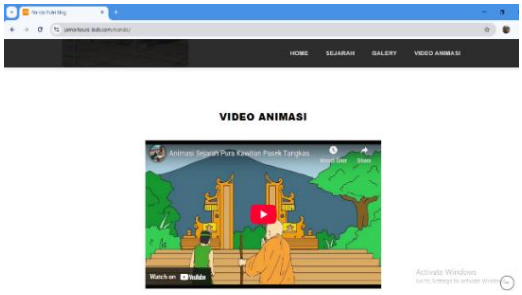
Gambar 4. Menu Home



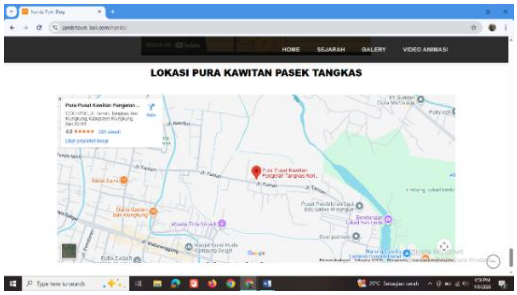
Gambar 5. Menu Sejarah



Gambar 6. Menu Galery



Gambar 7. Menu Video Animasi



Gambar 8. Menu Lokasi Pura Kawitan

4. Kesimpulan

Animasi Sejarah Pura Kawitan Pasek Tangkas Berbasis Web berhasil dirancang menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan *flowchart* dan *storyboard* sebagai alat pemaparan alur sistem. Aplikasi ini dibangun menggunakan WordPress sebagai media pengembangan web dan Filmora untuk proses pengeditan video animasi. Aplikasi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan perancangan.

Daftar Pustaka

[1] I. M. A. W. G. S. Agus Tria Pradnyana Udayana, "Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata berbasis Android Di Kabupaten Klungkung," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan TeknikInformatika,* p. 9, 2015.

[2] A. Budiadnyana, "5 Pura di Klungkung untuk Berdoa Menyambut Tahun Baru," IDN TIMES BALI , 29 December 2022. [Online]. Available: https://bali.idntimes.com/life/education/5-pura-di-klungkung-untuk-berdoa-menyambut-tahun-baru-01-z9kr1-mhtps6. [Accessed 8 January 2026].

[3] I. G. P. K. J. K. Q. F. Agus Sukamerta, "Model Sistem Informasi Pura Kawitan Berbasis Android," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi,* vol. 9, no. 12, pp. 127 - 138, 2020.

[4] Pelajahin.com, "Apa Itu Kawitan? Pahami Makna Leluhur di Bali!," Pelajahin.com, 13 November 2024. [Online]. Available: https://www.pelajahin.com/artikel/apa-itu-kawitan-pahami-makna-leluhur-di-bali. [Accessed - - -].

[5] G. L. A. K. Putra, "Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube," *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA),* vol. 2, no. 7, pp. 259 - 265, 2019.

[6] T. A. Kinaswara, "Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan.," *In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK) ,* vol. 2, no. 5, pp. 71 - 75, 2019.

[7] H. S. A. G. B. U. I Gede Adi Sudi Anggara, "Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”," *SEGARA WIDYA Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ,* vol. 8, no. 10, pp. 10 - 19, 2020.

[8] K. G. O. C. B. S. I Gusti Nyoman Oka Wirya Dana, "Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Sejarah Kawitan Arya Wang Bang Pinatih," *Seminar Nasional Informatika (SENATIKA),* Vols. -, no. 12, pp. 572 - 582, 2021.

[9] S. L. N. K. Z. R. S. D. A. P. N. Hasmalena, "Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ,* vol. 7, no. 1, pp. 637 - 646, 2023.

[10] G. Y. S. K. P. ,. Y. Selvia Enjella, "Game Based Learning3d Menggunakan Metode Multumedia Development Life Cycle(Mdlc) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris," *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan),* vol. 13, no. 8, pp. 823 - 830, 2025.