

PEMBUATAN VIRTUAL TOUR INTERAKTIF KEMAH SUCI

Claudia Sungkono

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
dink.claudia@gmail.com

Kemah Suci merupakan tempat ibadah umat Israel pada jaman dahulu. Dalam perjanjian lama pada Kitab Suci orang Kristiani yang disebut Alkitab, Kemah Suci digambarkan oleh Tuhan sendiri yang kemudian difirmankan kepada Nabi Musa untuk membangunnya. Saat ini, Kemah Suci sedang ditelusuri letak dan keberadaannya. Di sisi yang berbeda, Kemah Suci yang tertulis secara rinci pada Alkitab ternyata memiliki arti rohani yang belum banyak diketahui oleh orang Kristen. Penataan pada Kemah Suci juga merupakan hal yang penting untuk dipelajari dan dimengerti. Bahkan, Kemah Suci seharusnya merupakan landasan orang Kristen untuk bersekutu dengan Tuhan. Namun, sebagian orang Kristen tidak mengerti tentang hal ini. Melihat hal tersebut, maka dibuatlah sebuah media virtual tour interaktif untuk membantu umat Kristen mempelajari makna Kemah Suci serta membantu mempelajari penataannya. Dalam aplikasi *virtual tour* interaktif ini, Kemah Suci divisualkan secara 3D dan pengguna dapat berjalan-jalan menggunakan tombol yang disediakan. Selain itu, pengguna juga dapat melihat detail setiap benda saat mengklik benda-benda yang ada. Aplikasi ini telah melewati proses uji coba dan evaluasi dan mendapatkan respon yang positif karena sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna lewat visualisasi yang ada pada aplikasi. Aplikasi virtual tour interaktif telah berhasil dibuat dan berfungsi sebagai media yang membantu umat Kristen mempelajari makna Kemah Suci dan memetakannya dengan benar.

Kata kunci : Kemah Suci, *virtual tour*, interaktif, Kristen

PENDAHULUAN

Kemah Suci merupakan Kemah tempat bertemunya umat Israel dengan Tuhan. Dalam perjanjian lama pada Kitab Suci orang Kristiani yang disebut Alkitab, Kemah Suci digambarkan oleh Tuhan sendiri yang kemudian difirmankan kepada Nabi Musa untuk membangunnya. Keberadaannya yang sekarang masih ditelusuri membuat banyak umat Kristen kesulitan untuk membayangkan bagaimana rupa dan peletakannya.

Di lain sisi, ternyata setiap detail Kemah Suci memiliki arti rohani yang berguna untuk kehidupan umat Kristen saat ini dan hal ini sebagian besar belum diketahui oleh para umat. Kemah Suci saat ini tidak perlu dilakukan secara nyata,

namun tetap perlu mempelajarinya karena Kemah Suci merupakan landasan hidup bagi orang Kristen saat ini (Jusuf, 2012).

Informasi mengenai Kemah Suci merupakan salah satu bentuk informasi yang rumit dan berat untuk disampaikan. Media saat ini yang aktif diedarkan adalah media cetak berupa buku. Media ini dirasa kurang efektif karena tebal dan tidak berwarna sehingga orang yang menggunakannya bosan untuk membacanya. Media yang lain adalah video, namun media ini juga tidak dapat menjadi media utama dalam menyampaikan secara detail ataupun menggantikan media buku sebagai media pembantu untuk menyampaikan informasi ini. Hal ini dikarenakan sebagian besar video yang ada saat ini hanya menampilkan bentuk dari Kemah Suci dan perangkatnya tanpa ada *user-interactive*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis awal, yaitu dengan cara melakukan wawancara terhadap beberapa umat Kristen dengan latar belakang Gereja yang berbeda tentang Kemah Suci. Setelah melakukan wawancara singkat, maka diperoleh hasil bahwa sebagian besar umat Kristen umat Kristen tidak mengetahui makna Kemah Suci dan peletakannya. Selain pengambilan data melalui wawancara, juga dilakukan analisa perbandingan terhadap media-media lain tentang Kemah Suci ini. Dari beberapa media-media dapat diambil kelebihan dan kekurangan pada setiap media tersebut, sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan yang berguna untuk mendukung aplikasi yang akan dibuatnya dalam pembuatan tugas akhir ini.

Untuk memenuhi keadaan yang diinginkan di atas maka dirancang kebutuhan sistem yang akan memenuhi keadaan tersebut. Adapun kebutuhan sistem berdasarkan berbagai masalah yang ada serta keadaan yang diinginkan dapat diaplikasikan dalam sebuah media yaitu berupa virtual tour interaktif. Setelah aplikasi telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada user sesuai dengan target market. Tujuan ini berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang diinginkan dan juga telah berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan atau *error*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user.

Proses verifikasi dilakukan pada seluruh tampilan yang telah dibuat. Tujuannya adalah menguji apakah aplikasi ini sudah berjalan dengan lancar dan tanpa adanya kesalahan atau error. Subbab ini berisi penjelasan proses verifikasi yang dilakukan pada aplikasi. Berikut hasil verifikasi setiap tampilan pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman

Proses validasi dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap 5 orang yaitu para umat Kristen baik yang telah mengetahui Kemah Suci maupun yang belum mengetahuinya sama sekali. Hal ini diperlukan agar aplikasi ini mendapat penilaian, apakah aplikasi ini menarik dan dapat dimengerti oleh target market. Sebelum melihat aplikasi ini, user diwawancara terlebih dahulu dan setelah menjalankan aplikasi virtual tour ini user kembali diwawancara. Daftar pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. *Pertanyaan Kuisisioner Validasi Sebelum Melihat Aplikasi*

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda mengetahui apa itu Kemah Suci?
2.	Apakah Anda mengetahui benda apa saja yang ada di Kemah Suci?
3.	Manakah yang lebih dulu dijumpai saat pertama masuk Kemah Suci? Apakah Mezbah Korban Bakaran atau Kolam Pembasuhan? Di manakah terletak Tabut Perjanjian?
4.	Apakah Anda mengetahui bahwa Kemah Suci ternyata memiliki arti Rohani?

Tabel 6.2 *Pertanyaan Kuisisioner Validasi Setelah Melihat Aplikasi*

No.	Pertanyaan
1.	Di manakah letak Pelita emas?
2.	Di manakah letak Meja Roti?
3.	Apakah arti rohani dari Kolam Pembasuhan?
4.	Apakah Anda akan menggunakan aplikasi ini untuk mempelajari Kemah Suci?
5.	Bagaimana komentar anda terhadap aplikasi ini?

Setelah dilakukan proses wawancara sebelum user menjalankan aplikasi dan sesudahnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Virtual tour interaktif ini mampu membuat para responden memetakan dengan benar benda-benda yang ada di Kemah Suci. Hal ini terlihat dari hasil wawancara sebelum responden menggunakan aplikasi ini, 3 dari 5 responden tidak mengerti peletakan benda-benda Kemah Suci. Namun, setelah menggunakan aplikasi ini, responden dapat memetakan dengan baik dengan menjawab pertanyaan dengan tepat.
- Aplikasi ini membantu responden untuk memahami makna rohani dari Kemah Suci.
- Beberapa responden yang sebelumnya sulit membayangkan bentuk dan material benda Kemah Suci menjadi mengerti bentuk benda-benda tersebut.
- Gambaran Kemah Suci secara 3D membuat responden merasakan Kemah Suci lebih nyata.
- Responden ingin menggunakan aplikasi ini secara berkala sebagai alat pembelajaran Kemah Suci.
-

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dan pembuatan *virtual tour* Kemah Suci ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi virtual tour Kemah Suci dapat membantu umat Kristiani memahami makna Kemah Suci serta membantu umat memetakannya secara benar. Visualisasi yang ada juga dapat membantu *user* secara *immertion* artinya seolah-olah user ikut terlibat dari aktifitas yang divisualisaikan. Penjelasan materi yang interaktif membuat user lebih tertarik untuk belajar dan mengetahui lebih lanjut.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini agar menjadi lebih baik yaitu pengembangan aplikasi agar user dapat lebih merasa nyata pada perjalanan Kemah Suci dengan suara langkah kaki saat berjalan, merasakan hembusan angin, atau tampilan visual yang lebih *real* agar aplikasi ini terus berkembang. Disertakan sejarah Kemah Suci dan visualisasi yang menceritakan pentingnya Kemah Suci pada saat ini sehingga user mengerti

mengapa harus mempelajari Kemah Suci. Juga penambahan materi Krisitiani yang lain agar aplikasi ini dapat dilanjutkan secara *continue*.

DAFTAR PUSTAKA

Bijak, Jusuf. 1996. *Kemah Suci Jilid I*. Surabaya: Bukit Zaitun.

Bijak, Jusuf. 1996. *Kemah Suci Jilid II*. Surabaya: Bukit Zaitun.

Bijak, Jusuf. 1996. *Kemah Suci Jilid III*. Surabaya: Bukit Zaitun.

Collins, Sons. 1979. *Virtual Tours*.

[internet] Available at: <http://www.archiform3d.com/glossary/virtual-tours.php>. [Accessed 26 Maret 2013].

Dameria, A. 2007. *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika 1st ed*. Jakarta: link & Match Graphic.

Dany, A. *3D Studio Max: Rendering*.

[internet] Available at: <http://www.namagraph.com/tutorial/tutorial-3ds-max/197-3d-studio-max-rendering>. [Accessed 16 Maret 2013].

Karin, Kollen. 1995. *Tabernacle of Glory*.

[internet] Available at: <http://www.glencairnmuseum.org/tabernacle/>. [Accessed 22 Maret 2013].

Tom, Greverson. 2002. About Panoviewing

[internet] Available at: <http://www.panoviewing.co.uk/panoramic-viewing.php>. [Accessed 22 Maret 2013].