

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA TARI CONDONG LEGONG KERATON DAN TARI BARIS TUNGGAL SEBAGAI MATERI DASAR TARI BALI

Ni Made Liza Anggara Dewi¹, A.A. Trisna Ardanari Adipurwa²,
I Putu Arya Janottama³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Denpasar

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

e-mail: anggaradewi@isi-dps.ac.id¹, trisnaardanari@isi-dps.ac.id², aryajanottama88@gmail.com³

Abstrak

Penelitian dan penciptaan seni ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan software Construct 2 pada pembelajaran Tari Bali khususnya Tari Condong Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal sebagai materi dasar Tari Bali. Jenis penelitian dan penciptaan yang dilakukan menggunakan metode pengembangan dengan langkah-langkah 4D, yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Semester dua pada tahun ajaran 2021/2022 yang sedang menempuh mata kuliah Pengetahuan dan Praktik Tari Tradisional Bali. Instrument penelitian terdiri dari lembar validasi dan lembar angket. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik validasi yang melibatkan dua validator ahli, masing-masing ahli seni tari dan ahli media, serta tanggapan berupa angket dikumpulkan dari mahasiswa. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik rating scale. Hasil persentase diperoleh untuk mendapatkan kategori validasi dan kepraktisan. Hasil penelitian ini berdasarkan persentase validasi ahli dan tanggapan angket dapat disebarluaskan sebagai bahan pembelajaran Tari Bali. Sehingga diharapkan sangat bermanfaat bagi pengajar maupun yang ingin belajar Tari Bali.

Kata kunci: Android, Tari Bali, Condong, Baris Tunggal

Abstract

This research and creation of art aims to develop learning media using Construct 2 software in Balinese dance learning, especially the Condong Legong Keraton Dance and Single Line Dance as the basic material for Balinese Dance. This type of research and creation is carried out using a development method with 4D steps, namely Define, Design, Development, and Dissemination. The subjects of this research are students of the second semester of the Performing Arts Education Study Program in the 2021/2022 academic year who are taking the Knowledge and Practice of Balinese Traditional Dance courses. The research instrument consisted of a validation sheet and a questionnaire sheet. The research data collection used a validation technique that involved two expert validators, each a dance expert and a media expert, and responses in the form of a questionnaire were collected from students. The research data were analyzed using the rating

scale technique. The percentage results were obtained to get the categories of validation and practicality. The results of this study are based on the percentage of expert validation and questionnaire responses can be disseminated as learning materials for Balinese Dance. So it is hoped that it will be very useful for teachers and those who want to learn Balinese Dance.

Keywords: Android, Balinese Dance, Condong, Baris Tunggal

PENDAHULUAN

Virus corona yang biasa disebut dengan COVID 19 adalah salah satu virus penyebab penyakit berbahaya di era sekarang ini yang membuat masyarakat merasa sangat khawatir. Kondisi pandemi COVID-19 mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan dipaksa bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media online (dalam jaringan). Kondisi ini bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Masa pandemi COVID 19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia Pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 5.0 yaitu merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep yang ada sebelumnya. Industri 5.0 merupakan era dimana semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, internet bukan hanya digunakan untuk sekedar berbagi informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Dalam industri 5.0 dimana komponen utamanya adalah manusia yang mampu menciptakan nilai baru melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi dikemudian hari. Memang rasanya sulit dilakukan di negara berkembang seperti Indonesia, namun bukan berarti tidak bisa dilakukan karena saat ini Negara Jepang sudah membuktikannya sebagai Negara dengan teknologi yang paling maju. Sehingga media pembelajaran berbasis android menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam masa pandemi COVID 19 untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh serta mendukung konsep industri 5.0 pada dunia pendidikan sebagai inovasi pemanfaatan teknologi sesuai perkembangan generasi masa kini.

Pada masa pandemi COVID 19 ini, kita mulai membiasakan diri dengan hal yang berbasis digital, dengan penggunaan internet dibarengi dengan bertumbuhnya pengguna smartphone membuat pengguna bisa mengakses materi kapan saja dan dimana saja. Hal ini dapat ditemukan dalam aplikasi berbasis android pada smartphone. Android merupakan sistem perangkat lunak dengan penggunaan terbesar di Indonesia, penggunaan android pada smartphone didukung karena keberadaannya yang mudah diakses dan sistem keamanan yang terbilang fleksibel/bisa dimodifikasi. Aplikasi berbasis android atau lebih tepatnya disebut dengan APK. Berkas paket aplikasi Android

(Application Package File, disingkat APK) adalah format berkas yang digunakan untuk mendistribusikan dan memasang software dan middleware ke ponsel dengan sistem operasi Android. Paket aplikasi ini akan lebih kompatibel di perangkat ponsel secara umum di Indonesia.

Media pembelajaran interaktif berbasis android memiliki kemampuan yang efektif menyampaikan materi yang bersifat dinamis secara visual. Materi yang memerlukan visualisasi yaitu materi yang menyampaikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah yang paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi berbasis multimedia. Seperti yang telah kita ketahui bahwa daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses informasi yang didapatkan melalui indera pendengaran dan penglihatan. Sehingga saat siswa melihat tayangan video dalam media multimedia, siswa akan merasa seperti berada di tempat yang sama dengan program pembelajaran multimedia berbasis android tersebut. Maka media pembelajaran interaktif berbasis android sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran tari. Sehingga pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis android pada pembelajaran Tari Condong Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal sebagai materi dasar dalam Tari Bali.

Tari Condong merupakan suatu tarian dengan penggambaran tokoh wanita dalam tari Bali yang bertindak sebagai abdi atau pelayan. Jenis-jenis tari yang menggunakan tokoh Condong adalah Dramatari Gambuh, Arja, Prembon, dan Tari Legong Keraton. Tari Legong Keraton adalah suatu tarian yang dibawakan oleh tiga orang penari putri, dan seorang diantaranya berperan sebagai Condong. Bandem mengatakan kata Legong sebagai sebuah kata Bahasa Bali (Bahasa Nusantara), kata legong berasal dari sebuah akar kata *Leg*, yang kemudian dikombinasikan dengan kata *Gong*. Akar kata *leg* menggambarkan arti gerak yang luwes dan elastis, sedangkan *gong* mengandung arti gamelan, sehingga dengan penjelasan ini kata *legong* mengandung arti tari dan gamelan, atau tari yang diiringi gamelan. Kemudian kata keraton diduga berasal dari hasil asosiasi pemikiran seniman terdahulu terhadap Keraton Jawa Tengah bahwa tari legong keraton ini merupakan hasil kesenian istana (puri) dulunya (1983:94-95). Kemudian Tari Baris Tunggal merupakan suatu tarian putra dengan penggambaran seorang pemuda yang gagah berani dan memiliki sifat keprajuritan dan kepahlawanan. Sehingga dengan penggambaran kematangan jiwa seorang prajurit Tari Baris Tunggal ini memiliki pola gerak yang lugas dan

dinamis. Sesuai dengan klasifikasi tari, yaitu Tari Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal merupakan salah satu tari klasik di Bali yang telah mengalami kristalisasi artistik yang tinggi dan memiliki standar gerak yang baku. Sehingga Tari Condong Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal menjadi bahan materi dasar tari Bali yang harus dikuasai oleh peserta didik sebelum mengenal jenis tari lainnya.

Kegiatan menari merupakan suatu keterampilan khusus dan lebih dari itu menjadi bakat individu yang memberikan pengaruh sehingga kegiatan menari menjadi suatu yang istimewa dan tidak semua orang dapat begitu saja melakukannya. Proses pembelajaran tari membutuhkan interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didik, yang mengharuskan peserta didik datang ke tempat latihan secara bertahap dalam durasi waktu tertentu. Seiring perkembangan teknologi yang semua dapat dilakukan dengan sangat mudah dan cepat. Mengakibatkan metode pembelajaran manual dengan waktu latihan yang terbatas dan jadwal yang telah ditetapkan menjadi suatu hal yang membosankan dan kurang menarik. Sehingga mengkhawatirkan akan terjadi penurunan minat generasi berikutnya untuk mempelajari tari tradisional Bali. Maka keabstrakan bahan pembelajaran dapat dipadukan dengan kehadiran media pembelajaran interaktif untuk menarik minat generasi muda untuk mempelajari Tari Bali dengan cepat dan mudah. Melihat kecenderungan generasi muda saat ini memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi khususnya smartphone, maka sebuah media pembelajaran berbasis android akan sangat cocok untuk mempermudah mereka dalam belajar tari Bali. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis android, proses pembelajaran tari Bali dapat dilakukan dari rumah dengan media smartphone android atau dengan komputer serta speaker sebagai alatnya. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat menghemat biaya dan waktu yang dapat disesuaikan sendiri dari rumah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Penciptaan Seni ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar berupa media multimedia berbasis android. Media pembelajaran ini dapat dijalankan melalui sebuah smartphone berbasis android yang dirancang dengan batuan software Construct melalui tahapan Define, Design, Development dan Dessimination.

Tahap Define adalah tahapan awal untuk pendefinisian yang terkait dengan kegiatan penetapan produk media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan

melaui bantuan software Construkt, beserta spesifikasinya. Pada tahapan ini menganalisis kebutuhan yang berkaitan dengan materi dasar dalam pembelajaran tari Bali yaitu Tari Condong Legong Keraton sebagai materi dasar tari putri dan Tari Baris Tunggal sebagai materi dasar tari putra, yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. Serta melakukan kajian sumber untuk mengumpulkan bahan materi yang dijadikan bahan pembelajaran. Tari Bali adalah karya seni tari yang dipelihara dan berkembang mengikuti kebutuhan dan cara hidup masyarakat Bali. Tari Bali menjadi salah satu aspek penting dari kebudayaan Bali yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain seperti dengan musik, kepercayaan, adat istiadat, bahkan menjadi sarana dalam upacara keagamaan dalam kehidupan masyarakatnya. Substansi materi dasar dalam pembelajaran tari Bali yang dijelaskan adalah sebuah gaya dari pada pengungkapan watak dari unsur yang membentuk tari Bali tersebut. Yaitu: deskripsi tari, ragam gerak tari sebagai pengetahuan teknik dasar tarinya, rias dan busana, penampilan pementasan tari, musik pengiring, dan menu Latihan.

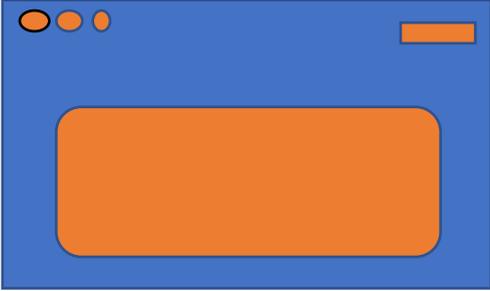
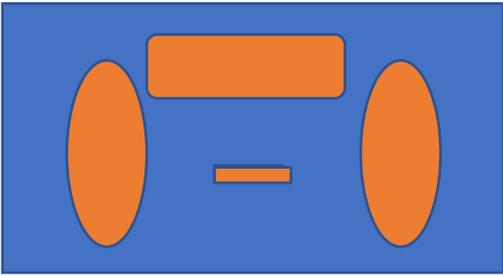
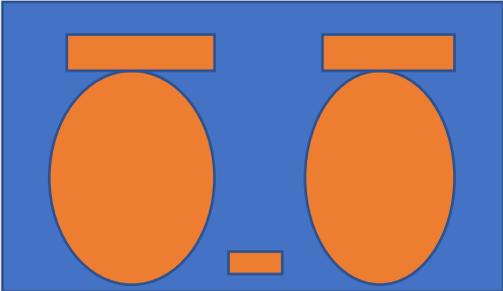
Tahap *Design* adalah tahap perancangan yang berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Pada tahap proses pembuatan aplikasi media pembelajaran ini ada beberapa hal pokok, yaitu tahap pembuatan flowchart dan storyboard. Flowchart merupakan pengembangan secara grafik dan Langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program yang biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan di evaluasi lebih lanjut, karena setiap Analisa akan menghasilkan hasil yang bervariasi antara satu dengan yang lainnya. Berikut ini dilampirkan flowchart media pembelajaran Tari Condong Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal berbasis Android.

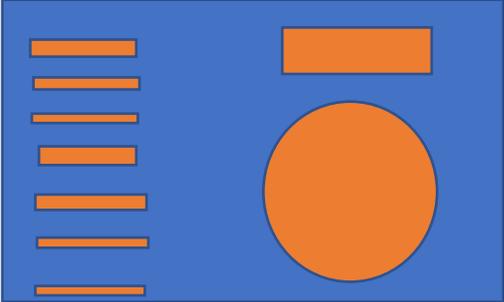
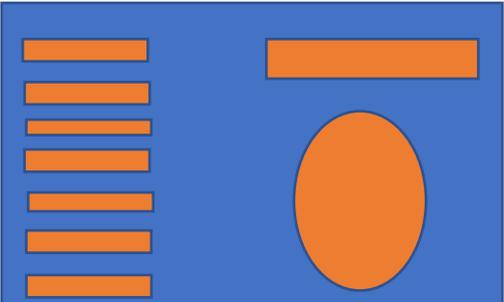
Bagan 1. *Flowchart* media pembelajaran berbasis aplikasi android



Storyboard dibuat dengan tujuan untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. *Storyboard* pada media pembelajaran ini diuraikan pada tabel 4.1.

Tabel 1. Storyboard aplikasi media pembelajaran
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

NO	STORYBOARD	KETERANGAN
1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background 2. Logo Kemendikbud 3. Logo Ristekdikti 4. Logo ISI Denpasar 5. Logo Kampus Merdeka Merdeka Belajar 6. Teks Pembelajaran Tari Bali
2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background 2. Foto Tari Baris Tunggal 3. Foto Tari Condong Legong Keraton 4. Teks Pembelajaran Tari Bali 5. Menu Start 6. Menu Info
3		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background 2. Teks dan Foto Pembelajaran Tari Baris Tunggal 3. Teks dan Foto Pembelajaran Tari Condong Legong Keraton 4. Menu Kembali

4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background 2. Teks dan foto pembelajaran Tari Baris Tunggal 3. Menu Deskripsi Tari 4. Menu Ragam Gerak Tari 5. Menu Rias dan Busana 6. Menu Penampilan 7. Menu Musik Pengiring 8. Menu Latihan 9. Menu Kembali
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Background 2. Teks dan foto pembelajaran Tari Condong Legong Keraton 3. Menu Deskripsi Tari 4. Menu Ragam Gerak Tari 5. Menu Rias dan Busana 6. Menu Penampilan 7. Menu Musik Pengiring 8. Menu Latihan 9. Menu Kembali

Deskripsi Tari yang dijelaskan pada aplikasi yaitu mengenai Bentuk kata “Legong Keraton” yang terjadi dari dua kata yaitu Legong dan Keraton. Dimana masing-masing kata memiliki arti, yaitu Legong artinya suatu tarian wanita yang dilakukan oleh dua atau tiga orang penari gadis, seorang diantaranya berperan sebagai penari condong, yang nantinya akan menyerahkan kipas kepada kedua gadis penari berikutnya. Secara etimologi kata legong yang berasal dari sebuah akar kata “leg” yang kemudian dikombinasikan dengan kata “gong”. Akar kata “leg” menggambarkan arti gerak yang luwes dan elastis. Kemudian disimpulkan bahwa akar kata “leg” dapat diartikan sebagai gerak tari (atau tari saja). Sedangkan akar kata “gong” mengandung arti gamelan, sehingga dengan penjelasan ini kata “legong” mengandung arti tari dan gamelan atau sebuah tarian yang diiringi gamelan. Kata “keraton” yang berarti istana, yang dipercaya dari sumber ide tari-tarian di Jawa (Tengah) yang mudah diasosiasikan dengan kenyataan, bahwa tari legong di Bali juga merupakan hasil kesenian istana (Puri) dulunya di Bali.

Tari Baris Tunggal merupakan tarian klasik yang bertemakan kepahlawanan. Ditarikan oleh seorang penari laki-laki dengan karakter tari putra keras. Tarian ini menggambarkan seorang prajurit yang gagah dan berani yang senantiasa selalu siaga dalam kondisi apa pun untuk menjaga keamanan dan ketentraman istana. Tari Baris Tunggal mengandung arti didalamnya, yaitu kata "Baris" artinya berjejer, garis lurus, dan leret yang dapat dikaitkan dengan barisan dari pasukan militer. Kemudian kata "Tunggal" artinya solo atau sendiri. Tari Baris Tunggal merupakan tari kepahlawanan yang ditarikan oleh satu orang penari dengan penggambaran seorang ksatria Bali tradisional yang kuat dan gagah berani.

Proses Pembuatan Aplikasi Android dengan Software Constructs 2

Beberapa halaman yang ada pada aplikasi media pembelajaran berbasis android yang telah dibuat.





Gambar 1. Isian Dari Media Pembelajaran Pada Android
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

Construct 2 adalah software yang dikembangkan oleh Scirra dengan bahasa programmer yang dapat dengan mudah dijalankan karena memiliki keunggulan Powerfull Event System. Constructs 2 merupakan pembuat game, aplikasi dan media pembelajaran berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D.

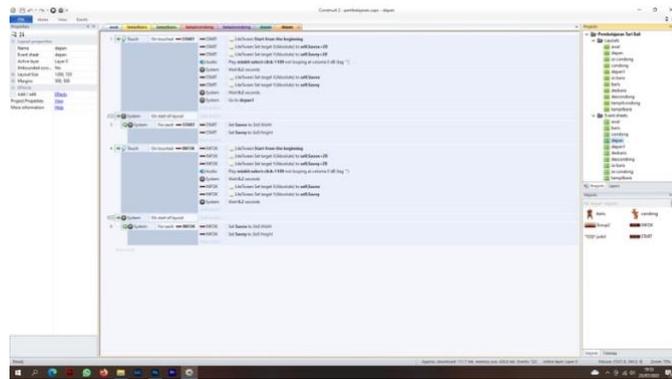


Gambar 2. Layout 1 Halaman Depan Aplikasi
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

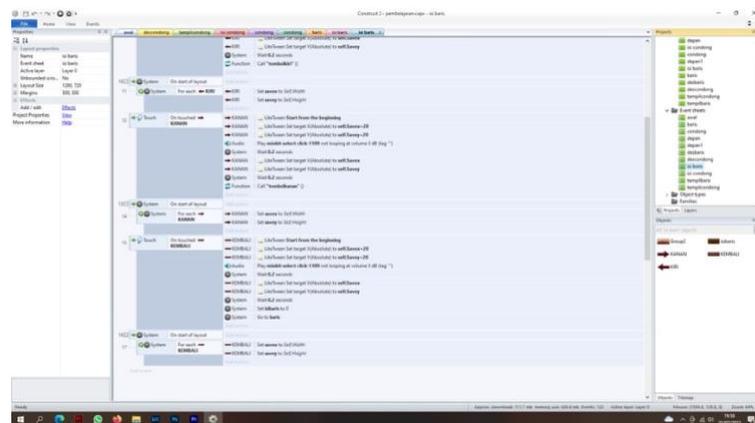
Langkah-langkah membuat media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan bantuan software constructs 2, yaitu:

- a. Menginstal software constructs 2 pada pc windows
- b. Setelah software sudah terinstal dengan baik sudah siap untuk dijalankan, kemudian klik tombol file, dan pilih menu New untuk pengaturan awal
- c. Kemudian pada pilihan new project, klik New empty HD landscape 72p project

- d. Muncul sebuah layout kosong untuk dapat di desain sesuai dengan media pembelajaran
- e. Masukan deskripsi dengan teks Pembelajaran Tari Bali
- f. Rename layout

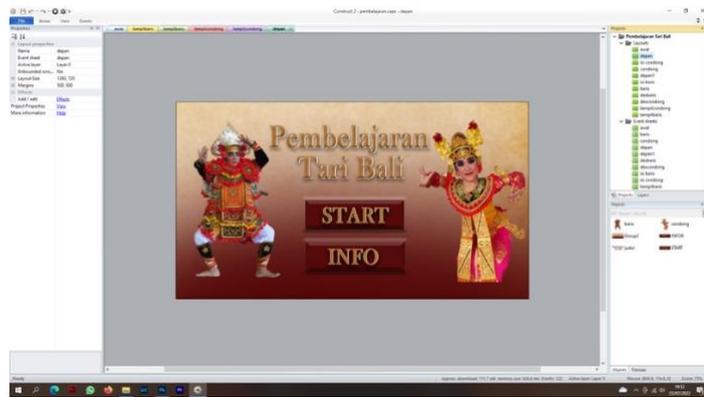


Gambar 3. Coding Layout
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]



Gambar 4. Coding Layout
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

- g. Masukan beberapa layer pada satu layout, yaitu layer background, tombol, gambar, dan teks
- h. Memasukan objek tiled background
- i. Kemudian atur proporsi objek background pada menu properties bar
- j. Menambahkan behavior sebagai tanda perpindahan untuk menu pilih.

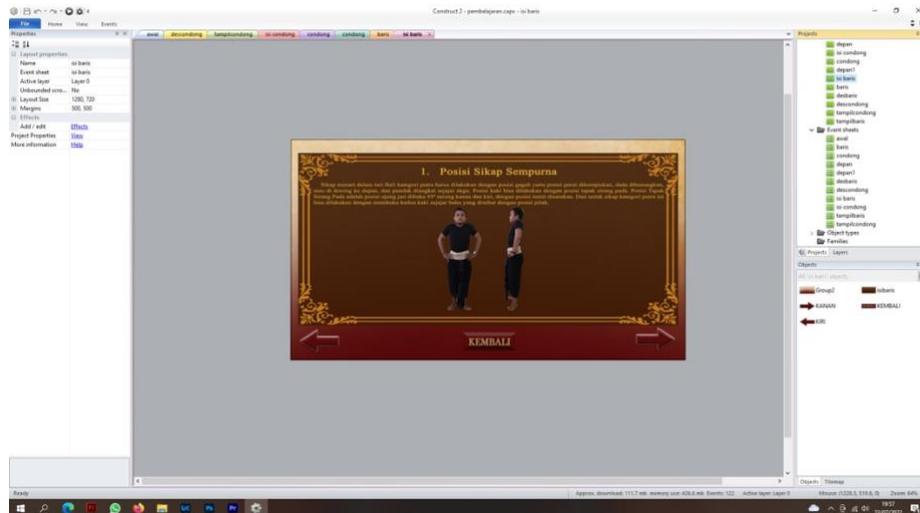


Gambar 5. Layout 2 Halaman Awal Media Pembelajaran
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

- k. Menambahkan 5 event sheet lagi dan berikan rename yang berbeda-beda
- l. Kemudian berikan fungsi tombol pindah layout
- m. Menambahkan objek input
- n. Menambahkan Objek terkait dengan pembelajaran Tari Condong Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal.
- o. Menambahkan condition atau action.



Gambar 6. Layout Halaman Depan Pembelajaran Tari Condong Legong Keraton
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]



Gambar 7. Layout Pembelajaran Tari Baris Tunggal
[Sumber: Tim Peneliti, 2022]

SIMPULAN

Proses pembuatan aplikasi diawali dengan need assement yaitu mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan pembelajaran Tari Condong Legong Keraton dan Tari Baris Tunggal sebagai materi tari Bali. Setelah pengumpulan data dan aplikasi android terbentuk, dilakukan validasi oleh uji ahli materi tari, uji ahli media pembelajaran, dan pengajar tari. Setelah melaksanakan uji validasi dari validasi dari para ahli dan pengajar tari, kemudian dilakukan uji coba perorangan pada tiga orang mahasiswa ISI Denpasar, dilanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok dengan mengintegrasikan dengan mata kuliah pengetahuan dan praktek tari tradisional Bali pada mahasiswa semester 2 di Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar dengan hasil yang menunjukkan produk yang dikembangkan masuk kategori sangat layak. Sehingga diharapkan media pembelajaran berbasis android ini dapat bermanfaat dan dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai media pembelajaran yang memuat materi dasar tari Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. M. Bandem, Ensiklopedi Tari Bali, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI), 1983.
- [2] I. M. Bandem, Gerak Tari Bali, Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI), 1983.
- [3] E. Dale, Audio Visual Method in Teaching, New York: The Dryden Press, 1969.
- [4] N. M. L. A. Dewi, Pengetahuan dan Teknik Dasar Tari Bali, Denpasar: Pusat Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar, 2021.

- [5] O. Hamalik, *Media Pendidikan*, Vols. Cetakan Ke-7, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994.
- [6] H. Komalasari, A. Budiman, J. Masunah and A. Sunaryo, "Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan," *Mudra Jurnal Seni Budaya*, vol. 36, no. 1, pp. 96-105, 2021.
- [7] A. Nurharini, S. Sumilah, A. Estiastuti and S. Susilaningsih, "Inovasi Media Pembelajaran Tari Semarang Berbasis Android Meningkatkan Kesadaran Budaya Lokal," in *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*.
- [8] N. Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: CV. Sinar Baru, 1992.
- [9] Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta, Bandung.