

**METODE PENGENALAN TARIAN TRADISONAL JAWA
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SANGGAR TARI
NDALEM PUJOKUSUMAN YOGYAKARTA**

Naskah Publikasi



Disusun oleh:

**Ardian Senara
06.12.1909**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

NASKAH PUBLIKASI

Metode Pengenalan Tarian Tradisional Jawa Berbasis Multimedia

Pada Sanggar Tari Ndalem Pujokusuman Yogyakarta

Disusun oleh

Ardian Senara

06.12.1909

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK.190302105

Tanggal, 14 Juni 2010

Ketua Jurusan

Sistem Informasi



Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

ABSTRACT

Information is right and need of human that growth day by day. The ability of science and technology creates new opportunities which the creation of multimedia delivery media. As information systems should have charm and interactive design.

The development of multimedia technology has been promising great potential in changing a person to obtain information. This also can be seen from the old system that has been transformed into a new, more effective system.

Dance studio Pujokusuman Yogyakarta need applicative multimedia system as a media introduction of the traditional dances of Java Yogyakarta, especially to students of dance and the community to be more feasible and practical. Besides, the authors recommend using this medium, as one of improving the image of Yogyakarta at a dance studio Pujokusuman.

Keywords : *Information, Multimedia, Instructional Media, Interactive*

1. Pendahuluan

Teknologi Informasi berkembang sangat pesat, komputer merupakan salah satu perkembangan dari teknologi informasi mampi mengani berbagai persoalan yang ada. Sebagian besar perusahaan instansi, baik swasta ataupun pemerintah telah menggunakan system yang berbasis komputer untuk mengendalikan sistem dalam lingkungan organisasi, sistem komputer juga memberikan keuntungan yang selangkah lebih maju dalam memperoleh informasi dengan efektif dan efesien.

Selama ini pengolahan data dan penyajian informasi mengenai Tarian Tradisonal jawa masih sangat sederhana belum memanfaatkan teknologi computer. Seperti persiapan data komunikasi yang belum diatur dan masih terpisah-pisah satu bagian dengan lainnya.

Dewasa ini kebudayaan tradisonal di Indonesia sudah mulai ditinggalkan, salah satunya adalah pengenalan tari tradisonal Jawa pada umumnya, khususnya bagi bangsa Indonesia. Tema ini diangkat karena saat ini pengenalan budaya tradisional khususnya dikalangan masyarakat pada umumnya yang kurang mengenal tarian-tarian adat di jawa tengah.

Penulis memilih tema tarian tradisional Jawa tengah dengan maksud agar pengenalan budaya yang dilakukan menjadi lebih focus sehingga diharapkan nantinya budaya tarian ini tidak dilupakan sehingga tetap berkembang dan dapat di mengerti untuk umum.

2. 1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.¹

Multimedia memungkinkan pengguna komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media tabel dan grafik konvensional, pengguna dapat melihat gambar 3dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengarkan stereo, perekaman suara atau musik. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dikombinasikan, efek yang dihasilkan melabihi penjumlahan bagian-bagiannya.

Sebagian besar perhatian pada multimedia berfokus dengan output komputer. Input pemakai dapat juga mendapatkan bagian dari teknologi. Beberapa sistem multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih output dengan mause atau kemampuan layer sentuh.

¹ M. Suyanto ,"*Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* Hal 21.

2.1.2 Elemen-Elemen Multimedia

2.1.2.1 Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa pemakai. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Misalnya game membutuhkan teks lebih sedikit, sedangkan ensiklopedia membutuhkan teks lebih banyak.³

2.1.2.2 Grafik

Grafik atau gambar sering digunakan dalam multimedia dengan alasan lebih menarik dan tidak membosankan disbanding dengan teks. Dengan gambar dapat meringkas dan menyajikan data dengan cara baru dan lebih berguna.

2.1.2.3 Audio

Dalam multimedia audio atau suara dapat memberikan nilai tambah sebuah aplikasi multimedia. Elemen audio dalam multimedia meliputi suara, musik dan efek suara.

² M. Suyanto, "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing Hal 20- 21.

³ *Ibid*, 255

2.2 Analisis

Analisis sistem untuk mengidentifikasi masalah, maka harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, kontrol aplikasi, efisiensi, dan pelayanan. Analisis ini dikenal dengan PIECES Analisis (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services). Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah dan akhirnya, dapat menemukan masalah utamanya.

2.2.1 Performance (Kinerja)

Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada sistem lama, bahwa hasil yang dicapai tidak maksimal dalam pengenalan tarian jawa tradisional. Karena pada sistem lama hanya menggunakan media buku yang isinya gambar tanpa ada ilustrasi maupun animasi dan manfaat yang lebih jelas, sehingga pengguna hanya dapat melihat tapi tidak bisa mengimajinasikan. Hal ini memperlambat waktu proses penyampaian tentang tarian tersebut.

Table. 3.1 Analisis Performance

Sistem lama	Sistem baru (diasumsikan)
<ul style="list-style-type: none">• Sistem kinerja masih menggunakan buku secara manual.• Lambatnya proses pengenalan tarian. Membutuhkan waktu	<ul style="list-style-type: none">• Kinerja Sistem menggunakan komputer sehingga lebih praktis.• Proses pengenalan tarian lebih cepat, dimana hanya

sekitar 15 menit untuk menyampaikan tentang apa itu tarian tradisional Jawa.	membutuhkan waktu sekitar 5 menit untuk menyampaikan tentang apa itu tarian tradisional Jawa.
--	---

2.2.2 Information (Informasi)

Penyampaian informasi didalam sistem lama yang disampaikan oleh guru tari tentang pengenalan tarian jawa Yogyakarta kepada murid hanya sebagian penjelasan, sehingga menyita waktu latihan untuk menari, dan tidak semua informasi yang disajikan mudah dimengerti hanya sebagian orang saja. Informasi yang disajikan kurang efektif.

Table. 3.2 Analisis Information

Sistem lama	Sistem baru yang diinginkan
<ul style="list-style-type: none"> • Informasi tentang pengenalan tarian Jawa kepada murid kurang jelas dan tidak mudah untuk dimengerti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi tentang pengenalan tarian Jawa lebih jelas simple dan mudah untuk dimengerti. • Informasi yang berikan

<ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang diberikan menyita waktu murid untuk latihan menari. • Informasi yang diberikan sangat sulit untuk dimengerti dalam penyampaian tidak simpel. 	<p>selalu tepat waktu diberikan kepada murid tari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informasi yang diberikan mudah dimengerti dan penyampaian lebih simple dan praktis
--	---

2.2.3 Economy (Ekonomi)

Secara ekonomi sistem lama masih banyak memerlukan biaya untuk pembelian buku panduan dalam jumlah yang banyak sesuai permintaan. Berdasarkan penilaian secara ekonomis maka sistem baru didalam pengenalan tarian tradisional Jawa nDalem Pujokusuman Yogyakarta secara terkomputerisasi lebih mudah dan praktis sehingga tidak mengeluarkan banyak biaya untuk mencari bahan tentang tarian.

Table. 3.3 Analisis Economy

Sistem lama	Sistem baru (diasumsikan)
Pemborosan biaya dalam pembelian buku panduan tentang tarian, sehingga mengeluarkan banyak biaya, dan meragakan	Dengan sistem yang terkomputerisasi akan menghemat waktu dan penggunaan buku panduan telah menjadi satu dalam

kurang lengkap sehingga menyita waktu.	penyampaian pengenalan tarian tersebut.
--	---

2.2.4 Control (Kontrol)

Analisis kontrol digunakan untuk mengendalikan proses penggunaan data atau materi dalam pengenalan tarian disetiap harinya agar kinerja tetap dalam kondisi prima. Dalam pengenalan tarian sehari-hari buku maupun alat peraga bisa rusak, maka media tersebut tidak bisa digunakan lagi. Dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah pihak sanggar tari untuk semua kegiatan dengan baik.

Table. 3.4 Analisis Control

Sistem lama	Sistem baru (diasumsikan)
<ul style="list-style-type: none"> • Pengendalian untuk melakukan kegiatan kurang terkontrol. • Memungkinkan adanya kurang memahami apa yang disampaikan secara manual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengendalian untuk melakukan kegiatan lebih terkontrol. • Dapat dipahami dan cara penyampaian lebih otomatis.

2.2.5 *Efficiency* (Efisiensi)

Pengamatan pada sistem ini dilihat dari penilaian yang ada masih kurang efisien, karena adanya pemborosan dalam pembelian buku tentang tari yang tidak ekonomis. Dengan menggunakan media komputer lebih efisien dan ekonomis sehingga pemborosan berkurang.

Table. 3.4 *Efficiency*

Sistem lama	Sistem baru (diasumsikan)
Sumber daya digunakan dengan pemborosan seperti buku, media, dan majalah.	Sumber daya digunakan dengan pemborosan lebih minimum karena menggunakan komputer.

2.2.6 *Service* (Pelayanan)

Sistem pelayanan pengenalan tari memakai buku dan alat peraga terasa kurang nyaman dan kurang hidup dan membosankan. Ini menandakan pelayanan kurang efektif. Adanya sistem baru pada Sanggar Tari Tradisional Jawa nDalem Pujokusuman Yogyakarta dalam penyampaian pengenalan tari agar lebih baik.

Table 3.6 Analisis Service

Sistem lama	Sistem baru (diasumsikan)
<ul style="list-style-type: none">• Kurangnya peningkatan terhadap pelayanan pada murid tari.• Dalam penyajian pelayanan sebagian pendengar membosankan disaat menunggu apa yang disampaikan.	<ul style="list-style-type: none">• Peningkatan terhadap pelayanan pada murid tari.• Agar tidak bosan pelayanan dapat dilakukan dengan diadakannya suguhan-suguhan seperti snack dan minuman agar tidak membosankan.

3.1 Studi Kelayakan

Analisis kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan.⁴

Adapun beberapa kelayakan yang dipertimbangkan antara lain:

3 Suyanto, M, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, ANDI, Yogyakarta, 2004, Hal.53

3.1.1 Kelayakan Teknis

Aplikasi multimedia yang akan digunakan Sanggar tari Pujokusuman dengan menggunakan media komputer sudah bisa dikatakan wajar pada saat ini, bahkan lebih terkesan sangat diperlukan. Sehingga secara teknis aplikasi ini bisa dikatakan layak. Sistem aplikasi ini juga dapat digunakan dengan komputer spesifikasi standar dan menggunakan Windows XP.

3.1.2 Kelayakan Operasional

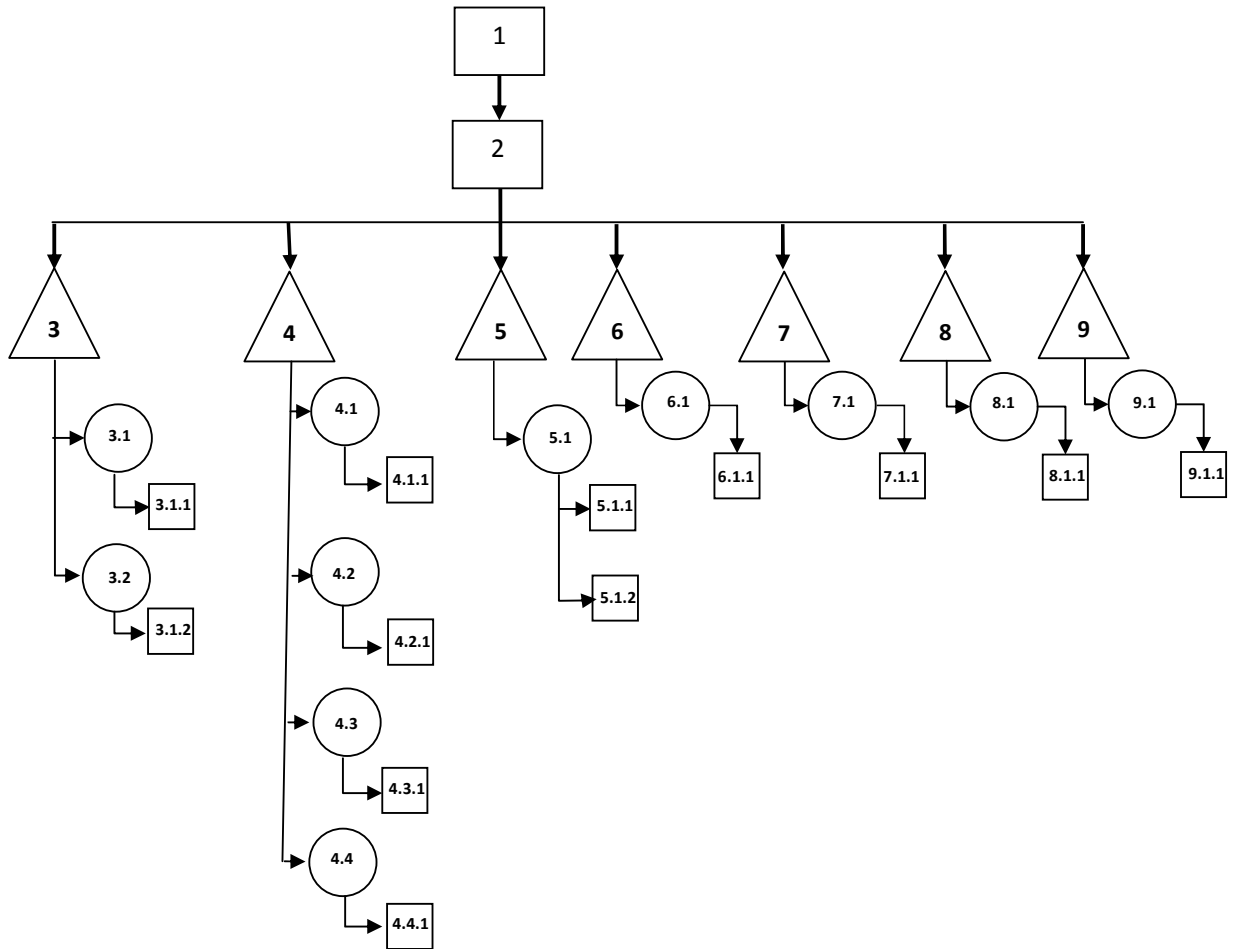
Para murid Sanggar Tari Pujokusuman memiliki jenjang pendidikan SD,SMP,SMU sehingga untuk mempelajari aplikasi ini diharapkan tidak akan mengalami kesulitan. Disamping dalam aplikasi ini juga diberikan petunjuk – petunjuk yang bisa membantu dalam pengoperasiannya. Sehingga dilihat dari faktor operasional aplikasi ini bisa dikatakan layak.

3.1.3 Kelayakan Hukum

Faktor hukum merupakan faktor yang sangat penting, karena jika tidak bisa memenuhi syarat ini tidak hanya proyek yang dikatakan tidak layak tetapi juga adanya sanksi hukum. Software atau perangkat lunak yang mendukung aplikasi yang dibuat adalah semua menggunakan software legal. Dan juga isi dari aplikasi ini memuat kebenaran informasi. Sehingga secara hukum, aplikasi ini dinyatakan layak.

4 Merancang isi

Penulis merancang isi dari sistem multimedia seperti yang tergambar pada struktur hierarki berikut ini :



Gambar 3.1 Struktur menu aplikasi multimedia (hierarki)

5.1 Kesimpulan

Penjelasan dan pembahasan dari keseluruhan materi bab-bab sebelumnya, sebagai akhir pembahasan **“Aplikasi Pengenalan Tarian Tradisional Jawa Berbasis Multimedia”** ini maka penulis mengambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Aplikasi multimedia ini dapat dibangun dengan menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Audition 1.0, dan Macromedia Director MX 2004.
2. Penilaian isi informasi multimedia dapat dilakukan dengan pertanyaan responden dan hasil yang diperoleh sebagai berikut :
 - ✓ Informasi yang terdapat pada program tersebut cukup baik.
 - ✓ Program menjelaskan tentang sanggar tari, dan sebagian jenis tarian tradisional Jawa Yogyakarta
3. Berdasarkan hasil dari responden, uji teknis yang didapat cukup layak, dan pemakai bisa menggunakan komputer dengan spek yang minimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, HM. 1995. *Analisis dan Desain Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lemary's, Laura. 1997. *Desain Grafis Dan Halaman Web*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- Prabowo, Eko. 2003. *Presentasi Multimedia Dengan Director MX*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- Suryobrongto, 1976. *Tari Klasik gaya Yogyakarta*. Yogyakarta: Museum Kraton Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibowo, Fred, ed, 1981. *Mengenal Tari Klasik Gaya Yogyakarta*. Dewan Kesenian Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

www.antoys.wordpress.com. 2009. *Budaya Yogyakarta*. Diakses tgl 1/4/2010.

www.bagas.yuniarso.com. 2009. *Yayasan Pujokusuman*. Diakses tgl 21/12/2009.

www.swaberita.com. 2008. *Nusantara Kebudayaan Tari Golek Dari Yogyakarta*. Diakses tgl 13/4/2010.

[Error! Hyperlink reference not valid.tasteofjogja.com](http://tasteofjogja.com) *Tari Serimpi*. Diakses tgl 22/12/2009.