

## MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI TARI SERIMPI MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS5*

Gasiyah

Fakultas Teknik, Universitas PGRI Yogyakarta

### ABSTRACT

*This research aims to develop learning media SerimpiDance using attractive Adobe Flash CS5, easy to understand and easy to learn its movements.*

*The study was conducted in Studio of Java Art Sewon, Bantul, Yogyakarta. In the instructional media of Serimpi Dance, there is variety motion lesson which is demonstrated through video within its count.*

*The result of this research is an interactive learning media of Serimpi Dance which can be used to help teachers and student in the process of Serimpi Dance learning. The instructional media of Serimpi Dance features variety motion lesson, movement intent, quizzes, glossary and Serimpi Dance video. The result of the system test shows that this application fit to use.*

**Keywords:** *Learning Media, SerimpiDance, Adobe Flash CS5*

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Tari Serimpi berasal dari daerah Jawa Tengah dan merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram. Sejak dari zaman kuno, Tari Serimpi sudah memiliki kedudukan yang istimewa di keraton-keraton Jawa dan tidak dapat disamakan dengan tari pentas yang lain karena sifatnya yang sakral. Dulu tari ini hanya boleh dipentaskan oleh orang-orang yang dipilih keraton. Serimpi memiliki tingkat kesakralan yang sama dengan pusaka atau benda-benda yang melambang kekuasaan raja yang berasal dari zaman Jawa Hindu.

Seiring dengan kemajuan zaman, unsur-unsur kebudayaan tradisional Jawa pada umumnya, termasuk Tari Serimpi mulai hilang karena kalah dengan budaya modern, termasuk tarian modern. Banyak dari generasi muda Jawa saat ini yang bahkan tidak mampu membedakan Tari Serimpi dari tarian lainnya.

Saat ini proses belajar Tari Serimpi biasa dilakukan di sanggar tari. Tari Serimpi juga tidak jarang diajarkan sebagai materi pada kegiatan ekstrakurikuler pada sekolah menengah. Proses belajar biasa dilakukan dengan menghafalkan gerakan instruktur secara bertahap, dalam durasi waktu tertentu. Dalam hal ini, gerakan Tari Serimpi dipotong menjadi beberapa bagian berdasarkan waktu, kemudian dilatih per bagian secara berurutan.

Metode ini memiliki kelemahan yaitu pembelajar harus datang ke tempat latihan atau sanggar tari dan biasanya waktu musim hujan malas untuk berangkat latihan. Keterbatasan biaya dan waktu juga merupakan kelemahan metode ini. Waktu pelatihan terbatas karena setiap latihan ditentukan oleh jadwal yang telah ditetapkan.

Pembelajar juga akan bosan karena sistem pembelajaran yang dilakukan secara manual dan kurang menarik.

Keabstrakan bahan pembelajaran dapat dikongkretkan dengan kehadiran media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan pembelajaran daripada tanpa bantuan media. Kemajuan bidang komputer khususnya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memungkinkan untuk membantu menarik minat generasi muda untuk mempelajari Tari Serimpi, karena media ini dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan tidak membosankan ketika dipelajari.

Melihat kecenderungan bahwa generasi muda saat ini memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi khususnya multimedia, maka sebuah media pembelajaran berbasis multimedia akan sangat cocok untuk memperkenalkan Tari Serimpi kepada generasi muda saat ini. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, pembelajar dapat belajar Tari Serimpi di rumah dengan menggunakan komputer dan speaker sebagai alatnya, karena di zaman sekarang mayoritas generasi muda mempunyai komputer sendiri. Keuntungan lain dari media pembelajaran ini yaitu dapat menghemat biaya dan waktu latihan dapat ditentukan sesuai kemauan sendiri. Selain itu, pada media ini terdapat penjelasan gerakan-gerakan dasar Tari Serimpi. Generasi muda lebih tertarik untuk mempelajari Tari Serimpi karena media ini dibuat semenarik mungkin agar pembelajar tidak mudah bosan.

## B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis, membangun, dan mengembangkan media pembelajaran interaktif Tari Serimpi dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* yang menarik, mudah dipahami dan mudah ditiru gerakannya.
2. Menguji kehandalan media pembelajaran multimedia Tari Serimpi yang dibuat dalam penelitian ini.

## LANDASAN TEORI

### A. Pengertian Tari Serimpi

Tari Serimpi merupakan tari klasik yang berasal dari Jawa Tengah. Tari klasik sendiri mempunyai arti sebuah tarian yang telah mencapai kristalisasi keindahan yang tinggi dan sudah ada sejak zaman masyarakat feodal serta lahir dan tumbuh di kalangan istana.

Sejak dari zaman kuno, Tari Serimpi sudah memiliki kedudukan yang istimewa di keraton-keraton Jawa dan tidak dapat disamakan dengan tari pentas yang lain karena sifatnya yang sakral. Dulu tari ini hanya boleh dipentaskan oleh orang-orang yang dipilih keraton. Serimpi memiliki tingkat kesakralan yang sama dengan pusaka atau benda-benda yang melambang kekuasaan raja yang berasal dari zaman Jawa Hindu, meskipun sifatnya tidak sesakral Tari Bedhaya.

Dalam pagelaran, Tari Serimpi tidak selalu memerlukan sesajen seperti pada Tari Bedhaya, melainkan hanya di waktu-waktu tertentu saja. Adapun iringan musik untuk Tari Serimpi adalah mengutamakan paduan suara gabungan, yakni saat menyanyikan lagu tembang-tembang Jawa.

Serimpi sendiri telah banyak mengalami perkembangan dari masa ke masa, di antaranya durasi waktu pementasan. Kini salah satu kebudayaan yang berasal dari Jawa Tengah ini dikembangkan menjadi beberapa varian baru dengan durasi pertunjukan yang semakin singkat. Sebagai contoh Serimpi Anglirmendhung menjadi 11 menit dan juga Serimpi Gondokusumo menjadi 15 menit yang awal penyajiannya berdurasi kurang lebih 60 menit.

Selain waktu pagelaran, tari ini juga mengalami perkembangan dari segi pakaian. Pakaian penari yang awalnya adalah seperti pakaian yang dikenakan oleh pengantin putri keraton dengan dodotan dan gelang bokor sebagai hiasan kepala, saat ini kostum penari beralih menjadi pakaian tanpa lengan, serta

gelung rambut yang berhiaskan bunga ceplok, dan hiasan kepala berupa bulu burung kasuari.

### B. Sejarah

Kemunculan Tari Serimpi berawal dari masa kejayaan Kerajaan Mataram saat Sultan Agung memerintah pada tahun 1613-1646. Tarian ini dianggap sakral karena hanya dipentaskan dalam lingkungan keraton untuk ritual kenegaraan sampai peringatan kenaikan tahta sultan. Pada tahun 1775 Kerajaan Mataram pecah menjadi Kesultanan Yogyakarta dan Kesultanan Surakarta. Perpecahan ini berimbas pada Tari Serimpi sehingga terjadi perbedaan gerakan, walaupun inti dari tariannya masih sama. Tari ini muncul di lingkungan keraton Surakarta sekitar tahun 1788-1820. Dan mulai tahun 1920-an dan seterusnya, latihan tari klasik ini dimasukkan ke dalam mata pelajaran taman-taman siswa Yogyakarta dan dalam perkumpulan tari serta karawitan Krida Beksa Wirama. Setelah Indonesia merdeka, tari ini kemudian juga diajarkan di akademi-akademi seni tari dan karawitan pemerintah, baik di Solo maupun di Yogyakarta.

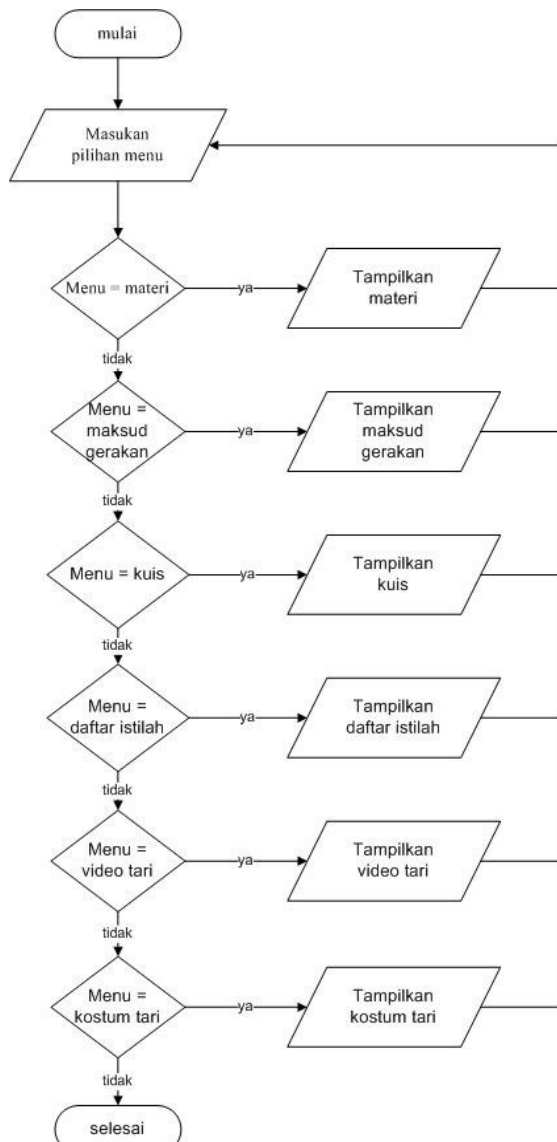
Awalnya tari ini bernama Serimpi Sangopati yang merujuk pada suatu pengertian, yakni calon pengganti raja. Namun, Serimpi sendiri juga mempunyai arti perempuan. Pendapat yang lain, menurut Dr. Priyono, nama serimpi dapat dikaitkan ke akar kata "impi" atau mimpi. Maksudnya adalah ketika menyaksikan tarian lemah gemulai sepanjang 3/4 hingga 1 jam itu, para penonton seperti dibawa ke alam lain, yakni alam mimpi.

Pertunjukan tari asal Jawa Tengah ini biasanya berada di awal acara karena berfungsi sebagai tari pembuka, selain itu, tari ini terkadang juga ditampilkan ketika ada pementasan wayang orang. Sampai sekarang, Tari Serimpi masih dianggap sebagai seni yang adhiluhung serta merupakan pusaka keraton.

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Flowchart

*Flowchart* merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. *Flowchart* media pembelajaran pada gambar 3.1 menggambarkan alur pemilihan menu oleh pengguna. Media pembelajaran memiliki beberapa menu yaitu materi, maksud gerakan, kuis, daftar istilah, video tari dan kostum tari.



Gambar 1 Flowchart IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

## A. Implementasi

Media pembelajaran interaktif Tari Serimpi berbasis *Adobe Flash Cs5* dapat bermanfaat untuk menunjukkan langkah-langkah dalam Tari Serimpi. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan komputer dengan sistem sebagai berikut.

1. Sistem operasi *Windows XP* ke atas
2. *Processor Intel Core2duo*
3. RAM 2 GB
4. Monitor dengan resolusi setidaknya 1366 x 768 pixel.

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. *Adobe Flash CS5*
2. Sistem Operasi *Windows 7*
3. *Adobe Fireworks*
4. *Movie Maker*

Berikut tampilan media pembelajaran interaktif Tari Serimpi berbasis *Adobe Flash Cs5*.

### 1. Tampilan Halaman Utama

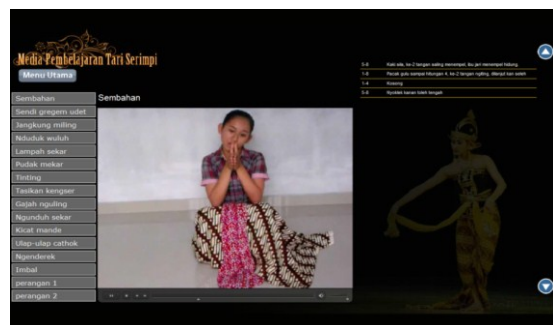
Halaman halaman utama adalah halaman pertama yang tampil media pembelajaran Tari Serimpi dibuka dan dapat digunakan untuk menampilkan menu-menu yang ada pada media pembelajaran Tari Serimpi. Terdapat enam menu yaitu materi, maksud gerakan, kuis, daftar istilah, video dan kostum tari. Tombol keluar untuk keluar dari media pembelajaran. Di samping menu terdapat gambar Gemulai Tari Serimpi yang diambil dari karya Fidelianatz dari website dengan alamat <http://fidelianatz.deviantart.com/gallery/>.



Gambar 2 Tampilan Halaman Utama

### 2. Tampilan Menu Materi

Halaman menu materi digunakan untuk memilih salah satu materi Tari Serimpi yang akan ditampilkan, setelah sub menu Tari Serimpi dipilih maka akan video langkah-langkah dalam menari serimpi dengan tampilan text gerakan yang dilakukan dan suara hitungan dalam menari Serimpi. Terdapat tombol menu utama untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 3 Tampilan Menu Materi

### 3. Tampilan Menu Maksud Gerakan

Halaman menu maksud gerakan menampilkan keterangan penjelasan maksud dari setiap gerakan yang dilakukan pada Tari Serimpi. Pada halaman ini terdapat tampilan penjelasan untuk setiap gerakan yang ada pada Tari Serimpi di

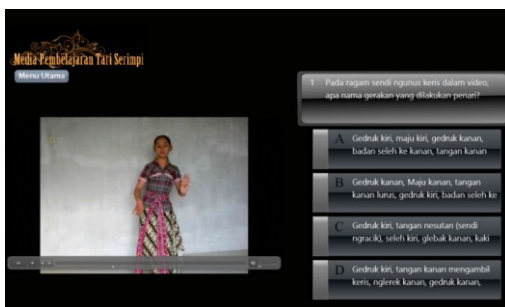
bagian tengah dan ada dua tombol yaitu tombol menu utama untuk kembali ke halaman utama dan tombol lanjut untuk menuju ke halaman selanjutnya.



Gambar 4 Tampilan Menu Maksud Gerakan

#### 4. Tampilan Menu Kuis

Halaman menu kuis menampilkan soal berupa video gerakan dalam Tari Serimpi dengan tipe soal pilihan ganda. Pada halaman ini terdapat tampilan potongan video gerakan dalam Tari Serimpi dan suara pertanyaan serta terdapat empat pilihan jawaban dari gerakan tari yang ditampilkan dalam video. Selain itu terdapat tombol menu utama untuk kembali ke halaman utama. Pada soal nomor 2 sampai nomor 10 terdapat tombol kembali untuk kembali ke soal sebelumnya.



Gambar 5 Tampilan Menu Kuis

#### 5. Tampilan Halaman Nilai

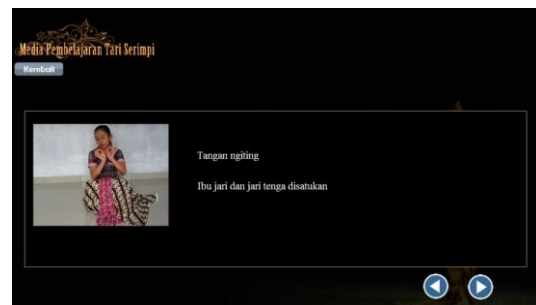
Halaman nilai digunakan untuk menampilkan hasil yang diperoleh pengguna setelah selesai mengerjakan soal kuis. Pada halaman ini juga ditampilkan jawaban yang dipilih oleh pengguna. Selain itu terdapat tombol menu utama yang digunakan untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 6 Tampilan Halaman Nilai

#### 6. Tampilan Menu Daftar Istilah

Halaman menu daftar istilah menampilkan ragam gerakan dalam Tari Serimpi dengan keterangan gambar dan gerakan yang dilakukan. Pada halaman ini terdapat gambar salah satu gerakan dalam Tari Serimpi dan cara melakukannya. Ada tiga tombol yaitu tombol menu utama untuk kembali ke halaman utama, tombol lanjut untuk melanjutkan ke ragam gerakan tari yang lain dan tombol kembali untuk kembali ke ragam gerakan Tari Serimpi sebelumnya.



Gambar 7 Tampilan Menu Daftar Istilah

#### 7. Tampilan Menu Video Tari

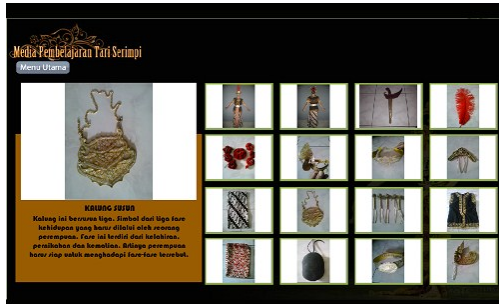
Halaman menu video tari menampilkan video Tari Serimpi secara lengkap dari awal sampai akhir. Pada halaman ini terdapat tampilan video Tari Serimpi dengan *tools* pengatur video dan tombol menu utama untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 8 Tampilan Menu Video Tari

## 8. Tampilan Menu Kostum Tari

Halaman menu kostum tari digunakan untuk memberikan penjelasan arti dan makna dari kostum yang dikenakan oleh penari Tari Serimpi. Pada halaman ini ditampilkan gambar setiap kostum yang dikenakan. Terdapat tombol menu utama yang digunakan untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 9 Tampilan Menu Kostum Tari

## B. Pembahasan

Media pembelajaran interaktif Seni Tari Serimpi berisi materi ragam gerak Tari Serimpi. Untuk memulai pembelajaran gerakan tari dengan memilih menu materi pada halaman utama. Kemudian akan muncul halaman materi yang berisi ragam gerak tari, video dan hitungannya. Pada halaman ini ada banyak ragam gerak Tari Serimpi yang harus dipelajari yaitu sembah, sendi gregem udet, jangkung miling, nduduk wuluh, lampah sekar, pudak mekar, tinting, tasikan kengser, gajah nguling, ngunduh sekar, kicat mande, ulap-ulap cathok, ngenderek, imbal, perang 1 dan perang 2. Dalam mempelajari ragam gerak tari ini dimulai dari ragam gerak pertama yaitu sembah. Jika memilih ragam gerak sembah, maka akan muncul video yang memperagakan gerakan sembah beserta hitungannya. Begitu pula dengan ragam gerak tari yang lain. Setelah mempelajari ragam gerak Tari Serimpi, kemudian kembali ke halaman utama dengan memilih tombol menu utama. Dalam halaman utama terdapat menu video. Menu video ini berisi video gerakan Tari Serimpi diiringi dengan gamelan. Apabila sudah hafal dengan ragam gerak Tari Serimpi, maka selanjutnya mempraktikkan gerakan tersebut dengan memilih menu video pada halaman utama.

Pada media pembelajaran ini, terdapat menu kuis untuk menguji kemampuan dalam menghafalkan ragam gerak tari. Untuk masuk ke halaman menu kuis yaitu dengan cara memilih menu kuis pada halaman utama. Kemudian akan muncul halaman menu kuis yang berisi soal dan video ragam gerak Tari

Serimpi. Ragam gerak tari dipraktikkan melalui video setelah itu memilih jawaban yang benar. Soal berjumlah sepuluh dan setiap soal bernilai 10. Jumlah jawaban yang benar akan dikalikan 10. Pengguna dapat melihat nilai yang diperoleh setelah selesai mengerjakan soal.

### 1. Kelebihan

- Media pembelajaran Tari Serimpi dapat menampilkan materi dalam bentuk video, text dan suara. Media pembelajaran Tari Serimpi ini akan lebih mempermudah dalam mempelajari Tari Serimpi dengan adanya video, teks dan suara hitungan dalam gerakan Tari Serimpi.
- Media pembelajaran Tari Serimpi menampilkan video setiap gerakan dengan keterangan gerakan yang lebih terperinci sehingga dapat dipelajari tiap-tiap bagian dan lebih mudah dalam menghafalkan gerakan.

### 2. Kekurangan

- Media pembelajaran Tari Serimpi belum menampilkan potongan video ragam gerakan Tari Serimpi sehingga pengguna kurang jelas dalam melakukan gerakan yang dimaksud dalam gambar.
- Media pembelajaran Tari Serimpi belum menggunakan animasi dalam ragam gerakan Tari Serimpi sehingga kurang menarik bagi pengguna.

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi pada aplikasi media pembelajaran Tari Serimpi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- Media pembelajaran Tari Serimpi menampilkan materi, maksud gerakan, kuis, daftar istilah, video tari dan kostum tari. Materi berisi ragam gerak Tari Serimpi yang diperagakan dengan video beserta hitungannya. Maksud gerakan berisi arti ragam gerak Tari Serimpi. Kuis berisi soal tentang ragam gerak Tari Serimpi. Dalam daftar istilah terdapat istilah-istilah tari yang akan membantu pengguna yang belum mengerti istilah-istilah tari. Terdapat juga video tari yang berisi video gerakan tari yang diiringi gamelan Tari Serimpi dan penari memakai kostum Tari Serimpi.
- Media pembelajaran Tari Serimpi ini dapat digunakan oleh guru tari maupun anak didiknya. Berdasarkan pengujian yang

dilakukan diperoleh informasi bahwa 53% responden menjawab tampilan program menarik, 50% responden menjawab mudah dalam memahami materi, 60% responden menjawab media pembelajaran ini efektif, 60% responden menjawab mudah dalam menjalankan program dan 60% responden menjawab materi yang ditampilkan lengkap. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan.

## B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi media pembelajaran Tari Serimpi ini yaitu media pembelajaran Tari Serimpi nantinya dirancang menggunakan animasi dalam menampilkan ragam gerakan Tari Serimpi dan menampilkan potongan video ragam Tari Serimpi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. Sadiman. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dwi Rahmawati, Elita. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Tari Topeng Patih Senggreng Dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas VIII Kompetensi Ekspresi Berupa VCD Di Smp Negeri 2 Sumberpucung*. Skripsi. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang. Malang.
- Kendall, K.E., dan J.E. Kendall. 2003. Analisis dan Perancangan Sistem. Alih Bahasa oleh Thamir Abdul Hafedh Al-Hamdany. Jilid Ke-1. Edisi Ke-5, PT. Prenhallindo. Jakarta
- Luciana, Ningsih, Heny. 2011, *Pembuatan Media Pembelajaran IPS Kelas V SD dengan Macromedia Flash*. Skripsi. Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Munadi, Yuhdi. 2008. *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Pers. Jakarta.
- Munardi, A.M. 2002. *Indonesian Heritage: Seni Pertunjukan*. Jakarta: Buku Antar Bangsa
- Putra, Udin S. Winata dkk. 2002. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Ristiana, Ester. 2012. *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II Menggunakan Macromedia Flash*. Skripsi. Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Yulianto, Aris. 2008. *Sistem Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia dengan Macromedia Flash*. Skripsi. Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Wahana Komputer. 2012. *Beragam Desain Game Edukasi Dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Wibawanta, W. 2006. *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi.