

APLIKASI PENGENALAN TARIAN DAERAH DI PULAU LOMBOK BERBASIS ANDROID

Alfin Pratama

Teknik Informatika, STMIK STIKOM INDONESIA
alfinpratama243@gmail.com

I Nyoman Alit Arsana

Teknik Informatika, STMIK STIKOM INDONESIA
Alitarsana86@gmail.com

Abstrak

Lombok salah satu pulau yang memiliki banyak tarian daerah seperti Tari Rudat, Tari Oncer, Tari Beriuk Tinjal, Tari Begirangan dan lainnya. Namun generasi muda cenderung mulai menekuni tarian modern dari luar negeri dan mulai melupakan tarian tradisional khas Lombok. Saat ini masih sedikitnya media informasi baik media cetak maupun *online* yang memberitakan atau mengajarkan tentang tarian tradisional daerah di Pulau Lombok menjadi kendala yang ada sehingga masih belum begitu banyak masyarakat yang mengetahui tarian khas dari Pulau Lombok. Untuk membantu menanggulangi hal tersebut yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat digunakan secara mudah, praktis, cepat dan tepat untuk memberikan informasi. Dengan membuat aplikasi pengenalan tarian daerah di pulau Lombok yang berisi media pembelajaran tarian daerah, fungsi tarian, sejarah tarian, video dan aksesoris yang di gunakan. Aplikasi ini berjalan pada perangkat di smartphone berbasis android dan dirancang menggunakan Unity dengan bahasa pemrograman C#. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Pengenalan Tarian Daerah di Pulau Lombok Berbasis Android. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *black box testing*, yaitu menguji berbagai fitur yang ada pada aplikasi pengenalan tarian daerah di pulau Lombok dengan lima skenario pengujian. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa semua fitur yang telah diuji sesuai dengan perancangan yang telah dibuat, sehingga aplikasi ini nantinya bisa diterapkan sebagai media informasi dan pembelajaran agar budaya tetap di lestarikan.

Kata kunci : Aplikasi, Tarian Daerah, Android

Abstract

Lombok is one of the islands that has many regional dances such as Rudat Dance, Oncer Dance, Beruk Tinjal Dance, Begirangan Dance and others. But the younger generation tends to start to pursue modern dance from abroad and start to forget the traditional dance of Lombok. At present there is still a lack of information media both print and online media that preach or teach about traditional dances on the island of Lombok to be an obstacle that exists so that there are not so many people who know the dance typical of the island of Lombok. To help overcome this, that is by utilizing technological advances that can be used easily, practically, quickly and precisely to provide information. By creating an application for the introduction of regional dances on the island of Lombok which contains media for learning traditional dances, dance functions, dance history, videos and accessories used. This application runs on devices on Android-based smartphones and is designed using Unity with the C # programming language. The results of this study are the Application of Introduction to Regional Dance in Lombok Island Based on Android. Testing in this study uses black box testing, which tests various features that exist in the application of regional dance introduction on the island of Lombok with five test scenarios. From the test results it was found that all the features that have been tested in accordance with the design that has been made, so that this application can later be applied as a medium of information and learning so that culture remains preserved.

Keywords: Application, Regional Dances, Android

1. PENDAHULUAN

Tarian tradisional adalah suatu tarian yang pada dasarnya berkembang di suatu daerah tertentu yang berpedoman luas dan perpipak pada adaptasi kebiasaan secara turun

temurun yang dipeluk/ dianut oleh masyarakat yang memiliki tari tersebut (Jamalul dan Romzatul, 2015). Tarian tradisional memiliki jenis yang berbeda-beda setiap daerah/ suku/ bangsa. Indonesia adalah negara kepulauan dengan banyak suku bangsa yang memiliki berbagai macam jenis tarian tradisional. Salah satu faktor penting daya tarik pariwisata di Indonesia ini adalah eksistensi dari suatu tarian. Di suatu daerah yang mementaskan suatu tarian akan membuat wisatawan tertarik untuk menonton tarian tersebut dan meningkatkan pariwisata. Seiring dengan ramainya para wisatawan yang berdatangan akan meningkatkan perekonomian di daerah tersebut.

Lombok salah satu pulau yang memiliki banyak tarian daerah seperti Tari Rudat, Tari Oncer, Tari Beriuk Tinjal, Tari Begirangan dan lainnya. Walaupun tidak begitu terkenal seperti tarian di Sumatra, Bali dan Jawa, namun tarian Pulau Lombok ini memiliki fungsi yang khas dan memakai aksesoris yang khas juga. Saat ini masih sedikitnya media informasi baik media cetak maupun *online* yang memberitakan atau mengajarkan tentang tarian tradisional daerah di Pulau Lombok menjadi kendala yang ada sehingga masih belum begitu banyak masyarakat yang mengetahui tarian khas dari Pulau Lombok. Hal ini pun membuat daya tarik pariwisata di Pulau Lombok ini tidak begitu diminati. Dan hal lain yang sangat di sayangkan adalah generasi muda cenderung mulai menekuni tarian modern dari luar negeri dan mulai melupakan tarian tradisional khas Indonesia dan daerahnya sendiri seiring dengan kemajuan jaman yang kian pesat.

Untuk membantu menanggulangi hal tersebut, ada berbagai jalan keluar yang dapat digunakan salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sekarang. Teknologi dapat digunakan secara mudah, praktis, cepat dan tepat untuk memberikan informasi ataupun berita. Seperti teknologi *Mobile / Handphone Android* sebagai media penyebar informasi dan aplikasi yang akan membantu kehidupan manusia. Menurut Safaat (2012, 1) Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan informasi platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Saat ini perkembangan teknologi perangkat *mobile* berkembang begitu pesat. Ini dibuktikan dengan makin banyaknya variasi *smartphone* dan komputer tablet yang beredar dipasaran. Harga *smartphone* dan komputer tablet berbasis Android juga semakin terjangkau. Android merupakan sistem operasi terbuka (*open source*) yang berbasis linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Akan sangat berguna jika teknologi tersebut juga dimanfaatkan sebagai media penyebar informasi untuk membantu melestarikan budaya bangsa, menurut Salahudin(1986:3), Kata media berasal dari bentuk jamak “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu”.

Berdasarkan pemaparan di atas, dibuatlah Aplikasi Pengenalan Tarian Tradisional Daerah di Pulau Lombok Berbasis Android. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini, masyarakat dapat mengakses informasi mengenai tarian, fungsi tarian, sejarah tarian, video dan aksesoris apa saja yang digunakan pada tarian tradisional daerah di Pulau Lombok

secara mudah dan praktis karena dapat diakses melalui *Handphone* Android sehingga aplikasi dapat dibawa kemana saja dan dapat diakses kapan pun diinginkan.

2. METODE

Adapun metode yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini antara lain observasi, wawancara, kuesioner. dengan hasil sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan ibu ketut selaku pemilik sanggar rahayu di lombok. dari wawancara ini diperoleh data apa saja tarian yang ada di Lombok seperti Tari Rudat, Tari Oncer, Tari Beriuk Tinjal, Tari Begirangan dan lainnya, kemudian kapan tarian itu ditarikan seperti Tari Beriuk Tinjal akan di tarikan saat panen padi, instrumen pengiring, dan aksesoris tarian.

b. Metode Observasi

Metode observasi ini dimana penulis mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke lapangan. Penulis melakukan observasi di Pulau Lombok dengan mengamati tari-tarian di Pulau Lombok melalui sanggar-sanggar, hal yang diamati adalah aksesoris tarian yang di gunakan , instrument pengiring dan kapan tarian tersebut di tarikan.

c. Metode Kuesioner

Kuesioner dilakukan kepada 150 orang responden yang berasal dari Lombok, dengan kisaran dewasa ke atas. Didalam kuesioner ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan dan wawasan masyarakat seputar tarian lombok.

Tabel 1 Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Ya/Benar	Tidak/Salah
1	Apakah anda mengetahui tentang tarian Lombok	61 orang	89 orang
2	Manakah yang merupakan tarian Lombok?	37 orang	113 orang
3	Pada saat kapan tarian Beriuk Tinjal ditarikan?	44 orang	106 orang
4	Apakah anda tau sejarah adanya tarian Oncer?	17 orang	133 orang
5	Ada berapakah penari tarian Oncer?	78 orang	72 orang
6	Yang manakah aksesoris dari Tari Rudat?	63 orang	87 orang
7	Tahun berapakah Tari Oncer di ciptakan?	11 orang	139 orang
8	Apakah menurut anda perlu adanya sebuah media informasi / aplikasi untuk memperkenalkan tarian lombok?	122 orang	28 orang
9	Apakah aplikasi ini perlu game/kuis untuk menguji pemahan anda terhadap tarian Lombok?	95 orang	55 orang

Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 1 diatas, penulis melakukan pengukuran dengan skala *guttman*, yaitu untuk jawaban positif diberi skor 1 sedangkan untuk jawaban negatif diberi skor 0, dengan perhitungan (skor positif atau negatif) / (total jumlah responden) x 100%, maka didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut :

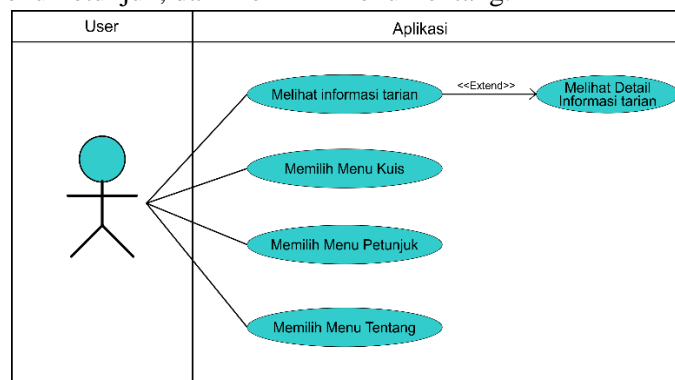
Tabel 2 Hasil Kuesioner (%)

No	Pertanyaan	Ya/Benar	Tidak/Salah
1	Apakah anda mengetahui tentang tarian Lombok	40.7%	59.3%

2	Manakah yang merupakan tarian Lombok?	24.7%	75.3%
3	Pada saat kapan tarian Beriuk Tinjal ditarikan?	29.3%	70.7%
4	Apakah anda tau sejarah adanya tarian Oncer?	11.3%	88.7%
5	Ada berapakah penari tarian Oncer?	52%	48%
6	Yang manakah aksesoris dari Tari Rudat?	42%	58%
7	Tahun berapakah Tari Oncer di ciptakan?	7.3%	92.7
8	Apakah menurut anda perlu adanya sebuah media informasi / aplikasi untuk memperkenalkan tarian lombok?	81.3%	18.7%
9	Apakah aplikasi ini perlu game/kuis untuk menguji pemahan anda terhadap tarian Lombok?	63.3%	36.7%

Perancangan System

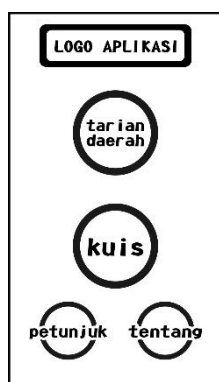
Bberikut adalah *use case diagram* dari aplikasi yang dibuat. ini dijelaskan bahwa user dapat melakukan 4 kegiatan utama, yaitu : Melihat Informasi Tarian, Memilih Menu Kuis, Memilih Menu Petunjuk, dan Memilih Menu Tentang.



Gambar 2.1 Use Case Diagram

Perancangan Layout

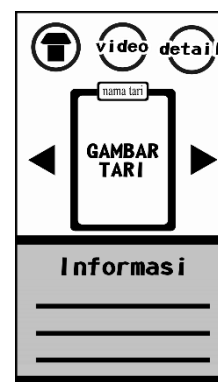
Berdasarkan konsep perancangan aplikasi yang telah dijelaskan, maka proses berikutnya adalah pembuatan perancangan *layout*, yang merupakan sketsa *layout* yang akan diimplementasikan pada aplikasi yang dikerjakan. Berikut merupakan perancangan *layout* dari aplikasi yang dibuat:



Gambar 2.2 Layout Menu Utama



Gambar 2.3 Layout Menu Tarian



Gambar 2.4 Layout Menu Informasi Tarian

Pengujian

Pengujian system menggunakan black box testing. berikut ini adalah contoh skenario pengujian yang akan dilakukan pada game yang akan di bangun, yaitu :

Tabel 3 Skenario Pengujian Tampilan Menu Utama

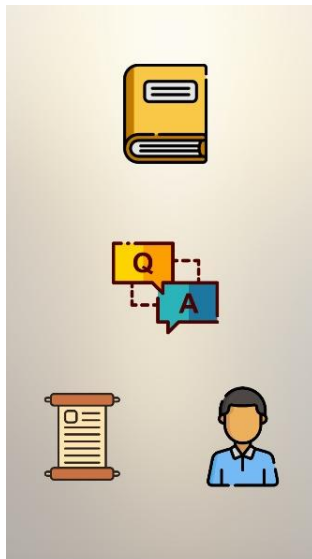
Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
Semua Menu Berfungsi	Memilih Menu Informasi Tarian	Menampilkan Halaman Informasi
	Memilih Menu Kuis	Menampilkan Halaman Kuis
	Memilih Menu Petunjuk	Menampilkan Halaman Petunjuk
	Memilih Menu Tentang	Menampilkan Halaman Tentang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut pembahasan hasil dari penelitian aplikasi pengenalan tarian daerah di pulau Lombok berbasis android :

Tampilan Halaman Menu Utama

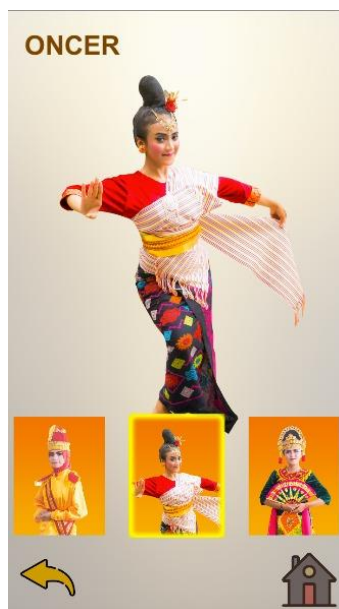
Pada halaman Menu Utama merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat aplikasi dijalankan. Pada halaman utama ini terdapat 4 menu utama yaitu Informasi Tarian, Kuis, Bantuan dan Tentang. Tampilan halaman Menu Utama dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.



Gambar 3.1 Halaman Menu Utama

Tampilan Halaman Menu Pilih Tarian

Pada halaman Menu Pilih Tarian berisi 5 (lima) tombol dari tarian-tarian dari Pulau Lombok yang dapat dipilih. Seperti Tari Rudat, Tari Beriuk Tinjal, Tari Gandrung, Tari Nyesekek dan Tari Oncer. Ketika *user* memilih salah satu dari menu tarian, maka akan tampil informasi dari tarian tersebut. Selain itu terdapat Tombol Kembali untuk kembali ke Halaman Menu Utama. Tampilan halaman Menu Pilih Tarian dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini.



Gambar 3.2 Halaman Menu Pilih Tarian

Tampilan Halaman Informasi Tarian

Pada Halaman Informasi Tarian akan ditampilkan informasi baik berupa gambar dan teks mengenai tarian yang dipilih dari halaman Menu Pilih tarian sebelumnya. Informasi berupa yang gambar diletakkan di bagian atas layer. Sedangkan informasi berupa tulisan terletak di bagian bawah layer dan dapat digeser ke atas dan bawah untuk melihat informasi terkait dari tarian yang dipilih. Selain itu terdapat tombol Kembali untuk kembali ke Halaman Menu Pilih Tarian, terdapat tombol Video untuk melihat video dari tarian yang di pilih, dan terdapat tombol Detail yang akan menuju ke Halaman Menu Gambar Tari dan Aksesoris. Tampilan halaman Informasi Tarian dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 3.3 Halaman Informasi Tarian

Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan black box. Berikut adalah tabel hasil pengujian seperti pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Hasil Pengujian Halaman Menu Utama

No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Menekan play	Menampilkan halaman menu utama	Sesuai yang diharapkan (Gambar 3.1)
2	Menekan menu tarian	Menampilkan halaman menu tarian	Sesuai yang diharapkan (Gambar 3.2)
3	Menekan tarian	Menampilkan halaman tarian	Sesuai yang diharapkan (Gambar 3.3)

4. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba dari Aplikasi Pengenalan Tarian Daerah Di Pulau Lombok Berbasis Android, dapat diambil beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah terkait bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi serta pembelajaran tentang tarian daerah di pulau Lombok seperti berikut ini:

1. Membuat Aplikasi Pengenalan Tarian Daerah Di Pulau Lombok Berbasis Android diawali dengan melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, merancang alur sistem yang akan dibangun menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) di antaranya perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*, merancang *user interface* yang telah dibuat, membangun aplikasi sesuai dengan rancangan *user interface* dan langkah terakhir yaitu melakukan uji coba terhadap sistem yang dibuat.
2. Dari hasil pengujian *blackbox testing* dengan lima skenario pengujian didapatkan hasil bahwa fitur-fitur dalam Aplikasi Pengenalan Tarian Daerah Di Pulau Lombok Berbasis Android adalah *valid*, sehingga aplikasi yang telah dibuat dapat dioperasikan sesuai dengan rancangan.

Saran

Terdapat beberapa saran bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam pengembangan bidang serupa, seperti berikut ini:

1. Menggunakan sistem *database* agar aplikasi mampu menambah, menyimpan, hapus dan edit informasi tarian maupun soal pada kuis secara local. Agar user dapat menerima informasi baik tarian terbaru atau informasi tarian yang belum ada di aplikasi.
2. Dikemas dalam game atau permainan yang lebih menarik dan interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

Lail, Jamalul dan Widad, Romzatul. 2015. *Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya Melestarikan Tarian Asli Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Safaat H, Nazruddin, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (edisi revisi)*. Bandung: Informatika,.

Salahudin. 1986. *Pengertian Audio Visual Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.