

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF TARI PANJI SEMIRANG  
BERBASIS ANDROID DI SANGGAR KUNTI SRAYA, DESA ABUAN,  
KABUPATEN BANGLI**

**Luh Intan Kusumayanti, Rinto Widarto, A.A Trisna Ardanari Adipurwa**

*Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni*

*Indonesia Denpasar*

*Email.intankusumayanti7@gmail.com*

**Abstrak**

Multimedia interaktif memanfaatkan komputer untuk menggabungkan beberapa unsur media seperti, teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dikemas menjadi sebuah *file digital* penggunaannya memungkinkan untuk dilakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Tari Panji Semirang (cerita panji dari Jawa Timur) sebagai materi multimedia interaktif mengisahkan romantika, kehidupan dan peperangan. Galuh Candrakirana penggambaran Panji Semirang yang menyamar sebagai seorang lelaki mengembara untuk mencari kekasihnya Raden Panji Inu Kertapati. Tarian tunggal putra halus ini *atau bebancihan*, diciptakan I Nyoman Kaler tahun 1942 dan ditarikan oleh penari putri.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merancang dan mengemas materi tari Panji Semirang secara inovatif dan kreatif ke dalam sebuah aplikasi multimedia interaktif. Selanjutnya validasi aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang ini melalui uji ahli, guru tari dan uji perorangan serta uji kelompok kecil. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan penyekor, sedangkan data yang diperoleh berupa komentar dan saran dianalisis secara kualitatif.

Aplikasi multimedia interaktif ini memiliki lima menu utama yaitu, materi, galeri, tata rias & busana, kuis dan profil. Isi dalam semua menu tersebut membahas tentang sejarah, fungsi, karakteristik, iringan, dokumentasi, video dan soal-soal yang berkaitan dengan tari Panji Semirang. Setelah aplikasi multimedia interaktif rampung, selanjutnya dilakukan uji ahli isi (ahli tari), ahli media dan guru seni tari. Hasil uji ahli menunjukkan bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang ini sangat layak dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya aplikasi tersebut di uji coba pada anggota sanggar

Kunti Sraya. Hasil validasi uji perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang sangat layak, sehingga karya baru dan originalitasnya layak untuk didaftarkan HKI-nya baru kemudian dapat dikonsumsi oleh publik.

*Kata Kunci: Tari, Panji Semirang, Aplikasi, multimedia interaktif dan Android.*

### **Abstract**

Interactive multimedia utilizes computers to combine several media elements such as text, images, audio, video, and animation which are packaged into a digital file for the user to enable navigation, interaction, creation and communication. Panji Semirang dance (banner story from East Java) as an interactive multimedia material tells the story of romance, life and war. Galuh Candrakirana depicting Panji Semirang disguised as a man wandering in search of his lover Raden Panji Inu Kertapati. This subtle men's singles dance or bebancihan, was created by I Nyoman Kaler in 1942 and danced by female dancers.

This research is a research and development (R & D) which designs and packages the Panji Semirang dance material innovatively and creatively into an interactive multimedia application. Furthermore, the validation of the interactive multimedia application of the Panji Semirang dance through expert tests, dance teachers and individual tests and small group tests. The data obtained in the form of quantitative data were analyzed using scoring, while the data obtained in the form of comments and suggestions were analyzed qualitatively.

This interactive multimedia application has five main menus, namely, materials, galleries, make-up & clothing, quizzes and profiles. The contents in all the menus discuss the history, function, characteristics, accompaniment, documentation, videos and questions related to the Panji Semirang dance. After the interactive multimedia application is completed, the content expert (dance expert), media expert and dance teacher test are then carried out. Expert test results show that the interactive multimedia application of the Panji Semirang dance is very feasible and does not need to be revised. Furthermore, the application was tested on members of the Kunti Sraya studio. The results of the validation of the individual and small group tests show that the interactive multimedia application of the Panji Semirang dance is very feasible, so that new works and originality are eligible for IPR registration and then can be consumed by the public.

*Keywords: Dance, Panji Semirang, Applications, interactive multimedia and Android.*

## PENDAHULUAN

Tari Panji Semarang adalah salah satu jenis kesenian tari yang ada di Bali, namun saat ini tari Panji Semarang hampir mengalami kepunahan, kita bisa melihatnya dari jarang tarian Panji Semarang dipentaskan. Hal ini disebabkan karena minimnya antusias generasi muda untuk mempelajari dan menarikan tarian ini. Tari Panji Semarang merupakan salah satu tari Kekebyaran yang digubah dari tari Candra Metu yang diciptakan oleh I Nyoman Kaler bersama I Wayan Lotring. Sekitar tahun 1942 bersama salah seorang muridnya yang bernama I Wayan Rindi, Kaler merevisi tarian Candra Metu yang kemudian dinamai Kebyar Dung. Sebutan tari Panji Semarang disepakati tahun 1949 pada saat pementasan di Surabaya, namun yang telah dikenal masyarakat, cikal bakal

tarian ini diciptakan tahun 1942. Tarian ini merupakan tari *bebancihan* karakter halus, adalah suatu bentuk karya tari yang memiliki karakter antara laki-laki dan perempuan yang dibawakan oleh penari perempuan. Sebagai penari pertama yang membawakan tari Panji Semarang adalah Ni Luh Cawan, salah seorang murid Kaler yang sangat cocok menarikannya. Seiring berkembangnya zaman, pengaruh perubahan tari tradisional yang ada di Bali dikhawatirkan akan ditinggalkan. Pengaruh tari modern banyak digemari oleh kalangan masyarakat dengan perubahan yang signifikan, dari gerak, iringan, dan kostum yang sudah semakin bagus dan modern. Melalui media informasi masyarakat lebih memilih untuk menarikan tari modern, seperti contohnya: *Hip Hop*, *Breakdance*, *Freestyle Dance* dan lain-lain. Hal ini dikarenakan tari

modern kebanyakan menggunakan pakain bebas dan gerakannya lebih semangat atau enrijik

Sanggar Kunti Sraya yang terletak di Desa Abuan, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli saat ini sedang berfokus untuk mengembangkan dan membang-kitkan kembali tari-tarian Bali yang hampir mengalami kepunahan akibat sedikitnya minat dari generasi muda untuk mempelajari tarian yang kurang populer seperti tari Sekar Ibing, Demang Miring dan Panji Semirang. Jika tarian tradisional ini tidak dilestarikan, maka bisa saja tari ini dilupakan oleh generasi penerus. Atas kekhawatiran itu peneliti tertarik untuk fokus melestarikan tari tradisional berupa tari Panji Semirang agar mulai diminati kembali di sanggar Kunti Sraya dan masyarakat umumnya melalui sebuah aplikasi multimedia interaktif. Hal ini menarik dibuatkan suatu aplikasi multimedia interaktif guna lebih meningkatkan minat belajar anggota sanggar Kunti

Sraya. Aplikasi multimedia interaktif ini memberikan informasi tentang tari Panji Semirang yang memiliki tampilan inovatif dan kreatif dengan sebuah informasi menarik dalam bentuk *splash screen*, *grafik*, *animasi*, *tipografi* dan tata letak sehingga dirasa mampu meningkatkan minat belajar generasi penerus dalam melestarikan tari Panji Semirang.

Berdasarkan paparan diatas,peneliti bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif tentang tari Panji Semirang sebagai media penyampaian informasi, khususnya bagi anggota sanggar dan masyarakat lainnya. Dengan dibuatnya aplikasi multimedia interaktif khususnya tari Panji Semirang ini diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat meningkatkan minat belajar anggota sanggar serta generasi muda lainnya. Untuk itu penelitian ini diberi judul “Aplikasi Multimedia Interaktif Tari Panji Semirang Berbasis Android di Sanggar Kunti

Sraya, Desa Abuan, Kabupaten Bangli”.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang sangat bermanfaat bagi Sanggar Kunti Sraya. Adapun metode yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan sesuai analisis kebutuhan dan diuji keefektifan hasil produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan uji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:297).

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Rancang bangun aplikasi multimedia interaktif diawali dengan *need assessment* yaitu mencari dan mengumpulkan persoalan-persoalan terkait

dengan tari Panji Semirang di Sanggar Kunti Sraya, Desa Abuan, Kabupaten Bangli. Selanjutnya pada tahap pengembangan, dilakukan pengembangan produk berupa materi tari Panji Semirang dilengkapi dengan aplikasi multimedia interaktif. Adapun produk yang dihasilkan sebuah media pembelajaran yang isinya menjelaskan tari Panji Semirang yang mencakup sejarah, fungsi, karakteristik, galeri, tata rias, busana, kuis dan profil yang dikemas dalam aplikasi multimedia interaktif.

Tampilan Aplikasi Tari Panji Semirang merupakan tahapan setelah aplikasi selesai dibangun. Berikut adalah tampilan Aplikasi Multimedia Interaktif Tari Panji Semirang:

#### 1. Halaman *Splash Screen*

Berikut adalah tampilan *Splash Screen* aplikasi yang menampilkan logo aplikasi tari Panji Semirang dan logo Institut Seni Indonesia Denpasar, seperti pada gambar di bawah ini.



Tari Panji Semirang

Gambar 4.1 Halaman *Splash Screen*



Gambar 4.2 Halaman *Splash Screen*

Tari Panji Semirang diciptakan dengan tujuan sebagai tontonan atau hiburan, maka fungsi tari Panji Semirang termasuk ke dalam tari *balih-balihan* yang khusus dipentaskan sebagai hiburan/tontonan dan juga dapat dipentaskan dimana saja. Iringan tari yang digunakan adalah gambelan Gong Kebyar. Tata rias tari Panji Semirang menggunakan tata rias panggung. Bahan-bahan yang umum digunakan dalam tata

rias tari Bali adalah bedak dasar (*foundation*), bedak tabur (*powder*) dan bedak padat (*compact powder*), pemerah bibir (*lipstick*), pemerah pipi (*rose*), pensil alis (*eyebrow pencil*), pewarna kelopak mata (*eyes shadow*), pensil mata (*soft eyebrow pencil*) dan cilak (*eyeliner*). Dalam hal ini tata rias lebih banyak bersifat pemberi aksentuasi atau penonjolan pada bagian-bagian tertentu dari muka penari. Busana tari Panji Semirang menggunakan *kamen prade* berwarna merah muda yang dikombinasikan dengan *prade* berwarna emas, dengan *sabuk lilit* berwarna kuning dengan hiasan prada emas, *tutup dada* berwarna hitam, *gelang kana* yang terbuat dari kulit sapi berwarna emas dengan ukiran sedemikian rupa, *gelungan* di bagian kepala yang berbentuk seperti udeng, *ampok-ampok* yang digunakan pada pinggang penari, *bunga sumpang merah dan putih* yang digunakan pada telinga penari, *bunga sandat emas* yang digunakan di bagian

belakang kepala, *kipas* property yang digunakan saat menari, *badong* di bagian leher penari, dan *rumbing* di bagian telinga penari.

Setelah Aplikasi Multimedia Interaktif tari Panji Semirang ini terbentuk dilakukan uji ahli tari bernama I Gusti Agung Ayu Oka Partini, S.ST., M.Si. Berdasarkan penilaian ahli seni tari diperoleh hasil bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang sangat layak dan tidak perlu direvisi dengan persentase 87,5. Selanjutnya dilakukan uji ahli media oleh I Komang Indra Sastra Wiguna, S.Kom., M.M Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang sangat layak dan tidak perlu direvisi dengan persentase 87,5. Penilaian Aplikasi Multimedia Interaktif tari Panji Semirang oleh Guru seni tari di Sanggar Kunti Sraya, Bnagli yaitu I Wayan Yudi Laksana, S.Sn. dengan penilaian bahwa Aplikasi Multimedia Ineraktif

tari Panji Semirang sangat layak dengan persentase 89,28.

Setelah melakukan revisi uji ahli dan guru seni tari selanjutnya aplikasi multimedia interaktif tersebut di uji coba pada peserta didik. Validasi pertama yaitu dengan uji coba perorangan kepada tiga anggota sanggar di Sanggar Kunti Sraya, Bangli. Hasil uji coba perorangan yaitu dengan responden 1 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Responden 2 diperoleh total skor 25 dengan persentase 89,28. Responden 3 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang sangat layak.

Validasi selanjutnya dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan 9 anggota sanggar di Sanggar Kunti Sraya, Bangli. Hasil validasi melalui uji kelompok kecil yaitu dari responden 1 yaitu 36 dengan nilai persentase 92,85. Responden 2 diperoleh total skor 27 dengan nilai

persentase 96,42. Responden 3 diperoleh total skor 24 dengan nilai persentase 85,71. Responden 4 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Responden 5 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Responden 6 diperoleh total skor 24 dengan nilai persentase 85,71. Responden 7 diperoleh total skor 24 dengan nilai persentase 85,71. Responden 8 diperoleh total skor 26 dengan nilai persentase 92,85. Responden 9 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28.

### **Simpulan**

Berdasarkan penyajian data dan hasil analisis data yang diuraikan pada bab-bab sebelumnya dengan mengacu pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan teori yang digunakan, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Tari Panji Semirang Berbasis Android adalah sebagai berikut:

Proses rancang bangun aplikasi multimedia interaktif diawali dengan *need assessment* untuk mengidentifikasi persoalan-persoalan terkait dengan pembelajar-an seni tari Panji Semirang di Sanggar Kunti Sraya Bangli. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan produk berupa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang berbasis android yang dilengkapi dengan materi, galeri, tata rias & busana serta kuis yang disusun secara menarik supaya lebih meningkatkan minat belajar anggota di Sanggar Kunti Sraya. Tari Panji Semirang berawal dari cerita panji dari Jawa Timur yang banyak mengisahkan romantika, kehidupan dan peperangan. Salah satu kisah panji yang dituangkan menjadi tari Panji Semirang menggambarkan pengembaraan Galuh Candrakirana yang menyamar sebagai seorang lelaki untuk mencari kekasihnya Raden Panji Inu Kertapati. Tarian ini tergolong tarian putra halus yang

ditarikan oleh penari putri. Tari Panji Semirang termasuk tari *bebancihan* yang memiliki karakter halus yang diciptakan oleh I Nyoman Kaler pada tahun 1942. I Nyoman Kaler lahir pada tahun 1892 di Desa Pamogan, Kecamatan Denpasar Selatan. Pada awalnya tari Panji Semirang bernama Kebyar Dung yang memiliki struktur tari hampir sama dengan dengan tari perempuan Candrametu pada tahun 1949, tari Kebyar Dung mendapat kesempatan pentas ke Surabaya dan Semarang. Setelah kembali dari perjalanan pentas tersebut, tari Kebyar Dung dipentaskan di Semarang, sehingga di Bali tari Kebyar Dung berubah menjadi tari Panji Semirang yang dipopulerkan oleh murid I Nyoman Kaler yang bernama Ni Luh Cawan penari asal Banjar Lebah.

Tari Panji Semirang diciptakan dengan tujuan sebagai tontonan atau hiburan, maka fungsi tari Panji Semirang termasuk ke dalam tari *balih-balihan* yang khusus

dipentaskan sebagai hiburan/tontonan dan juga dapat dipentaskan dimana saja. Iringan tari yang digunakan adalah gambelan Gong Kebyar.

Tata rias tari Panji Semirang menggunakan tata rias panggung. Bahan-bahan yang umum digunakan dalam tata rias tari Bali adalah bedak dasar (*foundation*), bedak tabur (*powder*) dan bedak padat (*compact powder*), pemerah bibir (*lipstick*), pemerah pipi (*rose*), pensil alis (*eyebrow pencil*), pewarna kelopak mata (*eyes shadow*), pensil mata (*soft eyebrow pencil*) dan cilak (*eyeliner*). Dalam hal ini tata rias lebih banyak bersifat pemberi aksan atau penonjolan pada bagian-bagian tertentu dari muka penari. Busana tari Panji Semirang menggunakan *kamen prade* berwarna merah muda yang dikombinasikan dengan *prade* berwarna emas, dengan *sabuk lilit* berwarna kuning dengan hiasan prada emas, *tutup dada* berwarna hitam, *gelang kana* yang terbuat

dari kulit sapi berwarna emas dengan ukiran sedemikian rupa, *gelungan* di bagian kepala yang berbentuk seperti udeng, *ampok-ampok* yang digunakan pada pinggang penari, *bunga sumpang merah dan putih* yang digunakan pada telinga penari, *bunga sandat emas* yang digunakan di bagian belakang kepala, *kipas* property yang digunakan saat menari, *badong* di bagian leher penari, dan *rumbing* di bagian telinga penari.

Setelah Aplikasi Multimedia Interaktif tari Panji Semirang ini terbentuk dilakukan uji ahli tari bernama I Gusti Agung Ayu Oka Partini, S.ST., M.Si. Berdasarkan penilaian ahli seni tari diperoleh hasil bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang sangat layak dan tidak perlu direvisi dengan persentase 87,5. Selanjutnya dilakukan uji ahli media oleh I Komang Indra Sastra Wiguna, S.Kom., M.M Berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang

sangat layak dan tidak perlu direvisi dengan persentase 87,5. Penilaian Aplikasi Multimedia Interaktif tari Panji Semirang oleh Guru seni tari di Sanggar Kunti Sraya, Bnagli yaitu I Wayan Yudi Laksana, S.Sn. dengan penilaian bahwa Aplikasi Multimedia Ineraktif tari Panji Semirang sangat layak dengan persentase 89,28.

Setelah melakukan revisi uji ahli dan guru seni tari selanjutnya aplikasi multimedia interaktif tersebut di uji coba pada peserta didik. Validasi pertama yaitu dengan uji coba perorangan kepada tiga anggota sanggar di Sanggar Kunti Sraya, Bangli. Hasil uji coba perorangan yaitu dengan responden 1 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Responden 2 diperoleh total skor 25 dengan persentase 89,28. Responden 3 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang sangat layak.

Validasi selanjutnya dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dengan 9 anggota sanggar di Sanggar Kunti Sraya, Bangli. Hasil validasi melalui uji kelompok kecil yaitu dari responden 1 yaitu 36 dengan nilai persentase 92,85. Responden 2 diperoleh total skor 27 dengan nilai persentase 96,42. Responden 3 diperoleh total skor 24 dengan nilai persentase 85,71. Responden 4 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Responden 5 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Responden 6 diperoleh total skor 24 dengan nilai persentase 85,71. Responden 7 diperoleh total skor 24 dengan nilai persentase 85,71. Responden 8 diperoleh total skor 26 dengan nilai persentase 92,85. Responden 9 diperoleh total skor 25 dengan nilai persentase 89,28. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif tari Panji Semirang termasuk dalam katagori sangat layak. Untuk itu karya baru dan originalitasnya layak untuk didaftarkan HKI dan baru

kemudian dipublikasikan kepada masyarakat.

### **Daftar Rujukan**

- Arini, Ni Ketut. 2012. *Teknik Tari Bali*. Denpasar: Yayasan Tari Bali Warini.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: PT. ANDI.
- Dibia, I Wayan.1999. *Selayang Pandang Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Djayus BA, Nyoman.1980. *Teori Tari Bali*.Denpasar: Sumber Mas Bali.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayatullah, Taufiq. 2015. *Dari Beginer Jadi Master CorelDraw X7*. Yogyakarta: Mediakom.
- Kamah, Nurul Inayah Anis. 2014. *Jurnal Seni Budaya*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- Komputer, W. 2012. *Membuat Aplikasi Android Untuk Tablet dan Handphone*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

*Sugiyono. 2014. Metode Penelitian  
Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*

*Bandung: Alfabeta.*

**Narasumber :**

Nama : I Gusti Agung Ayu Oka Partini S.ST., M.Si.

TTL : Tabanan, 31 Desember 1949

Alamat : Jln. Gandaria Utama no 22, Denpasar Utara

Pekerjaan : Pensiunan Dosen Tari Institut Seni Indonesia Denpasar