

# **APLIKASI VIDEO TARI ANOMAN DALAM KONTEKS DRAMATARI WAYANG WONG BALE BATUR KAMASAN DI SANGGAR KANAKA ART BERBASIS WEBSITE**

**I Putu Suardi Saputra, Ni Luh Sustiwati, Rinto Widyarto**

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

*Institut Seni Indensia Denpasar*

*Email. Putusuardisaputra11@gmail.com*

## **Abstrak**

Pengembangan media pembelajaran seni dramatari Wayang Wong ini atas dasar gagasan pengembangan teknologi dan seni. Aplikasi *web-site*, yaitu program yang berjalan di lingkungan *webserver*, yang eksekusinya dilakukan berdasarkan permintaan dikirim oleh klien/*web-browser*. Melalui modal link *website* mempermudah mempresentasikan video tari Anoman dalam konteks Dramatari Wayang Wong Pura Bale Batur. Dramatari Wayang Wong Pura Bale Batur mengisahkan cerita Ramayana dengan tetap menampilkan tokoh Anoman yang memiliki peran penting dan menarik sebagai sumber cerita. Tokoh Anoman dipilih, karena memiliki karakter rasa tanggung jawab yang besar terhadap berbagai tugas yang diembannya dari Sang Rama. Aplikasi berbasis *website* ini dapat dijadikan sebagai sumber bacaan, upaya pelestarian dan pendokumentasian terhadap Wayang Wong Pura Bale Batur Kamasan.

Penelitian ini berpendekatan *research and development*, bertujuan (1) mendeskripsikan proses pembuatan aplikasi video tari Anoman berbasis *website*; (2) mendeskripsikan hasil validasi uji ahli seni tari, ahli media dan guru seni tari; (3) mendeskripsikan hasil uji coba perorangan; (4) mendeskripsikan hasil uji coba kelompok kecil. Teknik pengumpulan datanya adalah kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data digunakan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan penyekoran dan data berupa komentar, saran dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian adalah (1) berupa aplikasi video tari Anoman berbasis *website* mencakup sejarah, nilai pendidikan, fungsi, ragam gerak, struktur pertunjukan, tata rias dan busana serta cara mengenakan busana tokoh Anoman; (2) hasil validasi dari uji ahli tari, ahli video dan guru tari menyatakan bahwa video tari Anoman berbasis *website* masuk dalam kategori sangat layak; (3) hasil uji coba perorangan menunjukkan aplikasi video termasuk kategori sangat layak; (4) hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan aplikasi video ada dalam kategori sangat layak. Ini berarti video tari Anoman berbasis *website* bisa dipublikasikan melalui *link website* sebagai media pembelajaran tari.

**Kata Kunci:** *Aplikasi, website, Anoman dan wayang wong*

## **Abstract**

Wong puppet in Bali is a masked drama featuring Kawi language dialogue featuring the epic Ramayana. Likewise, the Wong puppet of Bale Batur temple Dance drama tells the story of the Ramayana while still presenting the character Anoman who has an important and interesting role as a source of stories in a website-based application. The character Anoman is chosen because of a character shows a great sense of responsibility for the various tasks that he has from Sang Rama. This website-based application is an effort to source reading / reference, preserving and documenting Wong puppet of Bale Batur Kamasan temple.

This research adopts a research and development (R & D) approach which aims (1) to describe the process of making the Anoman dance video application based on the website; (2) describe the test results of

dance experts, media experts and dance teachers; (3) describe the results of the individual trials; (4) describe the results of the small group trial. Data collection techniques are questionnaires (questionnaire) and interviews. Data analysis techniques used quantitative and qualitative. Quantitative data were analyzed by scoring and data in the form of comments, suggestions were analyzed qualitatively.

The results of the study were (1) in the form of a website-based Anoman dance video application covering history, educational values of Anoman figures, functions, various movements, performance structures, make-up and clothing and how to wear their clothes; (2) the validation results of the dance expert, video expert and dance teacher tests stated that the website-based Anoman dance video is in the very feasible category; (3) the results of students' responses through individual trials show that the video application is in the very feasible category; (4) the results of students' responses through small group trials show that the video application is in the very feasible category. This means that this website-based Anoman dance video can be published via a website link as a dance learning medium.

**Keywords:** *Application, website, anoman and wayang wong*

## PENDAHULUAN

Dramatari Ramayana di Bali berkembang cukup dinamis yang dapat dibedakan dari ekspresi, media, dan penyajian sebagai dunia pertunjukan. Seni pertunjukan yang mengadopsi cerita Ramayana adalah dramatari Wayang Wong (wayang orang). Wayang Wong tidak hanya ada di Bali saja, tetapi terdapat juga di beberapa daerah di Indonesia. Wayang yang berarti bayangan atau cerita yang diangkat dari *pewayangan*, sedangkan Wong yang berarti manusia. Wayang Wong merupakan tokoh *pewayangan* yang dimainkan oleh manusia. Wayang Wong di Bali merupakan dramatari bertopeng yang menggunakan dialog Bahasa *Kawi* yang selalu menampilkan *wiracarita* Ramayana (Soedarsono, 1990:140).

Menyelisik jauh ke belakang sejarah dramatari Wayang Wong di Bali diperkirakan muncul pada abad XVI (1460-1550) pada zaman kerajaan Gelgel (Klungkung), yaitu zaman yang disebut zaman keemasan Bali Klasik (*Midale Balinese Periode*). Maka Wayang Wong sudah ada pada abad ke-XVI. Informasi yang diperoleh I Ketut Rinta mengatakan bahwa pembinaan kehidupan dramatari Wayang Wong diteruskan oleh Ida Dewa Gede Agung dari Puri Kusamba/Klungkung, dan mulai disebar luaskan ke pelosok pulau Bali sekitar tahun 1884 M (Ebuh, 1984/1985: 4). Dengan demikian Wayang Wong diperkirakan sudah ada pada abad ke-XVI dan tersebar luas ke daerah-daerah di Bali sekitar abad

ke-XIX. Cerita Ramayana yang menjadi sumber utama dari pementasan dramatari Wa-yang Wong (Bandem, 2004: 84). Selanjutnya Bandem mendefinisikan Wayang Wong sebuah seni pertunjukan Wayang yang pelaku-pelakunya manusia atau orang (1983:147).

Dramatari Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan (selanjutnya disingkat dengan DWWPBBK). DWWPBBK telah ada pada abad ke-15, yaitu masa pemerintahan Dalem Watu-renggong ketika Kerajaan Swecapura (Gelgel). DWWPBBK sebagai cikal bakal Wayang Wong, Raja Kraton Swecapura memiliki peran yang sangat besar dalam pelestarian DWWPBBK (Wawancara dengan I Wayan Subrata, di kediamannya pada tanggal 17 September 2020).

Menurut I Wayan Dibia pada wawancara hari Selasa, 19 September 2020, menyatakan bahwa:

Pementasan dramatari Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan termasuk tari *Wali*, karena *atapukan* (topeng) yang dipentaskan merupakan topeng Wayang Wong yang disucikan di Pura Bale Batur Kamasan.

Masyarakat di wilayah Kamasan adanya pementasan DWWPBBK sering menyebutnya dengan istilah *mesolah*. *Mesolah* merupakan sebuah istilah dari setiap pertunjukan di Bali yang berkaitan langsung dengan upacara agama di Bali. Hal ini menjadi dasar, bahwa DWWPBBK

tergolong tari *Wali* tetapi ada juga beberapa dramatari Wayang Wong yang dipentaskan untuk kepentingan pariwisata dan hiburan tidak dapat disebut menjadi tari *Wali*.

DWWPBBK sebagai tari *Wali* memiliki prinsip masing-masing berdasar-kan *desa kala patra* yang berkaitan dengan fungsi dan peranan tari Wayang Wong tersebut. Dalam dramatari Wayang Wong memiliki ragam gerak dan ciri khas tersendiri, masing-masing desa terlihat perbedaannya, seperti di Pura Bale Batur Kamasan juga memiliki ciri khas yang menjadi daya tarik tersendiri. Lebih lanjut perbedaan dramatari Wayang Wong ditegaskan oleh I Nyoman Mas-tra, bahwa:

Dramatari Wayang Wong di Kamasan banyak yang berbeda dengan di Banjar Den Tyis Batuan dan Desa Tejakula. Baik dari segi gerak, vokal, dan kostum. Ciri khas dan keunikan yang sangat berbeda dalam dramatari Wayang Wong Pura Bale Batur Kamasan adalah tari *Wenara (Palawage)* karena di Pura Bale Batur Kamasan ada perpaduan antara gerak tari Bali dengan gerak tari Jawa. Perkawinan antara gerak tari Bali dengan gerak tari Jawa dalam pementasan tari Wayang Wong di Pura Bale Batur disebabkan salah satu leluhur, yaitu I Nyoman Mireg yang pernah menari di Kraton Solo pada tahun 1928 (di Kediamnya, 9 Mei 2020).

I Ketut Kodi juga sependapat dengan penjelasan yang diungkapkan oleh I Nyoman Mastra ketika, bahwa:

Pembendaharan ragam gerak *palawage* atau *wanara* dalam dramatari Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan terdapat ragam gerak tari Jawa karena salah satu leluhur dahulu pernah menari ke Kraton Solo bersama rombongan dari Puri Karangasem. Hubungan antara Bali dan Jawa pada abad XIX, menyebabkan tari Wayang Wong di Bale Batur Kamasan mendapatkan pengaruh dari kebudayaan Hindu di Jawa (Wawancara di Kediamannya pada tanggal 19 Mei 2020).

Dalam konteks dramatari Wayang Wong Pura Bale Batur terdapat salah satu tokoh Anoman yang memiliki peran penting dan me-narik untuk dijadikan sumber cerita dalam sebuah aplikasi berbasis *website*. Tokoh Anoman dipilih dengan alasan bahwa Anoman menunjukkan rasa tanggung jawab yang besar terhadap berbagai tugas yang diembannya dari Sang Rama. Karakteristik Anoman dijelaskan oleh I Wayan Dibia, dalam wawancara di kediamannya pada 29 Sep-tember 2020 yang mengatkan bahwa:

Karakteristik Anoman yang dapat digam-barkan dalam dunia pertunjukan di Bali baik itu dalam dramatari Wayang Wong, sendratari, dan fragmen-tari. Anoman bukan tokoh sentral tetapi memiliki karakter yang dapat diteladani dalam tari Anoman yang memiliki karakter kesetiaan, kejujuran, keberanian dan penuh rasa tanggung jawab.

Untuk itu bagi masyarakat Kamasan Wayang Wong mendapat perhatian khusus untuk dilestarikan. Berdasarkan hasil diskusi bersama 12 penari mengenai pelestarian Wayang Wong tersebut terdapat kendala dalam pelestariannya. Dengan adanya kesibukan dari masing-masing penari yang berdampak pada sulitnya bertemu atau berkumpul guna latihan dramatari Wayang Wong maka ini menjadi kendala yang utama. Dari diskusi tersebut memunculkan ide agar para penari dapat belajar tari Wayang Wong secara mandiri, sehingga perlu dibuatkan sebuah aplikasi *website* tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan. Hal yang utama adalah untuk melestarikan dramatari Wayang Wong.

Seniman alam I Nyoman Mastra mengu-tarakan kendala bagi generasi muda dalam melestarikan dramatari Wayang Wong adalah faktor eksternal, yaitu kurang waktu dalam melatih diri. Selanjutnya generasi muda juga cepat merasa bosan tanpa adanya media belajar. Untuk itu diperlukan sebuah *website* agar mampu memberikan motivasi belajar dalam rangka pelestarian Wayang Wong tersebut. Tari Anoman dalam

konteks DWWPBBK dikemas dalam video pembelajaran yang lebih menarik, dalam bentuk aplikasi berbasis *website*. Melalui aplikasi ini diharapkan generasi muda lebih tertarik dan berkeinginan untuk mempelajarinya guna pelestarian Wayang Wong tersebut.

Melalui modal link *website* mempermudah untuk mempresentasikan video tari Anoman dalam konteks DWWPBBK bagi masyarakat umum. Pengembangan media pembelajaran seni dramatari Wayang Wong ini, atas dasar gagasan pengembangan teknologi dan seni. Aplikasi *website*, yaitu program yang berjalan di lingkungan *webserver*, yang eksekusinya dilakukan berdasarkan permintaan yang dikirim oleh klien/*webbrowser* (Budi, 2019:1).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam tari Anoman pada DWWPBBK diharapkan berdampak baik bagi generasi muda guna mempermudah dalam mempelajarinya. Selain generasi muda di Bali, juga ada *tourist* yang pernah berkunjung ke Desa Kamasan yang tertarik terhadap dramatari Wayang Wong. Untuk itu aplikasi *website* ini sangat dibutuhkan bagi generasi milenial. Melalui aplikasi ini transformasi ilmu pengetahuan yang sebelumnya sangat minim mengenai struktur pertunjukan Wayang Wong, baik teknik penari dan ragam gerak tari Wayang Wong.

Tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong Pura Bale Batur Kamasan dalam aplikasi *website* menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Hal ini disadari, bahwa Wayang Wong di Bali masih sangat unik dan perlu dilestarikan, khususnya Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan.

Karakter generasi penerus yang lebih berpikir kreatif dan berkeinginan instan dalam belajar, maka melalui pengembangan media pembelajaran tari Anoman dalam konteks DWWPBBK dapat disajikan alternatif cara belajar yang lebih menarik. Perlu diketahui pengembangan aplikasi pembelajaran tari Anoman dalam konteks DWWPBBK menjadi harapan besar generasi muda. Hal yang menjadi kekhawatiran terhadap utamanya ragam gerak dalam tari Anoman dapat terlupakan oleh salah satu seniman alam. Aplikasi berbasis *website* ini dapat menjadi alternatif me-

dia pembelajaran bagi generasi muda terhadap dramatari Wayang Wong, sehingga disarankan Sanggar Kanaka Art menjadi ajang pembelajaran dramatari Wayang Wong.

Sanggar Kanaka Art secara geografis terletak berdekatan dengan Pura Bale Batur Kamasan. Sanggar Kanaka Art merupakan tempat latihan Wayang Wong generasi di Pura Bale Batur Kamasan ketika beberapa penari dan penabuh tidak boleh masuk ke pura karena kotor atau *cuntaka*. Perlu diketahui nama Sanggar Kanaka Art, sanggar merupakan bengkel seni, *kana-ka* yang berasal dari Bahasa sansekerta yang artinya emas, dan *art* dalam Bahasa Inggris berarti Seni. Jadi Sanggar Kanaka Art memiliki makna seni bagaikan emas yang memiliki kesan mulia, berharga dan mahal. Mahal yang dimaksudkan karena penghargaan yang adi luhung. Sanggar Kanaka Art mulai dibangun pada tahun 2010, setelah itu sudah mengikuti ajang Nusa Penida festival, Semarapura festival, dan PKB. Berdasarkan ungkapan I Gede Dharama Santosa, S.Sn, selaku penanggung jawab sanggar dan selaku pemeran penting dalam DWWPBBK menyetujui jika melakukan uji coba produk tugas akhir yang berjudul Aplikasi Video Tari Anoman dalam Konteks DWWPBBK di Sanggar Kanaka Art. Generasi mudanya juga sangat antusias sekali menjadi ajang pelatihan DWWPBBK dan setelah aplikasi pembelajaran ini terwujud, uji coba produk dilakukan di sanggar ini.

Berdasarkan uraian di atas tumbuh minat untuk menjadikan tari Anoman di Pura Bale Batur Kamasan sebagai materi dalam aplikasi berbasis *website*. Tokoh Anoman mewakili tokoh yang memiliki peran penting dalam kisah Ramayana. Nilai yang diamalkan oleh karakter Anoman memiliki dampak yang besar dalam dunia pendidikan. Untuk itu penelitian ini diberikan judul Aplikasi Video Tari Anoman Dalam Konteks Dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan di Sanggar Kanaka Art.

### **Proses Pembuatan Aplikasi Video Tari Anoman dalam konteks Dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan di Sanggar Kanaka Art Berbasis Website**

Pada sub-sub bab ini akan dipaparkan tentang rancang bangun tentang pembuatan media yang akan dikembangkan. Pada tahap rancang bangun ini ada beberapa hal pokok antara lain: (a) Tahap pembuatan *flowchart* dan *storyboard*; (b) Tahap pembuatan dan tahap evaluasi media.

Proses ini diawali dengan *need assessment*, yaitu mengidentifikasi persoalan-persoalan yang berkaitan dengan pembelajaran tari Anoman dalam kontes dramatari Wayang Wong di Sanggar Kanaka Art. Selanjutnya pada tahap pengembangan ini kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan produk berupa materi tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong berbasis *link website*. Produk yang dihasilkan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *website* yang isinya menjelaskan tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong yang mencakup sejarah, ragam gerak, proses melakukan gerak tarinya, tata rias dan busananya serta materi tari secara keseluruhan yang berbasis *website*. Penjelasan tersebut disampaikan oleh seorang narator. Narator guna menjelaskan hal-hal yang penting dengan segala yang berkaitan dengan tari Anoman menggunakan Bahasa benar-benar simpel, mudah dimengerti, singkat, padat dan jelas, sehingga mampu dimengerti maksud dan tujuan yang disampaikan. Proses pembuatan Aplikasi Video tari Anoman dalam Wayang Wong dilakukan setelah melalui poses pengumpulan data proses pembuatan aplikasi berbasis *website*, diantaranya:

### 1. Proses pengambilan gambar

Setelah pengumpulan data tari Anoman Wayang Wong Bale Batur Kamasan maka dilakukan proses pengambilan gambar berupa photo dan video ragam gerak, pemakaian kostum, pementasan tari Anoman. Sebagai *camera man* adalah I Wayan Agus Tri Suteja, sebagai model penari dan peraga busana adalah I Kadek Angga Widnyana, dan model dalam membantu pemakaian kostum adalah I Gusti Agung Bagus Cakra-ningrat, S.Sos.H. Rekaman pemakaian kostum bertempat di Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar pada hari sabtu 7 Nopember 2020, Gedung Natya Mandala Institut Seni Indonesia Denpasar tetap menjadi lokasi rekaman

ragam gerak tari Anoman pada hari minggu 22 Nopember 2020, rekaman tari Wayang Wong yang lengkap dengan penabuh dan busana pentas di lakukan pada hari Kamis, 3 Desember 2020 di Pura Bale Batur Kamasan.



Gambar 4.76 Proses Rekaman  
(Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Kamis 3 Desember 2020)

### 2. Proses Edit

Setelah melalui proses rekaman tari Wayang Wong Bale Batur Kamasan maka akan dilakukan proses edit untuk menyempurnakan hasil rekaman dan gambar.



Gambar 4.77 Proses Edit  
(Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Senin, 21 Desember 2020)

### 3. Membuat akun *website*

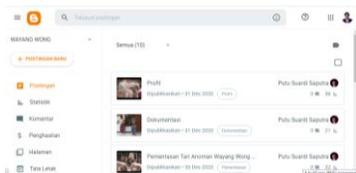
Membuat akun *website* di *google* pembuatan akun *website* ini dibantu oleh I Made Nova Wijaya Putra, beliau mau membantu membuat akun *website* dalam kepentingan pembelajaran karena beliau adalah seorang guru di SD Negeri 3 Celuk. Dalam masa pandemi COVID-19 I Made Nova Wijaya mengajar melalu *daring* atau *online* salah satu aplikasi yang bermanfaat baik bagi siswa adalah aplikasi yang berbasis *website*. Pembuatan Aplikasi ini dilakukan pada hari senin, 7 Desember 2020 dikediaman beliau Br. Delod Pangkung, Desa Sukawati, Gianyar.



Gambar 4.78 Proses Pembuatan Akun Website (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Jumat 25 Desember 2020)

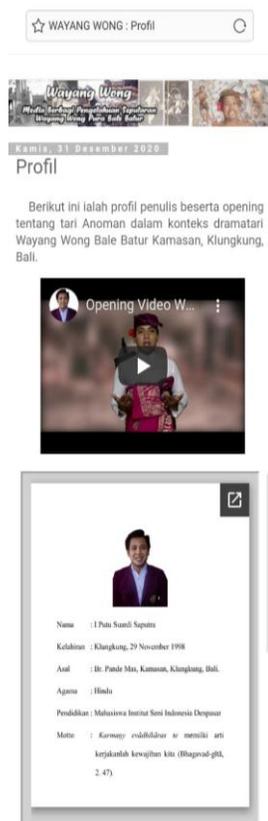
4. Upload data di website

Di tempat yang sama I Made Nova Wijaya Putra membantu dalam proses *upload* (diunggah) data ke dalam aplikasi website, data yang diunggah adalah data berupa tulisan dan data dokumentasi yang menjadi satu dalam sebuah alamat *website*.



Gambar 4.79 Upload Data (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Jumat 25 Desember 2020)

5. Berikut tampilan *opening website* yang telah dirancang.



Gambar 4.80 Opening Website (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Jumat 25 Desember 2020)

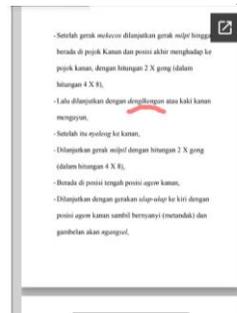
6. Berikut tampilan media yang menggunakan video serta foto.



Gambar 4.81 Tampilan Media (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Jumat 25 Desember 2020)

7. Revisi desain aplikasi

Revisi desain dilakukan oleh para ahli media sekaligus menjadi uji validasi, karena desain yang terkait adalah desain memiliki ruang lingkup pada aplikasi video tari Anoman berbasis *website*. Dengan pendapat para ahli media aplikasi video berbasis *website* tidak perlu direvisi.



Gambar 4.82 Sebelum Direvisi (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, 31 Desember 2020)



Gambar 4.83 Setelah Direvisi (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Selasa 5 Januari 2021)

## 8. Aplikasi siap dipublikasikan

Setelah refisi maka aplikasi video tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan berbasis *website* bisa uji coba kepada peserta didik, aplikasi ini bisa di akses dengan cara klik di google wayangwong-Bali.blogspot.com atau <https://wayangwong-bali.blogspot.com/2020/10/sejarah-wayang-wong-bale-batur-kamasan.html?m=1> melalui link tersebut *website* ini dapat dari belahan dimanapun.



Gambar 4.84 Tampilan Aplikasi Berbasis *Website* (Dokumentasi: I Putu Suardi Saputra, Kamis, 14 Desember 2020)

Setelah aplikasi tari tari Anoman DWWPBBK terbentuk, selanjutnya dilakukan validasi oleh dua orang ahli isi (ahli tari), dua orang ahli video dan satu guru tari. Dari uji ahli seni tari Dr. I Nyoman Cerita, S,ST,M,FA, diperoleh total skor 24 dengan persentase 100%. Langkah selanjutnya menganalisis data oleh ahli seni tari atas nama I Gede Oka Surya Negara, SST., M.Sn. diperoleh total skor 23 dengan persentase 93%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Validasi ahli media pembelajaran oleh Bapak Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. memperoleh total skor 24 dengan persentase 100%, ini berarti aplikasi video tari Anoman DWWPBBK berbasis *website* sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dari uji media Ayu Gede Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. diperoleh total skor 23 dengan persentase 95%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya penilaian dilakukan oleh seorang guru tari di Sanggar Kanaka Art yang bernama I Gede Dharma Suarsana, SSN. Hasil penilaian diperoleh total skor 32 dengan persentase 100% ini berarti produk

yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Setelah diadakan validasi oleh para ahli dan dilakukan revisi, aplikasi video tari Anoman DWWPBBK diuji coba secara perorangan dan kelompok kecil pada siswa. Uji coba perorangan ini menggunakan tiga orang penari DWWPBBK. Hasil tanggapan siswa terhadap aplikasi video tari dari responden 1 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 2 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100% dan responden 3 memperoleh total skor 31 dengan nilai persentase 96,87%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Tanggapan siswa selanjutnya dilakukan melalui uji coba kelompok kecil pada sembilan orang penari DWWPBBK. Hasil tanggapan siswa terhadap aplikasi video tari Anoman DWWPBBK berbasis *website* yaitu dari responden 1 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 2 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 3 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 4 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 5 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 6 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 7 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 8 memperoleh total skor 31 dengan nilai persentase 96,87%; responden 9 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak.

## Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, khususnya dalam menjawab permasalahan aplikasi video tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan, sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan teori yang digunakan secara umum dapat disimpulkan bahwa:

*Website* merupakan program yang berjalan di lingkungan *web server* dan eksekusinya dilakukan atas permintaan klien/*web browser*. Dengan modal link *website* penelitian ini mempermudah pembelajaran melalui presentasi video tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong Pura Bale Batur Kamasan bagi masyarakat umum.

*Website* ini berisi profil, sejarah Wayang Wong Bale Batur Kamasan, nilai pendidikan tokoh Anoman, gerak tari Anoman, dialog, kostum, gamelan, pementasan, dan dokumentasi. Sejarah dalam *website* mengenai informasi Awal mulanya Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan pada abad ke-15 sebelum adanya pura memang sudah ada beberapa pelinggih dan pohon beringin besar dan pohon pule, suatu saat Dalem Waturenggong lewat jalan setapak yang dulu ada di sebelah timur Pura Bale Batur Kamasan mendengar orang menangis dan ternyata yang menangis adalah pohon pule. Pohon pule tersebut dijadikan topeng Wayang Wong, berke-lanjutan dari itu generasi muda di wilayah Pura Bale Batur Kamasan berlatih diri menari dan dialog pementasan Wayang Wong. Oleh karena topeng Anoman tampak klasik, maka dibuatkanlah kostum yang bernuansa klasik. Kostum Anoman dalam Dramatari Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan, terdiri dari: *badong*, baju, celana panjang, *gongseng*, *ikuh* atau ekor, kamen putih, saput klasik, topeng Anoman dan *gelungan*, *pending*.

Fungsi tari Anoman dalam dramatari Wayang Wong sebagai tari sakral atau *wali*. Pada dasarnya untuk kepentingan ritual dan untuk kepentingan manusiannya sendiri maka tari Anoman dilaksanakan serangkaian dengan dramatari Wayang Wong pada Upacara *Piodalan* di Pura Bale Batur Kamasan. Pandangan masyarakat terkait tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan bahwa Anoman adalah anak *Bhatara Bayu*.

Tari Anoman yang terdapat dalam dramatari Wayang Wong Ramayana di Pura Bale Batur Kamasan termasuk tari sakral. Tari Anoman dibawakan oleh seorang penari laki-laki, karena dibutuhkan power lebih untuk dapat tampil dari awal hingga akhir pertunjukan dramatari Wayang Wong Ramayana. Penari Anoman yang dihandal-

kan sebelum tahun 1977 adalah I Ketut Rabeg yang dikenal oleh masyarakat dengan nama Pan Putra, selanjutnya I Nyoman Mastra (1980 murid I Wayan Serangan/Pan Sadra).

Tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan memiliki ciri khas gerak dan karakter khas yaitu gerak kepala, gerak badan, gerak kaki. Gerak kepala terdiri dari *kipek* dan *ngelier*. Gerak tangan terdiri dari: *ngisi kancut*, *nyambit* saput, *metayungan*, *mudra*, tangan *ngerepek*, *tayog*, *te-tanganan*, *ulap-ulap*. Gerakan pada kaki Anoman, yaitu kaki *ngerepek*, *mekecos*, *milpil*, *miles* atau *piles*, *nanjek*, *nanjek kalih*, *ngalih pajeng*, *nyagjag*, *nyeleog* kanan, *nyeleog* kiri, *nyeng-kodot*, *tapak sirang pada*.

Struktur pada tari Anoman dibentuk berdasarkan struktur pementasan yang masing-masing bagian mempunyai keterkaitan dan peran yang penting. Struktur pementasan tari Anoman dalam konteks dramatari Wayang Wong, yaitu: *pepeson*, *peguneman*, *neken* (struktur *neken* tari Anoman dalam Wayang Wong yang dianalisis dan dijadikan aplikasi video tari Anoman. Struktur *neken* tari Anoman ada tiga, yaitu: *pepeson*, *ngerundah*, *pekaad.*), dan *pesiat*.

Gamelan Wayang Wong merupakan bebarungan gamelan wayang yang dilengkapi dengan alat-alat kendang, kajar, klenang, ricik, gentorang dan kempul yang disebut Batel. Pada mulanya gamelan Wayang Wong di Bali terdiri dari 4 buah gender saja dan belaras Slendro. Gamelan wayang yang hanya terdiri dari 4 *tungguh* gender itu masih terpakai hingga sekarang untuk mengiringi pertunjukan Wayang Kulit atau Wayang Parwa (Pandji, 1975:60-61).

Kostum dan suasana yang bernuansa klasik terinspirasi dari dokumentasi lawas dramatari Wayang Wong Bale Batur Kamasan yang menjadi panutannya. Kostum klasik ini menggambarkan suasana ketika masa kerajaan Klungkung yang monumental bahwa, tahun 1928 I Nyoman Mireg menari di Keraton Solo bersama rombongan Griya Pidada Klungkung salah satunya dengan Ida Bagus Oka Krebuak. Foto Ida Bagus Oka Krebuak berkostum Adat Bali menjadi inspirasi kostum pemain gamelan. Kostum yang digunakan

pemain gamelan, yaitu; *udeng batik, selendang, saput rembang, kamen.*

Setelah aplikasi tari Anoman DWW-PBBK terbentuk, selanjutnya dilakukan validasi oleh dua orang ahli isi (ahli tari), dua orang ahli video dan satu guru tari. Dari uji ahli seni tari Dr. I Nyoman Cerita, S,ST,M,FA, diperoleh total skor 24 dengan persentase 100%. Langkah selanjutnya menganalisis data oleh ahli seni tari atas nama I Gede Oka Surya Negara, SST., M.Sn. diperoleh total skor 23 dengan persentase 93%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Validasi ahli media pembelajaran oleh Bapak Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. memperoleh total skor 24 dengan persentase 100%, ini berarti aplikasi video tari Anoman DWWPBBK berbasis *website* sangat layak dan tidak perlu direvisi. Dari uji media Ayu Gede Chrisna Udayanie, S.Pd., M.Pd. diperoleh total skor 23 dengan persentase 95%, ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya penilaian dilakukan oleh seorang guru tari di Sanggar Kanaka Art yang bernama I Gede Dharma Suarsana, SSN. Hasil penilaian diperoleh total skor 32 dengan persentase 100% ini berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Setelah diadakan validasi oleh para ahli dan dilakukan revisi, aplikasi video tari Anoman DWWPBBK diuji coba secara perorangan dan kelompok kecil pada siswa. Uji coba perorangan ini menggunakan tiga orang penari DWWB-PBBK. Hasil tanggapan siswa terhadap aplikasi video tari dari responden 1 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 2 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100% dan responden 3 memperoleh total skor 31 dengan nilai persentase 96,87%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak. Tanggapan siswa selanjutnya dilakukan melalui uji coba kelompok kecil pada sembilan orang penari DWWBPBBK. Hasil tanggapan siswa terhadap aplikasi video tari Anoman DWWBPBBK berbasis *website* yaitu dari responden 1 memperoleh total skor 32 de-

ngan nilai persentase 100%; responden 2 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 3 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 4 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 5 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 6 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 7 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%; responden 8 memperoleh total skor 31 dengan nilai persentase 96,87%; responden 9 memperoleh total skor 32 dengan nilai persentase 100%. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba perorangan menunjukkan produk yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak.

## 5.2 Saran

Penelitian ini difokuskan pada tari Anoman Dramatari Wayang Wong Ramayana di Pura Bale Batur Kamasan. Tarian Wali ini sebagai warisan budaya yang mengandung nilai-nilai religious, untuk itu perlu tetap dilestarikan oleh pihak-pihak terkait, seperti: (1) masyarakat luas, khususnya generasi muda; (2) respon dan dukungan pemerintah dalam pelestarian kearifan lokal yang ada di Desa Kamasan termasuk Wayang Wong di Pura Bale Batur Kamasan; (3) kalangan budayawan, akademisi seni agar tetap mendukung dalam pelestarian seni sakral tersebut.

## Daftar Rujukan

- Arini, Ni Ketut. 2012. *Teknik Tari Bali*. Denpasar: Yayasan Tari Bali Warini.
- Arsyad, Azha. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gafindo Persada.
- Astita, I Nyoman. 2012. *Traspormasi Epos Ramayana ke dalam Sendratari Ramayana Bali*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar.
- Bandem, Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. Bali: PT Bali Post Offset.
- \_\_\_\_\_. 1980. *Wayang Wong in Contemporary Bali*. Ph.D Disertation Wesleyan University.
- \_\_\_\_\_. 1995. *Tari Bali Dalam Upacara Agama Hindu*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.

- Bandem, I Made dan Sal Murgiyanto. 1966. *Etnologi Tari Bali*. Yogya: Kanisius.
- Bandem, I Made dan FFredrik Eugene deBoer. 2004. *Kaja dan Kelod Tari Bali dalam Transisi*. Jogjakarta: Institut Seni Indonesia.
- Bandem, Made, dan I Wayan Dibia. 1982. *Pengembangan Tari Bali*. Denpasar: Bagian Proyek Pengembangan Asti.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Catra, I Nyoman. 2007. *Imba Petopengan Sidakarya*. Denpasar: UPTD Taman Budaya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharsono. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dibia, I Wayan. 1977/1978. *Perkembangan Seni Tari Di Bali*. Proyek Sasana Budaya Bali.
- \_\_\_\_\_. 1977/1978. *Pengantar Karawitan Bali*. Proyek Pengangkatan/Pe-ngembanagn Asti Denpasar.
- \_\_\_\_\_. 1979. *Sinopsis Tari Bali*. Sanggar Tari Bali Waturenggong: Den-pasar.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Selayang Padang*. Masyarakat Seni Pertunjukan.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Pragina*. Malang: Sava Media.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Ilen-Ilen Seni Pertunjukan Bali*. Masyarakat Seni Pertunjukan, Bali Mangsi.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Taksu dalam Seni dan Kehidupan Bali*. Denpasar: Bali Mangsi.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika Jilid I Estetika Instrumental*. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar.
- \_\_\_\_\_. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Harsrinuksmo, Bambang, dkk. 1999. *Ensiklopedia Wayang Indonesia (jilid 1)*. Jakarta: Sekertariat Nasional Pewayangan Indonesia (SENA WANGI).
- Hartono, Agung. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Iriaji. *Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Batu: Cakrawala Indonesia.
- J. Waluyo, Herman. 2001. *Drama Teori dan Pengkajian*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Mardalis, 2003. *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ranuara dkk., Ida Bagus Anom. 1984/1985. *Teater di Bali dari Masa ke Masa*. Denpasar: Proyek Pengembangan kesenian Bali, Departemen Pendidikan dan Budaya, Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Ratna, Prof. Dr. Nyoman Kutha. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogya: Digi Art Yogya.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Soedarsono. 1972. *Tari-tarian Indonesia I*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktur Jendral Departemen University Press.
- \_\_\_\_\_. 1990. *Wayang Wong Dramatari Keraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- \_\_\_\_\_. 2002 *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gajah Mada Univerity Press.
- Soehardjo. 2012. *Pendidikan Seni*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Subini, Nini. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana.
- Sustiawati, Ni Luh. 2008. "Pengembangan Manajemen pelatihan seni tari Multikultural berpendekatan Silang Gaya Tari Bagi Guru Seni Tari Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Denpasar". *Disertasi Yang Tidak*

Dipublikasikan. Universitas Negeri Malang

\_\_\_\_\_, dkk. 2013 *Pendidikan Dan Manajemen Pelatihan Tari Nusantara*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.

Suryajaya, Martin. 2016. *Sejarah Estetika*. Jakarta Barat: Gang Kabel.

Titib, I Made. 2001. *Teologi dan Simbolik dalam Agama Hindu*. Balitbang PHDI Pusat, Paramita.

\_\_\_\_\_. 2003. *Teknologi dan Simbol-Simbol dalam Agama Hindu*. Jakarta: Badan Litbang Parisada Hindu Dharma Indonesia Pusat-Paramita.

Pandji. 1974. *Perkembangan Wayang Wong Sebagai Seni Pertunjukan*. Bali: Proyek Pengembang Sarna Wiasata Budaya.

Pendit, Nyoman S. 2003. *Mahabarata*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Yudabakti, I Made. I Wayan Warta. 2015. *Filsafat Seni Sakral dalam Kebudayaan Bali*. Surabaya: Paramita.

Wangi, Sena. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta: PT Sakanindo Printama.

Zarina, Xenia. 1967. *Classic Dance of the Orient*. Printed in The United States of America.

Narasumber :

Nama : I Wayan Subrata  
TTL : Kamasan, 1939  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Sangging, Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung.  
Ijazah Terakhir : SR (Sekolah Rakyat)

Nama : Prof. Dr. Drs.A.A. Bagus Wirawan, SU.  
TTL : Klungkung, 20 Juli 1948.  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Puri, Desa Adat Gelgel, Kecamatan Klungkung.

Ijazah Terakhir : Pasca Sarjana S3 (Doktor) Ilmu Sejarah.

Nama : I Gde Adnyana Putra (Jero Mangku Gde Adnyana Putra)  
TTL : Kamasan, 8 Oktober 1956  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Sangging, Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung.  
Ijazah terakhir : SMEA

Nama : I Nyoman Mastra  
TTL : Kamasan, 1945  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Sangging, Desa Kamasan, Kecamatan Klungkung.  
Ijazah Terakhir : SR (Sekolah Rakyat)

Nama : Ida Pandita Mpu Jaya Daksa Samyoga  
TTL : Badung, 31 Desember 1975  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Badung  
Ijazah terakhir : SMA

Nama : Ida Bagawan Agra Sageni  
TTL : Denpasar, 11 maret 1966  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Denpasar  
Ijazah terakhir : Sarjana Arsitektur UNUD

Nama : Ida Pandita Dukuh Arcaya Daksa  
TTL : Denpasar, 18 Desember 1968  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Penatih, Badung.  
Ijazah terakhir : Sarjana Penerangan IHDN

Nama : Prof. I Wayan Dibia  
TTL : Singapadu, 1948  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu

Alamat : Br. Sengguan, Desa Singapadu,  
Kecamatan Sukawati, Gianyar.

Nama : I Ketut Kodi  
TTL : Gianyar, 28 Juli 1963  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Mukti, Desa Singapadu,  
Kecamatan Sukawati, Gianyar.  
Ijasah terakhir : S2 (Magister Seni)

Nama : I Wayan Nardayana, S.Sn.,  
MFiH.  
TTL : Tabanan, 5 Juli 1966  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Hindu  
Alamat : Br. Batan Nyuh, Desa Belayu, Kec.  
Marga, Tabanan.  
Ijasah terakhir : Pasca Sarjana (S2)

Nama : Tejo Sulistyono, S.Sn. M.Sn.  
TTL : Surakarta, 24 Oktober 1957  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Alamat : Perum Jambusari, Jln. Rambutan 7 RT  
17/ RW 70, Wedomartani, Ngemplak,  
Sleman, Yogyakarta.  
Ijasah terakhir : Pasca Sarjana (S2)

Nama : I Gede Mawan, S.Sn, M.Si  
TTL : Pupuan, 21 Januari 1973  
Alamat : Perum Cita Kelangen, Blok III no.  
4  
Ijasah Terakhir : S2

Nama : Dr. I Nyoman Cerita, SST., M.FA  
TTL : Singapadu, 16 Juli 1961  
Alamat : Banjar Sengguan, Desa  
Singapadu, Gianyar  
Pekerjaan : Dosen Tari Institut Seni  
Indonesia Denpasar

Nama : I Gede Oka Surya Negara, SST.,  
M.Sn  
TTL : Denpasar, 03 Januari 1965.  
Alamat : Jln. Merdeka, no.12, Sading,  
Mengwi - Badung.

Pekerjaan : Dosen Seni Tari Institut Seni  
Indonesia Denpasar.  
Ijasah Terakhir : S2 (Magister Seni).

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd  
TTL : Tabanan, 31 Desember 1959  
Alamat : Jln. Kebo Iwa, Gg. Danau Tawar  
I, Denpasar Barat  
Pekerjaan : Dosen UNDIKSA  
Ijasah Terakhir : Pasca Sarjana Teknologi Pem-  
belajaran

Nama : Ayu Gede Chrisna Udayanie,  
S.Pd., M.Pd  
TTL : Jembrana, 13 Agustus 1991  
Alamat : Jalan Uluwatu II, Gg. Mecutan 7,  
No. 36, Jimbaran  
Pekerjaan : Dosen Institut Seni Indonesia  
Denpasar  
Ijasah Terakhir : S2 Teknologi Pembelajaran

Nama : I Gede Dharma Suarsana, S.Sn.  
TTL : Kamasan, 27 Oktober 1975  
Alamat : Dusun Pande Mas, Desan Kama-  
san, Klungkung  
Pekerjaan : Kepala Bidang BPBD  
Ijasah Terakhir : S1 (Sarjana)



