

VIDEO DOKUMENTER PENGENALAN TARI LEGONG DEDARI KANDA PAT SEBAGAI PELESTARIAN BUDAYA BALI

Ketut Gus Oka Ciptahadi¹⁾, Ni Made Sumerti Mahayuni²⁾, Ni Wayan Setiasih³⁾

Program Studi Sistem Informasi¹⁾²⁾³⁾

Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Bali¹⁾²⁾³⁾

guscipataa.oka@gmail.com¹⁾, setiasih@stikom-bali.ac.id²⁾, sumertimahayuni6@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari is located in Banjar Pondok, Peguyangan Kaja Village, North Denpasar. Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari as Pangideran Dewa Nawa Sangha means sublime or high, catur means four, kanda means teaching or story, pat means four, sari means core or main. Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari has a sacred legong dance, namely Legong Dedari Kanda Pat Dance in Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari. This dance has been reconstructed because for less than 60 years it has never been performed finally odd events such as consecutive deaths, and the intention of theft in the Banjar Pondok Temple area. Penglingsir (banjar elders) suggested that the community perform prayers together asking for guidance from Sesuhunan Ida Ratu Ayu Mas Maketel. After 60 years of not performing the Legong Dedari Kanda Pat dance, it was finally performed again for the first time in 2017. With the development of information technology today, the author builds the website "Video Documentary Introduction to Legong Dedari Kanda Pat Dance as Balinese Cultural Preservation" Documentary video is one of the audio-visual media that conveys images and sounds that can captivate participants interested in studying the symptoms that have occurred based on recitation material related to an effort in conducting investigations from the community, real actors and events that occur. This application was built using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. Based on the test results using the Black box testing method, all features in the application built have functioned properly and through questionnaire testing an average score of 4.56 with a percentage of 91% so that it is categorized as Very Good.

Keywords: Legong Dedari Kanda Pat Dance, Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari, documentary video, MDLC.

ABSTRAK

Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari berlokasi di Banjar Pondok, Desa Peguyangan Kaja, Denpasar Utara. Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari sebagai Pangideran Dewa Nawa Sangha diartikan luhur atau tinggi, catur berarti empat, kanda berarti ajaran atau cerita, pat berarti empat, sari berarti inti atau utama. Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari terdapat tari legong sakral yaitu Tari Legong Dedari Kanda Pat di Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari. Tarian ini telah di rekonstruksi karena selama kurang dari 60 tahun tidak pernah dipentaskan akhirnya kejadian-kejadian janggal seperti kematian yang berturut-turut, dan adanya niat pencurian di areal Pura Banjar Pondok. Penglingsir (para tetua banjar) menyarankan agar para warga masyarakat melakukan persembahyangan bersama memohon petunjuk dari Sesuhunan Ida Ratu Ayu Mas Maketel. Setelah 60 tahun tari Legong Dedari Kanda Pat ini tidak dipentaskan, akhirnya dipentaskan kembali untuk pertama kalinya pada tahun 2017. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi saat ini, penulis membangun *website* "Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali" Video dokumenter merupakan salah satu media audio visual yang menyampaikan gambaran dan suarayang dapat memikat partisipan tertarik dalam mempelajari gejala - gejala yang telah terjadi berdasarkan materi pengajian yang berhubungan dengan suatu usaha dalam melakukan investigasi dari masyarakat, pelaku - pelaku yang nyata dan peristiwa yang terjadi. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Black box testing* seluruh fitur pada aplikasi yang dibangun telah berfungsi dengan baik dan melalui pengujian kuesioner diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,56 dengan persentase 91% sehingga dikategorikan Sangat Baik.

Kata Kunci: Tari Legong Dedari Kanda Pat, Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari, video dokumenter, MDLC.

PENDAHULUAN

Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari berlokasi di Banjar Pondok, Desa Peguyangan Kaja, Denpasar Utara. Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari sebagai Pangideran Dewa Nawa Sangha diartikan luhur atau tinggi, catur berarti empat, kanda berarti ajaran atau cerita, pat berarti empat, sari berarti inti atau utama. Pangideran berasal dari kata ider yang berarti keliling, mendapat awalan pa- dan akhiran -an. Dewata Nawa Sangha berarti kelompok sembilan Dewa penjuru arah mata angin. Dengan demikian, Catur Kanda Pat Sari Pangideran Dewata Nawa Sangha berarti empat ajaran utama tentang atau untuk mencapai kesaktian, kemanjuran, yang merupakan kekuatan atau pancaran sinar suci dari kelompok sembilan Dewa, yang menduduki sembilan penjuru arah mata angin. Dimana pada Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari terdapat tari legong sakral yaitu Tari Legong Dedari Kanda Pat di Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari. Tarian ini telah di rekonstruksi karena selama kurang dari 60 tahun tidak pernah dipentaskan. Menurut I Gede Sudiarcana (wawancara, 16 maret 2023) setelah kurang lebih 60 tahun tidak pernah dipentaskan, akhirnya kejadian-kejadian janggal seperti kematian yang berturut-turut, dan adanya niat pencurian di areal Pura Banjar Pondok. Berdasarkan pertimbangan dari Jero Pemangku, para tokoh masyarakat, Penglingsir (para tetua banjar) menyarankan agar para warga masyarakat melakukan persembahyangan bersama memohon petunjuk dari Sesuhunan Ida Ratu Ayu Mas Maketel. Hasil dari memohon petunjuk tersebut akhirnya diputuskan bahwa setiap Piodalan Tumpek Wayang, Ida Ratu Ayu Mas Maketel diharuskan untuk *mesolah* dan diiringi tarian legong. Dimana tarian legong ini ditarikan oleh 12 orang penari wanita menggunakan tata rias dan busana tari condong berwarna merah, dan busana tari legong berwarna hijau. Setelah 60 tahun tari Legong Dedari Kanda Pat ini tidak dipentaskan, akhirnya dipentaskan kembali untuk pertama kalinya pada tahun 2017. Semuanya berjalan dengan lancar tanpa halangan apapun, namun setelah tarian ini dipentaskan kurang lebih 3 (tiga) kali, pada setiap akhir pementasan selalu ada kejadian-kejadian unik, yaitu semua penari mengalami *trance (kerauhan)*. Penari legong menunjukkan gerakan yang berulang-ulang, ada yang bernyanyi mirip seperti *Gending Sanghyang*, ada yang berbahasa Cina, sampai mandi di kolam yang mengitari areal pura,

dan pada akhirnya para penari tanpa disadari langsung membagi diri ke masing-masing pelinggih, yang berada di bagian utara, timur, selatan, dan barat. Tarian ini ditarikan pada Tumpek Wayang dan saat *Paing* atau tepatnya pada dua hari setelah Purnama Jiyesta [1].

Dari penjabaran di atas terlihat bahwa perlu adanya media untuk memperkenalkan karya seni tersebut. Penulis menawarkan sebuah solusi yaitu, dibuatkannya video dokumenter yang dikemas dalam bentuk *website*, agar nantinya masyarakat Banjar Pondok memiliki arsip tentang sejarah Tari Legong Dedari Kanda Pat serta sebagai sumber informasi yang valid bagi generasi-generasi muda di desa tersebut dan masyarakat umum. Video dokumenter merupakan salah satu media audio visual yang menyampaikan gambaran dan suara yang dapat memikat partisipan tertarik dalam mempelajari gejala-gejala yang telah terjadi berdasarkan materi pengajian yang berhubungan dengan suatu usaha dalam melakukan investigasi dari masyarakat, pelaku - pelaku yang nyata dan peristiwa yang terjadi [2]. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, *game* dan animasi yang disampaikan melalui computer [3]. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan I Kadek Dwi Hendranatha yang berjudul Video Dokumenter Pembuatan Topeng Bali Berbasis Multimedia Interaktif. Dimana pada aplikasi ini menyajikan informasi bagi masyarakat mengenai pengenalan Topeng Bali melalui Video Dokumenter Pembuatan Topeng Bali yang berisi cara pembuatan topeng beserta makna-makna Topeng Bali [4]. Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini penulis mengangkat judul “Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali”.

TINJAUAN PUSTAKA

Film Dokumenter (Video Dokumenter)

Film Dokumenter (Video Dokumenter) merupakan salah satu bentuk film yang tergolong film non-teatrical dan mengambil kenyataan objektif sebagai bahan utamanya. Film dokumenter merupakan format film non fiksi sesuai dengan ungkapan Naratama, Nonfiksi adalah sebuah format acara televisi yang di produksi dan dicipta melalui proses pengolahan imajinasi kreatif dari realitas kehidupan sehari-hari tanpa harus menginterpretasi ulang dan tanpahasus

menjadi dunia khayalan[5]. Film dokumenter dapat menjadi sebuah pandangan baru dan informasi baru dalam segala sesuatu yang ada di kehidupan ini, dan ini sesuai yang dikatakan oleh Effendi; namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Karena ide dan tema dalam sebuah film documenter tidak terbatas sehingga apapun yang tampak dan tidak tampak bisa dijadikan sebuah ide dan tema film dokumenter.

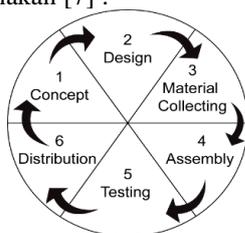
Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi [6].

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan Sistem

Penelitian Tari Legong Dedari Kanda Pat, dalam membangun aplikasi tersebut penulis menggunakan Metode *Multimedia Development life cycle* (MDLC), dimana metode ini memiliki enam tahapan pengembangan, diantaranya: *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (penyebarluasan). Berikut ini merupakan penjelasan mengenai metode yang digunakan [7] :



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Concept

Dalam tahapan ini penulis menggunakan parameter analisis *5W+1H* (*What, Who, Why, Where, When, How*) untuk mengumpulkan serta menentukan pengguna akhir dari sistem yang dibuat serta terdapat analisis *SWOT* (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*) yang bertujuan untuk mengukur

peluang, kelebihan dan kelemahan dari sistem yang dibuat.

Analisa 5W+1H

Tabel 1. Analisa *5W+1H*

<p><i>What</i> (Aplikasi apa yang dibuat?)</p>	<p>Aplikasi yang dibuat adalah aplikasi tentang Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali untuk masyarakat yang ingin mengenali dan mengetahui Tari Legong Dedari Kanda Pat</p>
<p><i>When</i> (Kapan aplikasi diimplementasikan?)</p>	<p>Aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali dapat diimplementasikan kapan saja karena bersifat fleksibel.</p>
<p><i>Where</i> (Dimana aplikasi diimplementasikan?)</p>	<p>Aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini diimplementasikan di Android.</p>
<p><i>Who</i> (Siapa yang menggunakan aplikasi ini?)</p>	<p>Aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini ditujukan kepada semua kalangan masyarakat yang ingin mengetahui Tari Legong Dedari Kanda Pat.</p>

<i>Why (Kenapa aplikasi ini perlu dibuat?)</i>	Aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali dibuat agar masyarakat mengenal dan mengetahui prosesi yang dilakukan sebelum dan sesudah tarian ini dipentaskan sekaligus sejarah dari Tari Legong Dedari Kanda Pat.
<i>How (Bagaimana aplikasi ini diimplementasikan?)</i>	Aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini dibuat dengan menggunakan beberapa <i>software</i> penunjang yaitu Adobe Animate, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere.

	Dedari Kanda Pat, prosesi yang dilakukan sebelum dan sesudah tarian dipentaskan. Visualisasi ini langsung dari pemaparan oleh narasumber yang berkompeten, yang dibuat dalam bentuk video agar pengguna lebih mudah untuk menyerap informasi yang diberikan.
<i>Weakness (Kelemahan)</i>	Kelemahan pada aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini adalah pemutaran setiap video masih memerlukan koneksi internet karena video diunggah pada <i>Youtube</i> .
<i>Opportunities (Peluang)</i>	Peluang dibuatnya pada aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini yaitu : a. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui secara pasti tentang makna dan tarian dari Tari Legong Dedari Kanda Pat yang terdapat pada aplikasi ini. b. Kurangnya referensi buku yang ada di pasaran yang menjelaskan tentang Tari Legong Dedari Kanda Pat.

Analisa SWOT

Tabel 2. Analisa SWOT

<i>Strength (Kekuatan)</i>	Kekuatan pada aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini adalah: a. Mengenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat tentang Tari Legong Dedari Kanda Pat. b. Menyediakan informasi detail Tari Legong Dedari Kanda Pat mulai dari Menyediakan informasi sejarah, keunikan Tari Legong
----------------------------	---

<p><i>Threat</i> (Ancaman)</p>	<p>Ancaman dibuatnya pada aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini adalah adanya kemungkinan pembajakan musik latar video yang dibuat dikarenakan belum mempunyai hak cipta.</p>
------------------------------------	---

Design

perancangan kebutuhan menggunakan *storyboard* yang berguna untuk menggambarkan alur cerita sebelum proses pembuatan menyertakan *flowchart* (bagan alur).

Material Collecting

Material Collecting atau pengumpulan data merupakan tahapan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari referensi yang bersumber dari buku, jurnal, karya ilmiah ataupun hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dasar dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini studi literatur dilakukan dengan mencari referensi yang berhubungan dengan topik yang diangkat yaitu mengenai tari dan teknologi.

2. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke lokasi dengan menggunakan alat penunjang seperti alat tulis dan alat perekam. Tahap observasi ini dilakukan penelitian maupun pengamatan langsung dengan perekayasa yang telah diangkat dalam laporan.

3. Wawancara

Tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara adalah suatu cara mendapatkan data atau suatu informasi yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara terkait hal-hal yang diperlukan dalam penyusunan laporan ini. Adapun lingkup wawancara yang dilakukan adalah terkait sejarah, gerakan, filosofi, tata rias dan tata busana yang dikenakan dan mengenai ragam gerak yang terdapat pada Tari Legong Dedari Kanda Pat.

Assembly

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan aplikasi, pada proses ini semua bahan atau data yang telah dikumpulkan atau dihimpun akan diolah. Dalam pembuatan aplikasi ini berpedoman pada alur *flowchart*. Pada pembuatan *website* aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Dreamweaver* dan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *HTML5*. Aplikasi yang digunakan untuk memroses gambar atau mengolah gambar yaitu aplikasi *Adobe Photoshop CC*, aplikasi yang digunakan untuk membuat desain *interface* dan desain grafis *vector* adalah *Adobe Illustrator CC* dan yang terakhir aplikasi yang digunakan editor video atau pengolahan video adalah *Adobe Premiere Pro CC*.

Testing

Tahap *testing* merupakan pengujian, dimana aplikasi yang telah dibuat tersebut diujikan untuk memastikan seluruh komponen dapat berjalan dengan baik. Metode yang digunakan pada tahapan ini yaitu *black box testing*. *Black box testing* merupakan sebuah teknik perancangan pengujian fungsional berdasarkan informasi dari spesifikasi.

Distribution

Tahap *Distribution* dikemas ke dalam multimedia *package* yang dapat digunakan pada multimedia dan diunggah melalui *website* serta link yang akan didistribusikan kepada pengguna. Pada *website* ini juga terdapat konten dalam bentuk video yang didistribusikan melalui *hosting website*, platform Youtube dan media sosial [8].

Hasil dan Pembahasan

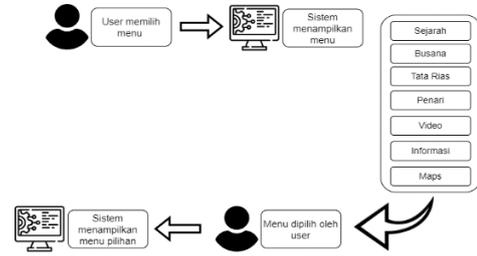
Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat desain awal atau rincian suatu sistem yang dibangun untuk menjelaskan secara rinci bagaimana sistem tersebut berjalan.

Gambaran Umum Sistem

Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat yang akan dikembangkan ini nantinya dapat menjadi media pengenalan untuk Tari Legong Dedari Kanda Pat. Perlunya aplikasi ini karena masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang Tari Legong Dedari Kanda Pat. Aplikasi ini

nantinya akan berbasis *website* yang berarti pengguna dapat mengaksesnya kapan saja melalui *browser* yang sudah mendukung *HTML5*.



Gambar 2. Gambaran Umum Sistem

Gambaran umum dari penggunaan Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat yaitu diawali dari *user* memilih menu yang disediakan sistem. Menu tersebut terdiri dari sejarah, busana, tata rias, penari, video, informasi dan menu maps. Pada masing – masing menu, terdapat beberapa *submenu*. Setelah *user* memilih menu, maka sistem akan menampilkan informasi yang dipilih oleh *user*.

Struktur Menu Sistem

Struktur menu berisikan tentang garis besar materi yang terdapat pada aplikasi sehingga pengguna lebih mudah memahami informasi atau materi. Bagian struktur menu dapat dilihat pada gambar 3. di bawah ini.

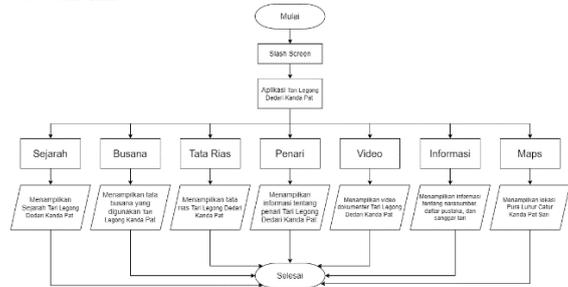


Gambar 3. Struktur menu

Struktur menu pada gambar 3. di atas dapat dijelaskan bahwa, terdapat tujuh buah menu pada aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali ini yaitu, menu sejarah yang menampilkan, sejarah Tari Legong Dedari Kanda Pat, menu busana menampilkan tata busana yang digunakan Tari Legong Kanda Pat, menu tata rias yang berisikan keterangan mengenai riasan Tari Legong Dedari Kanda Pat. Menu penari berisikan pengertian tentang informasi mengenai penari. Menu video berisikan video dokumenter Tari Legong Dedari Kanda Pat. Menu informasi berisikan tentang narasumber, daftar pustaka, dan sanggar tari.

Flowchart Sistem

Alur Flowchart digunakan untuk menggambarkan proses alur logika kerja yang komunikatif. Flowchart Umum dari Aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali dapat dilihat pada gambar 4. di bawah ini.



Gambar 4. Flowchart umum

Flowchart umum dari aplikasi Tari Legong Dedari Kanda Pat akan memberikan gambaran alur proses aplikasi dari awal hingga akhir sebagai media pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat.

Implementasi Sistem

Setelah melakukan perancangan desain antarmuka atau *interface* pada aplikasi maka tahap selanjutnya akan dilakukan implementasi sistem ke dalam kode program sehingga dihasilkannya *website* Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali. Berikut merupakan *screenshot* aplikasi dari implementasi.

Implementasi Menu Utama

Tampilan halaman menu utama ini terdapat 7 menu utama yaitu sejarah, busana, tata rias, video, informasi, dan maps. Berikut ini merupakan tampilan menu utama pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 5. di bawah ini.



Gambar 5. Implementasi Menu Utama

Implementasi Tampilan Sejarah

Tampilan halaman sejarah setelah *button* sejarah di klik akan menampilkan sejarah tentang Tari Legong Dedari Kanda Pat.

Berikut ini merupakan tampilan menu utama pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 6. di bawah ini.



Gambar 6. Implementasi Halaman Sejarah

Implementasi Halaman Busana

Tampilan halaman busana setelah *button* busana di klik akan menampilkan tata busana yang digunakan Tari Legong Kanda Pat. Berikut ini merupakan tampilan menu busana pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 7. di bawah ini.



Gambar 7. Implementasi Halaman Busana

Implementasi Halaman Tata Rias

Tampilan halaman menu tata rias setelah *button* tata rias di klik akan menampilkan tata rias tentang Tari Legong Dedari Kanda Pat. Berikut ini merupakan tampilan menu tata rias pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 8. di bawah ini.



Gambar 8. Implementasi Halaman Tata Rias

Implementasi Halaman Penari

Tampilan halaman penari setelah *button* penari di klik akan menampilkan tentang pengertian tentang informasi mengenai penari. Berikut ini merupakan tampilan menu penari pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 9. di bawah ini.



Gambar 9. Implementasi Halaman Penari

Implementasi Halaman Video

Tampilan halaman video setelah *button* video di klik akan menampilkan video dokumenter Tari Legong Dedari Kanda Pat. Berikut ini merupakan tampilan menu video pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 10. di bawah ini.



Gambar 10. Implementasi Halaman Video

Implementasi Halaman Informasi

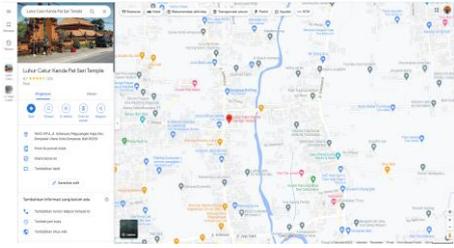
Tampilan halaman menu informasi setelah *button* informasi di klik akan menampilkan tentang narasumber, daftar pustaka, dan sanggar tari. Berikut ini merupakan tampilan menu informasi pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 11. di bawah ini.



Gambar 11. Implementasi Halaman Informasi

Implementasi Halaman Maps

Tampilan halaman menu maps setelah *button* maps di klik akan menampilkan alamat Pura Luhur Catur Kanda Pat Sari. Berikut ini merupakan tampilan menu maps pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 12. di bawah ini.



Gambar 12. Implementasi Halaman Maps

Pengujian Sistem

Pengujian Sistem Tahapan Pengujian Sistem (testing) dilaksanakan ketika tahap pembuatan (assembly) telah selesai dilakukan. Dengan menjalankan aplikasi atau program yang telah selesai dibuat maka nantinya kita dapat melihat apakah masih terdapat kesalahan atau tidak. Pada pengujian sistem kali ini menggunakan metode *Black Box Testing* dan juga Kuisisioner.

Pengujian Blackbox Testing

Blackbox Testing merupakan salah satu metode pengujian sistem yang digunakan untuk mengevaluasi kesalahan-kesalahan fungsi yang ada pada system [9]. Dimana, dalam pengujian terhadap Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat menggunakan metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa aplikasi beserta website telah beroperasi sesuai dengan rancangan sebelumnya, dan tiap-tiap tombol yang tersedia berfungsi sesuai dengan fungsinya masing – masing.

Tabel 3. *Blackbox Testing*

Butir Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Buka Aplikasi	Buka Aplikasi	Animasi <i>Splash Screen</i> muncul ketika aplikasi dijalankan	Sesuai
Button sejarah	Sistem menampilkan menu sejarah	Menu sejarah muncul ketika <i>button</i> sejarah di klik	Sesuai
Button busana	Sistem menampilkan	Menu busana muncul	Sesuai

	menu busana	ketika <i>button</i> busana di klik	
Button tata rias	Sistem menampilkan menu tata rias	Menu tata rias muncul ketika <i>button</i> di klik	Sesuai
Button penari	Sistem menampilkan menu penari	Menu informasi penari muncul ketika <i>button</i> di klik	Sesuai
Button video	Sistem menampilkan menu video	Menu video muncul ketika <i>button</i> di klik	Sesuai
Button informasi	Sistem menampilkan menu informasi	Menu informasi muncul ketika <i>button</i> di klik	Sesuai
Button maps	Sistem menampilkan menu maps	Menu maps muncul ketika <i>button</i> di klik	Sesuai

Pengujian Kuisisioner

Pengujian kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini, penulis memberikan 15 pertanyaan yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu, kategori desain aplikasi dengan 5 pertanyaan, kategori penggunaan aplikasi dengan 5 pertanyaan dan kategori video dokumenter dengan 5 pertanyaan. Metode kuisisioner yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode skala likert. Responden dalam kuisisioner ini sebanyak 50 orang, yang terdiri dari masyarakat umum, mahasiswa. Sebelum memberikan jawaban dari pertanyaan, responden diharuskan untuk mencoba aplikasi dan menonton video yang terdapat pada aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali terlebih dahulu, sesuai link yang telah disebarluaskan

pada kuesioner, kuesioner ini diberikan kepada responden secara online melalui Google Form. Berikut ini adalah hasil dari kuesioner yang telah dikumpulkan.

Identitas Responden

Pada penelitian didapat sebanyak 50 responden dimana hasil ini diketahui dari jumlah hasil penyebaran kuesioner.

Tabel 4. Penyebaran Kuisisioner

Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebar	50
Kuesioner yang kembali	50
Kuesioner rusak/tidak lengkap	-
Jumlah responden	50

Dari hasil penyebaran kuesioner yang didapat menunjukkan bahwa terdapat kuesioner yang kembali sebanyak 50 kuesioner, kuesioner rusak dan tidak lengkap 0, dan kuesioner yang diolah adalah 50 responden.

Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa sebanyak 30 responden adalah wanita, dan sebanyak 20 responden adalah laki-laki. Gambaran mengenai jenis kelamin responden dapat dilihat pada tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 5. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah
Pria	20
Wanita	30
Jumlah	50

Berdasarkan jenis kelamin, jumlah responden dalam penelitian ini didominasi oleh wanita sebagaimana ditunjukkan pada tabel 5.

Usia Responden

Dalam penelitian ini, usia responden dikelompokkan menjadi tiga bagian. Berdasarkan hasil penelitian, gambaran mengenai usia responden dapat dilihat pada tabel 6. di bawah ini

Tabel 6. Usia Responden

Usia	Jumlah
15-19	6
20-24	35
25-28	9

Berdasarkan usia responden dalam penelitian ini didominasi oleh usia 20-24 tahun sebagaimana ditunjukkan Tabel 6.

Pertanyaan pada Kuisisioner

Tabel 7. Pertanyaan Kuisisioner

No.	Pernyataan
	Kategori : Video Dokumenter
1	Ketepatan penyampaian informasi melalui video dokumenter
2	Ketepatan tampilan gambar atau visual pada setiap objek di video documenter
3	Kejelasan audio narasi pada video dokumenter.
4	Ketepatan pemilihan latar musik pada video dokumenter
5.	Ketepatan durasi video untuk mendapatkan informasi tentang Tari Legong Dedari Kanda Pat?
Kategori : Desain Aplikasi	
6	Kesesuaian dan pemilihan warna & tema pada aplikasi
7	Kesesuaian penempatan tata letak gambar, video, informasi, dan desain aplikasi
8	Kesesuaian pemilihan jenis font pada aplikasi
9	Kesesuaian pemilihan warna font pada aplikasi
10	Kesesuaian penempatan tata letak tombol pada aplikasi
Kategori : Penggunaan Aplikasi	
11.	Kemudahan dalam pengoprasian aplikasi
12.	Ketepatan fungsi tombol serta fitur yang mengarah ke tujuan menu yang diharapkan
13.	Kejelasan foto dan informasi yang terdapat pada aplikasi
14.	Ketepatan penggunaan fitur aplikasi
15.	Kenyamanan dalam mengakses informasi yang tersedia pada aplikasi

Perhitungan Jawaban Responden

hasil jawaban kuisisioner yang sudah peneliti terima dapat diberi bobot nilai atau skor likert. Nilai kategori jawaban kuisisioner beserta perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 8. Kategori jawaban

Kategori Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Jarak Interval Presentase

Jarak interval persentase digunakan untuk menentukan jarak nilai persentase dari 0% hingga 100%. Berikut merupakan rumus untuk menentukan jarak interval persentase.

Tabel 9. Rumus Interval Presentase

$$\text{Interval} = 100 / \text{jumlah bobot nilai tertinggi}$$

$$\text{Maka Interval} = 100 / 5 = 20$$

Maka jarak interval persentase antara 0% hingga 100% adalah 20%, sehingga kriteria persentase nilai dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 10. Presentase Nilai

Persentase	Keterangan
0% – 19,99%	Sangat Kurang
20% – 39,99%	Kurang
40% – 59,99%	Cukup Baik
60% – 79,99%	Baik
80% – 100%	Sangat Baik

Untuk mengetahui penilaian Maka untuk menghitung persentase jumlah responden dan nilai digunakan rumus sebagai berikut:

Dimana

P = Persentase

R = Total Skor Bobot Nilai

Q = Skor Maksimum

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Jumlah Jawaban Responden} \times \text{Nilai bobot tertinggi likert}$$

Perhitungan Total Skor Likert dapat dilihat dari perhitungan dibawah ini :

Jumlah Responded 50 orang x jumlah soal 15 = 750 total jawaban responden.

$$\text{SB} = 429 \text{ responden} \times 5 = 2145$$

$$\text{B} = 308 \text{ responden} \times 4 = 1232$$

$$\text{CB} = 13 \text{ responden} \times 3 = 39$$

$$\text{K} = 0 \text{ responden} \times 2 = 0$$

$$\text{SK} = 0 \text{ responden} \times 1 = 0$$

$$\text{Total Skor} = 3416$$

Skor Maksimum = 750 x 5 = 3750 (jumlah jawaban responden x nilai tertinggi likert).

$$P = (Q/R) \times 100$$

$$P = (3416/3750) \times 100$$

$$P = 91\%$$

Hasil Deskripsi Jawaban Responden

Berdasarkan tabel frekuensi jawaban responden tersebut, dapatkan nilai index sebesar 91%. Maka dapat disimpulkan hasil pengujian aplikasi Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali yang terdiri dari aspek informasi, video dokumenter,

desain aplikasi, dan penggunaan aplikasi sudah sangat baik.

Penyebarluasan

Pendistribusian merupakan sebuah proses penyebarluasan dari sistem yang telah dibuat setelah melewati proses pengujian. Proses ini bertujuan untuk membuat para pengguna agar dapat mengetahui dan menggunakan sistem atau aplikasi yang telah dibuat tersebut [10]. Ada pun beberapa cara yang dilakukan dalam proses pendistribusian ini, yaitu:

a. *Hosting Website*

Pengenalan Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat Sari pada situs pencarian. Hosting Website dapat dilihat: <https://s.id/tarilegongdedarikandapat>

b. Youtube

pencarian Youtube dengan menuliskan judul video yakni “Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat Sari”.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang telah dicapai dalam pembuatan program aplikasi maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

$$P = R/Q * 100$$

1. Telah dihasilkan Video Dokumenter Pengenalan Tari Legong Dedari Kanda Pat sebagai Pelestarian Budaya Bali menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai acuan pembuatan program, sedangkan untuk pemaparan alur sistem menggunakan *Flowchart*.
2. Berdasarkan hasil pengujian *Black BoxTesting* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap fitur pada aplikasi sudah berjalan dengan sangat baik, sesuai dengan yang diharapkan.
3. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner melalui 50 responden dengan rentang umur 15-28 tahun, sebanyak 30 responden adalah perempuan dan 20 responden adalah laki-laki. dengan menggunakan 15 pertanyaan yang dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu kategori video dokumenter, kategori desain aplikasi, dan kategori penggunaan aplikasi, telah didapatkan hasil presentase sebesar 91% dengan kategori “Sangat Baik”.

4. Aplikasi ini telah di distribusikan melalui hosting *website*, sosial media seperti Instagram, Facebook dan Youtube.

- [10]. Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, and W. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>.

DAFTAR PUSTAKA:

- [1]. I. W. Yendra, *Kanda Pat Bhuta*. Surabaya: Paramita, 2008.
- [2]. I. W. Dibia, *Puspasari Seni Tari Bali*. Bali : UPT Penerbitan ISI Denpasar, 2013.
- [3]. A. UMA, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah," *Perspektif*, vol. 1, no. 1, pp. 20–27, 2016, doi: 10.31289/perspektif.v1i1.78.
- [4]. I K. D. Hendranatha. "Video Dokumenter Pembuatan Topeng Bali Berbasis Multimedia Interaktif", Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) Stikom Bali, 2019.
- [5]. P. R. Erlangga, "Pengembangan Video Dokumenter Pengenalan Tradisi Mekotek Berbasis Aplikasi Multimedia, Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) Stikom Bali, 2020.
- [6]. I M. F.y K. Utama, "Video Dokumenter Pelestarian Tradisi Sampi Gerumbungan Berbasis Multimedia Interaktif", Institut Teknologi Dan Bisnis (ITB) Stikom Bali, 2021.
- [7]. Mustika, "Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)," *Jurnal Mikrotik*, vol. 8 No. 1, no. 1, p. 5, 2018.
- [8]. S. R. Yulistina, T. Nurmala, R. M. A. T. Supriawan, S. H. I. Juni, and A. Saifudin, "Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 129, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i2.5366.
- [9]. E. Jayanti, "Perancangan dan Pengembangan 3D Animasi Untuk Pembuatan Aksesoris Dari Manik – Manik Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)", Skripsi, Universitas International Batam, 2016.