

# Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android

## Multimedia Learning Introduction Of Mask Dance Arsa Wijaya Android Based

**Ketut Gus Oka Ciptahadi<sup>1)</sup>, I W. Pasek Krisna A. S. J<sup>2)</sup>, I Made Bhaskara G.<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, ITB STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan No.86, Denpasar-Bali

Telp : (80234) 0361 244445

E-mail : guscriptaa.oka@gmail.com<sup>1)</sup>,

pasekkrishna@gmail.com<sup>2)</sup>,

bhaskara@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

### **Abstract**

*Topeng Arsa Wijaya dance is a dance that characterizes a king of Dalem as a king who holds the whip of government in the reign of the kingdom. The development of the topeng Arsa Wijaya dance is currently very rare, especially for teenagers. At schools such as SMA N 2 Amlapura, dance learning media is also limited to face-to-face and extracurricular, so it is difficult to introduce topeng Arsa Wijaya dance to students. Multimedia learning can be a solution to introduce dance and preserve Balinese culture, especially topeng Arsa Wijaya. The multimedia learning of topeng Arsa Wijaya's dance packaged in the Android operating system can make easier to introduce dance because it combines text, images, audio, video, and animation the information is more informative and interactive. This application is designed using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method with Adobe Animate CC 2019 software using the ActionScript 3.0 programming language. Testing is done by black box testing and distributing questionnaires. Based on the implementation that has been done, it can be concluded that all buttons in the application are running well and the results of the questionnaire to 50 respondents get a score of 87.4% in the very good category.*

*Keywords: Topeng Arsa Wijaya Dance, Multimedia Learning, Android, MDLC (Multimedia Development Life Cycle).*

### **Abstrak**

Tari topeng Arsa Wijaya merupakan tari yang menokohkan seorang raja dalam hal ini adalah penokohan Dalem sebagai raja yang memegang cambuk pemerintahan kekuasaan pada zaman kerajaan. Perkembangan tari topeng Arsa Wijaya saat ini sangat langka peminat utamanya pada remaja. Pada sekolah seperti SMA N 2 Amlapura, media pembelajaran seni tari juga terbatas pada pembelajaran tatap muka dan ekstrakurikuler sehingga cukup susah untuk mengenalkan tari topeng Arsa Wijaya kepada para siswa. Multimedia pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengenalkan tari dan melestarikan budaya tari Bali khususnya tari topeng Arsa Wijaya. Multimedia pembelajaran tari topeng Arsa Wijaya yang dikemas dalam sistem operasi Android dapat mempermudah pengenalan tari karena menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga informasi yang disampaikan lebih informatif dan interaktif. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan perangkat lunak Adobe Animate CC 2019 yang menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Pengujian dilakukan dengan *black box testing* dan penyebaran kuesioner. Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan semua tombol dalam aplikasi berjalan dengan baik dan hasil kuesioner terhadap 50 responden mendapatkan skor 87.4% dengan kategori sangat baik.

*Kata kunci: Tari Topeng Arsa Wijaya, Multimedia Pembelajaran, Android, MDLC (Multimedia Development Life Cycle).*

### **1. Pendahuluan**

Pulau Bali sangat terkenal di mancanegara lantaran memiliki alam yang indah dan tempat wisata yang eksotis sehingga menjadi daya tarik terhadap para wisatawan baik lokal maupun internasional. Selain

karena alamnya yang indah, pulau Bali juga memiliki beragam seni dan budaya tradisional yang begitu unik dan mewarnai kehidupan masyarakatnya sehari-hari. Seni dan budaya tersebut di antaranya adalah seni lukis, seni patung, seni gamelan, upacara adat, bangunan pura, seni tari, dan masih banyak lagi. Seni tari Bali menjadi

salah satu budaya Bali yang unik karena selain sebagai pertunjukan juga menjadi sarana penting dalam upacara keagamaan Hindu Bali [1]. Adapun tari yang biasanya dipentaskan dalam upacara keagamaan Hindu Bali yaitu tari topeng. Tari topeng di Bali merupakan sebuah drama tari yang semua penarinya memakai topeng atau *tapel*. Ada dua jenis pertunjukan tari topeng yaitu topeng Pajegan dan topeng Panca. Topeng Pajegan ini terkenal dengan nama topeng Sidakarya [2]. Sebelum topeng Sidakarya dipentaskan untuk menyelesaikan suatu upacara, salah satu tari topeng yang biasanya dipentaskan adalah topeng Dalem atau topeng Arsa Wijaya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan bapak Dewa Putu Rupan S.Sn., M.Si., yang merupakan seorang guru dan seniman tari di desa Manggis, Karangasem, tari topeng Arsa Wijaya merupakan tari yang menokohkan seorang raja dalam hal ini adalah penokohan Dalem sebagai raja yang memegang cambuk pemerintahan kekuasaan pada zaman kerajaan. Topeng Arsa Wijaya memiliki ciri-ciri mata sipit atau segitiga tumpul, memakai *cunda manik* atau *urna* di dahi sebagai simbol kebijaksanaan, bibir senyum dengan gigi yang terlihat, berwarna putih atau kehijauan yang melambangkan kesuburan, kesucian, dan kesejahteraan [3]. Penari yang memerankan tokoh Dalem, patih atau raja lebih menanamkan etika berbicara kepada masyarakat penonton, sehingga pesan yang disampaikan melalui dialog antara Dalem lebih banyak kepada upaya pelestarian bahasa (*sor singgih basa*) sehingga bahasa Bali tidak punah [3]. Perkembangan tari topeng Arsa Wijaya untuk ke depannya juga perlu digalakkan karena dewasa ini anak-anak cenderung hanya belajar tari kreasi dan untuk tari topeng sangat langka peminat. Sebagai pengajar seni budaya pada SMA N 2 Amlapura, media pembelajaran untuk mengenalkan tari juga terbatas pada saat tatap muka dan ekstra kurikuler yang membuat pembelajaran seni tari kurang didalami. Media pembelajaran yang menarik dibutuhkan untuk menumbuhkan minat pelajar dalam mempelajari tari khususnya tari topeng Arsa Wijaya terlebih aktivitas seni budaya saat ini sangat terbatas karena pandemi Covid-19.

Salah satu solusi untuk mengenalkan tari topeng Arsa Wijaya adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran informasi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami jika dibandingkan dengan menggunakan media tulis dan lisan secara tatap muka karena multimedia pembelajaran menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, dan animasi berbentuk gambar maupun video menjadi informasi yang dikemas dengan menarik, informatif, dan interaktif yang mana pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan aplikasi. Adanya *platform* pada perangkat *mobile* seperti Android yang dipadukan dengan multimedia pembelajaran akan lebih mempermudah

penyampaian informasi karena bisa diakses di mana saja dan kapan saja. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya oleh I Putu Merta Yasa pada tahun 2018 membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Trunajaya Pada Anak Usia Dini [4]. Selanjutnya pada tahun 2019 I Made Wijaya Kusuma membuat Aplikasi Multimedia Pengenalan Tari Makepung Berbasis Android [5]. Selanjutnya pada tahun 2020 Ni Luh Shintya Purnama Rahayu membuat Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Kesenian Tari Condong [6]. Kesimpulan yang didapat pada beberapa penelitian di atas adalah aplikasi multimedia pembelajaran yang berisikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video dapat mengenalkan, memberikan informasi, pengetahuan, dan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengetahuinya.

Dari beberapa penelitian yang sudah ada, maka dibuat “Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android”, dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Di dalam aplikasi ini akan terdapat beberapa menu seperti materi, busana yang dikenakan, ragam gerak, dan video tari yang akan dipadukan dengan teks, gambar, suara, animasi, dan foto untuk menjadikan pengenalan tari topeng Arsa Wijaya lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar bisa mengenalkan, memasyarakatkan, dan melestarikan kesenian budaya Bali utamanya seni tari khususnya tari topeng Arsa Wijaya.

## 2. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa penelitian sebelumnya yang terkait atau relevan. Penelitian sebelumnya dijadikan sebagai perbandingan atau panduan untuk penelitian ini.

Menurut I Putu Merta Yasa [4] dalam penelitian “Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Trunajaya Pada Anak Usia Dini” menghasilkan aplikasi multimedia pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini untuk mengetahui tentang tari Trunajaya. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode Delphi serta untuk pengujian dilakukan dengan asesmen multimedia pembelajaran dan instrumen asesmen kualitas.

Menurut I Made Wijaya Kusuma [5] dalam penelitian “Aplikasi Multimedia Pengenalan Tari Makepung Berbasis Android” menghasilkan aplikasi multimedia pembelajaran untuk mengenalkan tari Makepung yang dapat diakses pada sistem operasi Android. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* serta untuk pengujian dilakukan dengan *black box testing*.

Menurut Ni Luh Shintya Purnama Rahayu [6] dalam penelitian “Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Kesenian Tari Condong” menghasilkan aplikasi yang dapat mengenalkan tari Condong dengan lengkap dan interaktif. Aplikasi dibuat dengan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* serta untuk pengujian dilakukan dengan *black box testing*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah disebutkan di atas masih belum ada peneliti yang membahas mengenai multimedia pembelajaran pengenalan tari topeng Arsa Wijaya, maka dari itulah dilakukan penelitian yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android”.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi multimedia pembelajaran tari topeng Arsa Wijaya sehingga dapat membantu pengajar seni budaya di SMA Negeri 2 Amlapura dalam mengenalkan pembelajaran tari topeng Arsa Wijaya pada pelajar dan masyarakat umum yang di dalamnya disertai dengan materi, tata busana, ragam gerak, kuis, video pembelajaran tari dan cara pemakaian busana tari topeng Arsa Wijaya.

### 3. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode *MDLC* berdasarkan pengembangan versi Luther tersendiri terdiri dari 6 tahapan. 6 tahapan *MDLC* adalah *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Berikut merupakan 6 tahapan *MDLC* [7]:

#### 3.1 Concept

Pada tahapan *Concept* atau konsep dilakukan untuk mengetahui tujuan dari penelitian yang akan dilakukan serta melakukan proses analisa menggunakan *5W+1H*. Konsep ini sangat berpengaruh untuk mengetahui tujuan dari dibuatnya aplikasi.

#### 3.2 Design

*Design* atau perancangan adalah tahap di mana membuat suatu gaya, tampilan, arsitektur program, kebutuhan material atau bahan, serta tampilan[8]. Pada tahapan ini dibuat secara rinci supaya memudahkan untuk proses *material collecting* dan *assembly* tidak membutuhkan lagi suatu pemilihan keputusan yang baru. Improvisasi akan tetap muncul seiring dengan pembuatan multimedia namun tidak akan merubah konsep sebelumnya.

#### 3.3 Material Collecting

*Material Collecting* atau pengumpulan bahan merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain *background, button*, foto, video,

audio, dan lain-lain. Material yang dibutuhkan dapat diperoleh melalui dokumentasi pribadi dan secara gratis melalui *website* tertentu atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

#### 3.4 Assembly

*Assembly* merupakan tahap membuat semua bahan yang sudah dijelaskan di atas menjadi multimedia, di mana dalam proses pembuatan harus disesuaikan dengan tahapan konsep dan juga desain sebelumnya. Dalam tahap ini semua material yang diperoleh dirangkai menjadi satu kesatuan untuk membentuk project yang telah dirancang. Tahap *assembly* juga bisa disebut dengan tahap produksi.

#### 3.5 Testing

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha (alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, pengujian *beta* yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan[9].

#### 3.6. Distribution

*Distribution* atau distribusi ini merupakan tahapan terakhir dari *MDLC* di mana pada tahapan ini multimedia yang sudah selesai sudah bisa disebarluaskan dan disimpan pada media penyimpanan[10]. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Perangkat Keras Rancang Bangun Aplikasi

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Laptop ASUS TUF Gaming FX504
2. *Processor* Intel Core i7-8750H dengan *GPU* NVIDIA GeForce GTX 1050
3. *RAM* 16 GB
4. *SSD* 250 GB
5. *HDD* 1 TB

### 4.2 Perangkat Lunak Rancang Bangun Aplikasi

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 10 64-bit
2. Adobe Animate CC 2019, untuk merancang bangun aplikasi.
3. Adobe Premiere Pro CC 2018, untuk mengolah video dan audio.
4. Adobe Illustrator CC 2018, untuk mengolah grafis berbasis vektor.
5. Adobe Photoshop CC 2018, untuk mengolah grafis berbasis *bitmap*.

### 4.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan sesuai dengan tahapan metode yang digunakan yaitu metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Berikut merupakan hasil perancangan sistem yang telah dilakukan:

#### 1. Concept

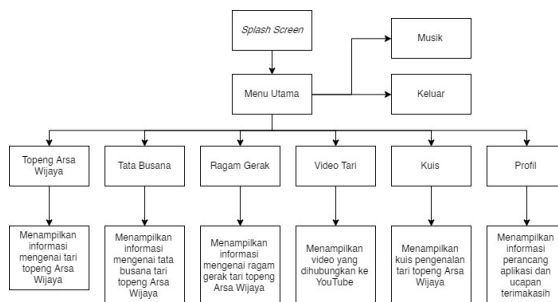
Analisa 5W+1H dilakukan untuk menentukan siapa penggunanya, jenis aplikasi, serta apa tujuan dari dibuatnya aplikasi. Adapun analisa 5W+1H dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisa 5W+1H

Analisa	Penjelasan
<i>What:</i> Apa yang akan dibuat?	Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan tari topeng Arsa Wijaya berbasis Android. Adapun beberapa menu yang terdapat di dalam aplikasi seperti menu topeng Arsa Wijaya, tata busana, ragam gerak, video tari, kuis, dan profil.
<i>Why:</i> Mengapa dibuat?	Aplikasi ini dibuat untuk membantu pengajar seni pada SMA N 2 Amlapura dalam mengenalkan tari topeng Arsa Wijaya kepada pelajar selain itu juga untuk mengenalkan tari ini kepada masyarakat.
<i>Who:</i> Siapa sebagai pemirsa atau pengguna?	Pengguna dari aplikasi ini ditujukan kepada pelajar di SMA N 2 Amlapura dan masyarakat yang tertarik untuk mengenal dan ingin mengetahui tari topeng Arsa Wijaya.
<i>When:</i> Kapan aplikasi ini dapat digunakan?	Aplikasi ini bisa digunakan kapan saja dan bersifat <i>offline</i> untuk pengoperasiannya dan <i>online</i> saat ingin melihat video tari.
<i>Where:</i> Di mana aplikasi ini bisa digunakan?	Aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat digunakan pada sistem operasi Android.
<i>How:</i> Bagaimana aplikasi dibuat?	Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Animate CC 2019 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0, pembuatan <i>button</i> dan penari menggunakan Adobe Illustrator CC 2018, <i>editing</i> gambar menggunakan Adobe Photoshop CC 2018, serta untuk pengolahan audio dan video menggunakan Adobe Premiere CC 2018.

#### 2. Design

Berikut merupakan desain menu sistem yang diimplementasikan pada aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Menu Sistem Aplikasi

#### 3. Material Collecting

Pengumpulan bahan dilakukan untuk proses pembuatan aplikasi. Pengumpulan bahan berupa informasi dilakukan dengan 3 cara yaitu dengan studi literatur, wawancara, dan observasi. Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi terkait tari topeng Arsa Wijaya pada buku dan jurnal. Wawancara dilakukan dengan bapak Dewa Putu Rupanika, S.Sn., M.Si. yang merupakan pengajar seni budaya di SMA N 2 Amlapura. Observasi dilakukan pada sanggar seni Indrakila Manggis, Karangasem, Bali yang untuk mengumpulkan bahan berupa gambar dan video tari. Pengumpulan bahan untuk merancang aplikasi seperti *button*, audio, dan yang lainnya dilakukan dengan membuat bahan tersebut secara pribadi dan juga didapatkan pada *website* tertentu baik secara gratis dan berbayar.

#### 4. Assembly

Tahapan implementasi sistem atau *assembly* adalah tahapan untuk membuat aplikasi berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sehingga dapat menghasilkan sistem atau aplikasi sesuai dengan yang telah direncanakan. Berikut merupakan hasil implementasi sistem dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tampilan Implementasi Aplikasi

No	Tampilan
1	
Tampilan awal dari aplikasi adalah tampilan <i>splash screen</i> logo ITB STIKOM Bali yang telah dianimasikan.	
2	

Setelah splash screen logo ITB STIKOM Bali muncul, disusul dengan splash screen judul aplikasi yaitu Multimedia Pembelajaran Tari Topeng Arsa Wijaya.

3

Pada tampilan menu utama terdapat animasi pada awan dan jari-jari tangan ilustrasi penari yang bergerak. Di dalam menu utama juga terdapat judul aplikasi, 6 buah menu yang bisa dipilih seperti menu Topeng Arsa Wijaya, Tata Busana, Ragam Gerak, Video Tari, Kuis, dan Profil. Terdapat tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.

4

Pada tampilan menu topeng Arsa Wijaya terdapat gambar penari dan materi mengenai tari topeng Arsa Wijaya. Di dalamnya terdapat 4 buah halaman materi yang dapat diakses dengan menekan tombol *next* atau *previous* untuk navigasi halaman. Terdapat tombol *dubbing* untuk menghidupkan atau mematikan *dubbing*, tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik, dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

5

Pada tampilan menu tata busana terdapat ilustrasi penari yang bagian-bagian busananya dapat ditekan oleh pengguna. Terdapat sejumlah 12 busana yang apabila pengguna menekan bagian busana tersebut maka akan dialihkan ke bagian busana yang sesuai dan akan menampilkan gambar beserta informasi mengenai busana tersebut. Di dalam menu ini juga terdapat tombol rotasi yang dapat digunakan untuk melihat ilustrasi dari tampak depan ke tampak belakang, tombol *dubbing* untuk menghidupkan atau mematikan *dubbing*, tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik, dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

6

Pada tampilan utama menu ragam gerak, terdapat gambar dan nama dari gerakan tari topeng Arsa Wijaya. Saat pengguna menekan gambar atau nama gerakan maka akan dialihkan ke sub menu ragam gerak yang berisikan gambar dan informasi mengenai ragam gerak tersebut. Terdapat tombol *next* dan *previous* untuk navigasi halaman sejumlah 12 halaman, tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik, dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.





7

Pada tampilan menu video tari terdapat gambar dan nama dari video yang apabila tombol ditekan akan diarahkan ke YouTube untuk menonton video yang telah dipilih. Terdapat 7 buah video yang dapat ditonton di antaranya adalah video pementasan tari, cara pemakaian busana tari, latihan tari kamera sisi depan, latihan tari kamera sisi belakang, latihan tari kamera sisi samping kanan, latihan tari kamera sisi samping kiri, dan latihan tari 4 sisi kamera. Tombol *next* dan *previous* digunakan untuk navigasi halaman sejumlah 4 buah halaman, tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik, dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

8

Pada tampilan menu kuis, pengguna akan mendapatkan informasi mengenai tata cara melakukan kuis pada halaman awal menu kuis. Kuis terdiri dari 10 soal pilihan ganda baik dalam bentuk teks maupun gambar mengenai tari topeng Arsa Wijaya. Setiap soal diberi waktu 15 detik untuk dijawab. Untuk memulai kuis pengguna dapat klik tombol Mulai. Selain itu pada menu ini juga terdapat tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik dan tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



9	
	<p>Setelah pengguna menekan tombol mulai, maka kuis akan dimulai dan waktu mundur 15 detik pada setiap soal juga akan dimulai. Pengguna dapat memilih 1 dari 4 jawaban yang tersedia. Jawaban benar akan diberi nilai 10 sedangkan jawaban salah akan diberi nilai 0. Saat kuis berlangsung pengguna tidak dapat kembali ke menu utama kecuali setelah menyelesaikan semua kuis.</p>
10	
	<p>Setelah selesai menyelesaikan kuis, maka akan ditampilkan halaman hasil kuis yang di dalamnya terdapat nilai, jumlah jawaban benar dan salah, serta tombol ulang untuk mengulang kuis. Setiap mengulang kuis, soal akan diacak secara otomatis dan nilai dimulai kembali dari 0. Pada akhir kuis pengguna juga dapat kembali ke menu utama dengan menekan tombol <i>home</i> dan menghidupkan atau mematikan musik dengan tombol musik.</p>
11	
	<p>Pada tampilan menu profil, terdapat informasi mengenai perancang aplikasi dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu dalam pembuatan aplikasi. Terdapat tombol musik untuk menghidupkan atau mematikan musik dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.</p>
12	

Pada tampilan menu keluar, pengguna dapat memilih 2 tombol yaitu tombol Ya untuk keluar dari aplikasi dan tombol Tidak untuk kembali ke menu utama aplikasi.

5. *Testing*  
Berdasarkan *black box testing* yang telah dilakukan, didapatkan hasil multimedia pembelajaran pengenalan tari topeng Arsa Wijaya berbasis Android dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Seluruh tombol untuk mengakses aplikasi sudah berjalan dengan semestinya sesuai dengan tombol yang dipilih oleh pengguna. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang berisikan 15 pertanyaan kepada 50 responden melalui *link* Google Form, persentase rata-rata nilai yang didapatkan terhadap total skor dari seluruh hasil kuesioner adalah **87,4%** di mana aplikasi Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android mendapatkan kategori **Sangat Baik**.

6. *Distribution*  
Proses *distribution* atau distribusi dilakukan untuk menyebarkan aplikasi pada *social media* dan penyimpanan aplikasi pada Google Drive.

## 5. Kesimpulan

### 5.1 Simpulan

1. Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android telah berhasil dibuat dan dapat digunakan untuk mengenalkan tari topeng Arsa Wijaya baik pada pelajar dan masyarakat umum, serta dapat melestarikan seni tradisi Bali utamanya seni tari topeng.
2. Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android merupakan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan informatif di mana terdapat informasi mengenai tari topeng Arsa Wijaya, tata busana, ragam gerak, video tari, kuis untuk mengasah pengetahuan, dan profil perancang aplikasi.
3. Berdasarkan hasil *black box testing* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap tombol dan fitur yang ada pada aplikasi telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.
4. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner terhadap 50 responden dengan 15 buah pertanyaan, didapatkan persentase rata-rata total skor seluruh pertanyaan kuesioner sebesar 87,4% yang menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Pengenalan Tari Topeng Arsa Wijaya Berbasis Android termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ke depannya agar aplikasi dapat dikembangkan agar dapat diakses oleh pengguna dengan sistem operasi iOS.

## **Daftar Rujukan**

- [1] N. U. Januhari, N. L. A. K. Yuniastari S and M. Rudita, "Perancangan Tari Bali Klasik Berbasis Web," in Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2017, Denpasar, 2017.
- [2] K. Indra Wirawan, "Teo-Eстетika-Filosofis Topeng Sidakarya Dalam Praktik Keberagamaan Hindu Di Bali," *Mudra*, vol. 36, no. 2, pp. 230-236, 2021.
- [3] I. P. G. Parmajaya, "Drama Tari Topeng Bondres sebagai Media Penerangan Hindu," *Maha Widya Duta*, vol. 1, no. 1, pp. 40-46, 2017.
- [4] I. P. Merta Yasa, *Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Trunajaya Pada Anak Usia Dini*, Denpasar: STIKOM Bali, 2018.
- [5] I. M. Wijaya Kusuma, *Aplikasi Multimedia Pengenalan Tari Makepung Berbasis Android*, Denpasar: STIKOM Bali, 2019.
- [6] N. L. Shintya Purnama Rahayu, *Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Tari Condong*, Denpasar: STIKOM Bali, 2020.
- [7] A. H. Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [8] J. Enterprise, *Panduan Adobe Illustrator*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020..
- [9] K.Gus "Aplikasi Sejarah Pasukan Ciung Wanara Dalam Puputan Margarana Berbasis Multimedia" vol.0, no.01, 2022.
- [10] K.Gus "Digital Edukasi Tentang Body Shaming Pada Remaja Berbasis Website" vol.04, no.02, 2022.