

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Rujukan Penelitian Terdahulu

Seiring dengan berkembangnya teknologi, metode pembelajaran yang digunakan oleh dunia pendidikan pun kini semakin beragam jenis. Salah satu metode yang paling digemari yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan multimedia sebagai pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan.

Seperti halnya yang dilakukan oleh Aditya (2010), menjelaskan tentang pembuatan *Compact disc* (CD) pembelajaran bahasa Jerman untuk anak usia dini dengan metode observasi dan studi pustaka. Dimana melalui CD Pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu cara belajar dan membimbing anak dalam mengenalkan bahasa Jerman dengan menggunakan *multimedia flash* sehingga anak lebih mudah memahaminya dan tidak mudah jenuh. Selain itu juga mempermudah anak untuk mengenalkan bahasa Jerman dengan menggunakan animasi yang ada.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Djong(2014), tentang Multimedia pengenalan jenis-jenis motif kain tenun di provinsi Nusa Tenggara Timur dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Manfaat dari penelitian ini memberikan solusi untuk membantu meningkatkan pengetahuan serta kemauan seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Nusa Tenggara Timur terlebih khusus siswa Sekolah Dasar tentang keragaman motif kain tenun.

Penelitian ketiga pernah dilakukan Arif (2014), mengenai pembelajaran budaya seni tari di Indonesia berbasis multimedia untuk anak sekolah dasar dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Manfaat dari penelitian ini memberikan solusi untuk membantu meningkatkan pengetahuan serta kemauan anaksekolah dasar mengerti dan mau mempelajari seni tari di Indonesia.

Tabel 2.1.Rujukan Penelitian Terdahulu.

NO	Nama	Judul Penelitian	Metode Yang Digunakan	Hasil
1	Oky Rialis Resa Aditya (2010)	CD Pembelajaran bahasa jerman untuk anak usia dini	Observasi dan studi pustaka	membuat aplikasi pengenalan bahasa Jerman yang berbasis multimedia sebagai <i>alternative</i> yang mudah dipahami oleh anak – anak dengan konsep belajar sambil bermain.
2	Imelda Djong (2014)	Multimedia pengenalan jenis-jenis motif kain tenun di provinsi Nusa Tenggara Timur	Pengembangan multimedia	memberikan solusi untuk membantu meningkatkan pengetahuan serta kemauan seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat NTT terlebih khusus siswa-siswi Sekolah Dasar tentang keragaman motif kain tenun
3	Arif Susanto (2014)	Perancangan media pembelajaran budaya seni tari Indonesia berbasis multimedia pada sekolah dasar	Pengembangan multimedia	Memberi solusi dalam membantu siswa sd dalam mempelajari kebudayaa seni tari indonesia

Tabel perbandingan diatas penelitian yang pernah dilakukan oleh Arif (2014), dimana penelitian tersebut hanya khusus pada pembelajaran seni tari Indonesia dengan manfaat memberikan solusi untuk membantu meningkatkan pengetahuan serta kemauan belajar siswa Sekolah Dasar dalam mempelajari kebudayaan seni tari Indonesia. Oleh karena itu sebagai acuan dari penelitian tersebut penelitian kali ini lebih dikembangkan yaitu pembelajaran seni tari Nusa Tenggara Timur khususnya pada siswa SDI Bertingkat Oeba 5 kota kupang khususnya kelas 5, selain itu juga penelitian ini menjadikan multimedia sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode pengembangan multimedia Sutopo (2003), dengan hasil yang diharapkan agar dapat menambah wawasan siswa tentang kebudayaan yang ada di Nusa Tenggara Timur serta menumbuhkan rasa kecintaan siswa dalam proses belajar khususnya mengenal tarian Nusa Tenggara Timur.

1.2 Kurikulum Seni Tari di Sekolah

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya, dan (4) menampilkan peran serta dalam senibudaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Selanjutnya mata pelajaran Seni Budaya mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak – mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suarayang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Untuk sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya.

Kurikulum seni tari di sekolah diharapkan mampu menjadikan seni tari sebagai satu bagian dari seni yang bisa menjadi primadona. Faktanya di sekolah banyak yang mengedepankan seni musik atau seni rupa saja, sementara seni tari diberikan sedikit jam mata pelajaran dan dikhususkan untuk praktik saja. Kini dengan perkembangan kurikulum agar seni tari dapat menjadikan mata pelajaran yang dianggap ‘primadona’, materi seni tari perlu diadaptasi dengan lingkungan peserta didik, kondisi sekolah, dan teknologi yang makin berkembang.

Meskipun tidak dapat berdiri sendiri dalam Kurikulum (tergabung menjadi mapel seni budaya), harapannya seni tari dapat terangkat disejajarkan dengan Seni musik dan Seni rupa. Berikut tabel yang dapat dijadikan panduan bagi guru seni untuk merancang konsep materi dalam pendidikan seni. Depdiknas, (2006)

Tabel.2.2 Konsep Materi Dalam Pendidikan Seni.

Fungsi dalam Pendidikan Umum	Tujuan dalam Pendidikan Seni
Memfasilitasi pemenuhan diri siswa (<i>personal fulfillment</i>)	Tanggapan dan ekspresi personal dalam Seni
Mentransmisikan warisan budaya	Kesadaran terhadap warisan artistic
Mengembangkan kesadaran social	Pemahaman terhadap peran seni di masyarakat

1.3 Tari sebagai Wahana Pendidikan Karakter

Pendekatan pembelajaran tari yang berorientasi pada *children centre* di sekolah pada dasarnya mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu salah satunya siswa belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis. Nurhafizah, (2011)

Berikut beberapa kiat dalam mengajarkan seni tari di pendidikan formal:

1. Prinsip seni tari dengan tujuan pendidikan

Tujuan pendidikan merupakan pusat dan arah semua kegiatan pendidikan sehingga perumusan komponen pendidikan harus selalu mengacu pada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan ini bersifat umum atau jangka panjang, jangka menengah dan jangka pendek. Perumusan tujuan pendidikan seni tari bersumber pada minat siswa dan kondisi lingkungan.

2. Prinsip seni tari dengan pemilihan isi pendidikan

Dalam perencanaan kurikulum perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu perlunya penjabaran tujuan pendidikan ke dalam bentuk perbuatan hasil belajar yang khusus dan sederhana, isi bahan pelajaran harus meliputi segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, dan unit – unit kurikulum harus disusun dalam urutan yang logis dan sistematis.

3. Prinsip seni tari dengan pemilihan proses belajar mengajar

Pemilihan proses belajar mengajar hendaknya mempertimbangkan beberapa hal, yaitu apakah metode yang digunakan cocok, apakah dengan metode tersebut mampu memberikan kegiatan yang bervariasi untuk melayani perbedaan individual siswa, apakah metode tersebut juga memberikan urutan kegiatan yang bertingkat-tingkat, apakah penggunaan metode tersebut dapat mencapai tujuan kognitif, afektif dan psikomotor, apakah metode tersebut lebih mengaktifkan siswa, apakah metode tersebut mendorong berkembangnya kemampuan baru, apakah metode tersebut dapat

menimbulkan jalinan kegiatan belajar di sekolah dan rumah sekaligus mendorong penggunaan sumber belajar di rumah dan di masyarakat, serta perlunya kegiatan belajar yang menekankan *learning by doing*, bukan hanya *learning by seeing and knowing*.

4. Prinsip seni tari pemilihan media dan alat pengajaran

Proses belajar mengajar perlu didukung oleh penggunaan media dan alat bantu pengajaran yang tepat. Untuk itu perlu diperhatikan beberapa hal berikut, yaitu alat/media apa yang dibutuhkan, bila belum ada apa penggantinya, bagaimana pembuatannya, siapa yang membuat, bagaimana pembiayaannya, dan kapan dibuatnya, bagaimana pengorganisasiannya dalam keseluruhan kegiatan belajar, serta adanya pemahaman bahwa hasil terbaik akan diperoleh dengan menggunakan multi media.

5. Prinsip seni tari dengan pemilihan kegiatan penilaian

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan kegiatan penilaian meliputi kegiatan penyusunan alat penilaian harus mengikuti beberapa prosedur mulai dari perumusan tujuan umum, menguraikan dalam bentuk tingkah laku siswa yang dapat diamati, menghubungkan dengan bahan pelajaran dan menuliskan butir-butir tes. Sudarto, dkk (2008)

1.4 Animasi Pembelajaran

Menurut Harun dan Zaidatun (2013), animasi seperti media – media lain mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk

meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan:

1. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Pelajar juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat statik.
3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Menurut Rusman (2012), Pembelajaran adalah upaya penyampaian informasi dan sumber kepada penerima informasi. Dalam proses komunikasi sering tidak berjalan dengan lancar karena mengalami suatu hambatan yang disebut '*Barries to Effective Learning*' yang berbentuk kesalahan penafsiran, perhatian yang tidak terpusat, tidak ada tanggapan yang menyeluruh dan keadaan fisik lingkungan belajar yang mengganggu. Salah satu cara untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan memanfaatkan multimedia. Media ini dipilih karena memiliki kelebihan, diantaranya mampu menampilkan animasi bergerak, dilengkapi dengan audio dan gambar – gambar yang tampilannya menarik. Media ini juga dapat membuat cara berpikir siswa lebih konkrit yang nantinya akan lebih meningkatkan pemahaman materi. Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

1.5 Animasi

Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Menurut Harun dan Zaidatun(2013), animasi seperti media – media lain mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan antara lain :

- a. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran pelajar dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
- b. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Pelajar juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat statik.
- c. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
- d. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan

motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. Semuanya akan membantu dalam proses mengurangkan beban kognitif pelajar dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pendidik.

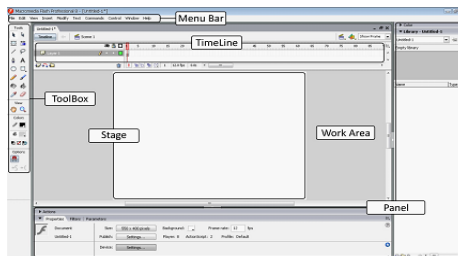
Menurut Utami (2007), animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

1.6 Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu *nouns* yang berarti minyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) dalam Munir (2012) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik. Munir, (2012).

1.7 Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah program aplikasi untuk membuat animasi dan interaksi dengan kemampuan menampilkan multimedia, gabungan antar grafis/gambar, suara, animasi serta interaktivitas. Perangkat lunak berbasis animasi vektor, dimana objek didefinisikan dengan persamaan matematis atau garis dan kurva (vektor) yang di dalamnya termasuk properti–properti dari objek yaitu ukuran, bentuk, warna, garis tepi (*outline*) dan posisi, yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, *game*, atau bahkan animasi–animasi film juga animasi dalam iklan. Saat *designer* membuat sebuah desain yang akan ditampilkan dalam situs Internet maupun televisi, para *designer* sering menggabungkan program *Macromedia Flash* dengan program lain seperti, *Macromedia Dreamweaver*, *Front Page*, *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, dan sebagainya untuk menghasilkan desain yang lebih menarik. Dikse (2011).



Gambar 2.1. Area Kerja *Macromedia Flash 8*

1.7.1 Area Kerja *Macromedia Flash 8*

- a. *Title bar*, menampilkan nama *program* dan *file* dokumen yang sedang aktif.

- b. *Menu bar*, terdiri atas 10 *menu* utama yang masing – masing masih memiliki *sub menu* lagi.
- c. *Timeline* yang digunakan untuk mengatur *timeline* animasi.
- d. *Toolbox* digunakan untuk menggambar dan memanipulasi gambar/objek. *Tools* terbagi menjadi 4 bagian besar yaitu *tools* pada bagian ini digunakan untuk mengedit dan memanipulasi objek, *view* pada bagian ini digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan pada layar monitor. *Colors* pada bagian ini terdapat *pallet* untuk mengganti warna *outline* dan *fill*. *Option* bagian ini merupakan *modifiers* dari setiap *tools* yang dipilih. Setiap *tools* mempunyai *modifiers* yang berbeda-beda.

2.7.2 Action Script Pada Flash

Adalah bahasa pemrograman yang dipakai oleh *software Flash* untuk mengendalikan *object – object* ataupun *movie* yang terdapat dalam *Flash*.

Jenis *ActionScript* dalam *flash* dibagi menjadi 3 berdasarkan letak *script* :

1. *Action script* pada frame adalah *action script* yang diletakkan pada *frame*, atau juga sering disebut *frame script*. *Frame script* ini hanya bisa dilakukan pada *key frame* atau *blank key frame* untuk melihat frame yang telah diberikan *script* yang

terdapat tanda berupa huruf “a” yang menandakan keberadaan sebuah *script*.

2. *Action script* pada *movie clip* adalah *action script* yang diletakkan pada *movie clip*.
3. *Action script* pada *button* adalah *action script* yang diletakkan pada *button* yang telah dibuat sebelumnya.

Tabel 2.3. Contoh Listing *Action Script*

<i>Action Script</i>	Keterangan
1. <i>gotoAndPlay</i>	Perintah ini digunakan untuk melompat ke suatu tempat dan langsung berjalan ke frame berikutnya.
2. <i>gotoAndStop</i>	Perintah ini digunakan untuk melompat ke suatu tempat dan berhenti. Saat <i>mouse</i> ditekan kemudian dilepaskan.
3. <i>on (release)</i>	Jika action ini di tekan, maka aplikasi langsung keluar.
4. <i>on(release){fscommand(“quit”);}</i>	Action script ini berfungsi untuk membuat program menjadi fullscreen.

```
5. on(release){fscommand("fulls  
creen",true);} }
```

1.8 Seni Tari

Adapun pengertian seni tari menurut softilmu, (2105) Seni Tari merupakan gerak – gerak ritmis dari anggota tubuh sebagai ekspresi dan pengungkapan perasaan dari penari yang diikuti alunan musik yang fungsinya memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Jadi, seni tari tidak hanya asal menggerakkan anggota tubuh, akan tetapi memiliki maksud dan makna tertentu yang ingin disampaikan si penari bagi yang melihat. Makna tersebut dapat berupa filosofis, keagamaan, pendidikan, kepahlawanan dsb. Contohnya yaitu Tari Saman yang berasal dari Aceh. Tari saman ini mencerminkan keagamaan, pendidikan, sopan santun dan juga kepahlawanan dalam waktu yang bersamaan.



Gambar 2.2 Tari Saman dari Aceh

1.9 Fungsi Seni Tari

Adapun fungsi seni tari menurut Soft ilmu, (2015)

1.9.1 Sebagai SaranaKeagamaan :

Di dalam kehidupan keagamaan, sejak dahulu manusia menggunakan tari – tarian sebagai sarana berkomunikasi dengan Tuhan. Biasanya tari yang digunakan sebagai sarana keagamaan bersifat sakral. Di Bali masih terdapat tarian – tarian keagamaan sebagai sarana komunikasi dengan para Dewa dan leluhurnya. Biasanya tarian ini dilakukan di Pura – pura. Contoh tariannya yaitu, Sang Hyang, Kecak, Keris, Rejang.

1.9.2 Sebagai Sarana Upacara Adat

Tarian yang biasanya digunakan sebagai upacara adat terbagi atas 2 yaitu:

1. Peristiwa Alamiah

Tarian upacara adat yang bersifat alamiah biasanya berhubungan dengan kejadian alam. Contohnya yaitu tarian upacara menanam padi, tarian untuk kesuburan tanah/minta hujan, panen padi, memohon keselamatan dan tolak bala. Tarian-tariannya yaitu: Tari Ngaseuk (menanam padi) dari Jawa Barat, Tari Seblang (panen padi) dari Jawa Timur, Tari Nelayan (memohon keselamatan saat berlaut) dari Irian Jaya.

2. Peristiwa Kehidupan

Tarian upacara adat pada peristiwa kehidupan umumnya berhubungan dengan kehidupan manusia. Contohnya yaitu pada peristiwa perkawinan, kelahiran hingga kematian. Tarian – tariannya yaitu: Tari Sisingaan (upacara khitanan) dari Jawa Barat, Tari Wolane (upacara perkawinan) dari Maluku, Tari Holana (menyambut kelahiran bayi) dari NTT dan Tari Ngaben (upacara kematian) dari Bali.

2.9.3 Sebagai sarana Pergaulan

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan individu lainnya hingga muncullah keakraban. Untuk mendapatkan suasana keakraban tersebut, manusia membutuhkan suatu sarana. Salah satu dari sarana tersebut yaitu Tarian Pergaulan. Tarian pergaulan adalah jenis tarian yang diperuntukkan untuk menyatakan kerukunan bermasyarakat. Salah satu contoh yang paling jelas dari tari pergaulan yaitu Tari Jaipongan dimana penari dan penonton dapat menari bersama di satu panggung. Contoh yang lain yaitu Tari Tayub dari Jawa Timur, Tari Adu jago dari Surabaya dan Tari Manduda dari Sumatera Barat.

2.9.4 Sebagai Tontonan

Fungsi terakhir dari seni tari yaitu sebagai tontonan atau pertunjukan. Hampir setiap daerah di Nusantara memiliki tarian

tontonan. Tarian tontonan atau pertunjukan adalah jenis tarian yang dihadirkan sebagai hiburan semata. Diharapkan penonton yang menyaksikan tarian ini akan merasa terhibur.

1.10 Unsur Seni Tari

Adapun unsur seni tari menurut softilmu, (2015)

2.10.1 Ragam Gerak

Gerak merupakan unsur utama dan juga unsur estetika dari tari. Gerakan dari tari berasal dari anggota tubuh. Anggota tubuh yang dapat digunakan untuk menari yaitu anggota tubuh bagian atas, bagian tengah dan bagian bawah. Anggota tubuh bagian atas terdiri atas kepala, mata dan raut wajah. Ragam gerak dari anggota tubuh bagian tengah yaitu terdiri dari lengan atas, lengan bawah, telapak tangan, jari-jari dan ruas jari. Sedangkan anggota tubuh bagian bawah terdiri dari Kaki. Ragam gerak pada bagian kaki hampir sama untuk tarian di bagian timur. Perbedaannya terletak pada tempo atau volume gerakannya.

2.10.2 Bentuk Iringan

Unsur kedua dari tarian yaitu bentuk iringan. Bentuk iringan tarian dapat berupa jenis musik iringan tari internal dan jenis musik iringan tari eksternal. Jenis musik iringan tari internal yaitu iringan yang berasal dari tubuh penari itu sendiri. Contohnya yaitu Tepukan dada dan telapak tangan pada Tarian Saman dari Aceh dan suara “Cak” pada tari

kecak dari Bali, Sedangkan jenis musik iringan tari eksternal berasal dari tabuhan alat music. Contohnya di Jawa tengah, Jawa Timur dan Jawa Barat dikenal alat music gamelan, pelog dan salendro.

2.10.3 Kostum Tari

Kostum tari merupakan suatu estetika yang tidak dapat dipisahkan dari dari wujud tarian.Kostum tarian untuk upacara bentuknya lebih sederhana dan tidak mementingkan estetika.Berbeda dengan kostum tarian yang digunakan untuk tarian pertunjukan atau tarian tontonan.Kostum pada tarian tontonan atau pertunjukan bentuknya dirancang sedemikian rupa sehingga menimbulkan kesan keindahan maupun mendalam dari penontonnya.

2.10.4 Pola Lantai

Pola lantai adalah posisi yang dilakukan baik oleh penari tunggal maupun penari kelompok.Pola lantai pada suatu tarian dapat berupa simetris, asimetris, lengkungan, garis lurus dan lingkaran.Pada tarian upacara, pola lantai biasanya berbentuk lingkaran. Menurut para ahli, pola lantai berbentuk lingkaran menggambarkan berkaitan erat dengan sesuatu yang sakral atau mistis.Lingkaran berpusat sebagai simbol alam dunia, berpusat kepada bagian tertentu yang ditempati oleh alam gaib. Contoh tarian upacara dengan pola lantai lingkaran yaitu tari kecak dari bali. Softilmu, (2015)

2.11 Macam-Macam Jenis Tari

Adapun jenis – jenis tarian menurut softilmu, (2015)

2.11.1 Tari Tradisional

Tari tradisional yaitu suatu tarian yang berasal dari suatu daerah dan diturunkan secara turun – temurun hingga menjadi budaya dari daerah tersebut. Umumnya tari tradisional mengandung nilai-nilai filosofis seperti keagamaan kepahlawanan dan lain sebagainya.

2.11.2 Tari Kreasi Baru

Tari kreasi baru merupakan perkembangan dari tari tradisi yang ada. Maksudnya disini jenis tarian yang biasanya dipakai untuk upacara ritual, adat dan keagamaan dimodifikasi oleh penata tari sehingga tari ini bisa dipakai untuk khalayak umum.

2.11.3 Tari Kontemporer

Tari kontemporer merupakan salah satu jenis tarian modern yang berkembang di Indonesia. Tarian ini lahir sebagai reaksi atas seni tari klasik yang telah mencapai titik akhir dalam perkembangan teknisnya. Perbedaan antara tari kontemporer dan tari kreasi baru adalah kontemporer merupakan tari modern sehingga tidak ada unsur tradisi lagi. Biasanya tari kontemporer bernuansa unik dan memakai jenis musik. Sedangkan tari kreasi baru merupakan tari tradisi yang telah dimodifikasi tapi tetap tidak menghilangkan unsur tradisinya.