

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI HUDOQ SUKU DAYAK KAYAN LUNG METUN BERBASIS MULTIMEDIA

Stevanus Salang¹⁾, Jundro Daud H.²⁾ Reza Andrea³⁾

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
^{1,2,3}Jl. Prof. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : stevan_hero2@yahoo.com¹⁾ daudjundro@yahoo.co.id²⁾, Reza@bibirdesign.com³⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash Creative Suite 3. I* adalah sebuah *tool* atau alat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, *game*, *desktop*, maupun *website* dengan alat bantu *Adobe Photoshop Creative Suite 3*, *Adobe Audition Creative Suite 3* dan *AVS Video Editor 7.0*. Penelitian ini dilaksanakan di desa Laham kecamatan Laham kabupaten Mahakam Ulu selama pelaksanaan seni tari Hudoq dilaksanakan. Penelitian di lakukan dalam waktu 2 bulan yang dimulai pada 15 September sampai 30 Oktober 2014.

Tehnik Pembuatan media pembelajaran ini adalah dengan menggunakan metode Luther-Sutopo yang menggunakan enam (6) tahapan yaitu, *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution* dengan metode pengumpulan data studi lapangan (wawancara, *observasi*, kuisioner) dan studi pustaka.

Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran yang berbasis multimedia yang diberi nama Aplikasi Media Pembelajaran Seni Tari Hudoq Suku Dayak Kayan Lung Metun Berbasis Multimedia.

Kata Kunci: Aplikasi Media Pembelajaran, Hudoq, Multimedia, Adobe Flash CS3, Dayak Kayan Lung Metun

1. PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan beraneka ragam seni dan budaya, hampir setiap suku di Indonesia memiliki seni dan budaya tradisional masing-masing yang kemudian secara nasional dikenal sebagai seni dan budaya nusantara. Seni dan budaya nusantara dibedakan menjadi seni rupa, seni musik, seni tari dan seni *teater*. Seni tari nusantara tentu saja memiliki keberagaman antar suku sesuai ciri khasnya masing-masing. Keberagaman tersebut dapat dilihat dari segi gaya, gerak, fungsi serta ciri-ciri khusus lainnya.

Suku dayak Kayan Lung Metun adalah salah satu suku dayak dari suku asli Kalimantan Timur yang menjadi salah satu penyumbang seni tari nusantara yang unik terhadap Indonesia yang kaya akan kebudayaan, yaitu seni tari Hudoq (saat ini menjadi maskot pemerintahan daerah kabupaten Mahakam Ulu) yang masih menjadi salah satu tradisi yang sering dilakukan oleh masyarakat suku dayak Kayan Lung Metun setiap bulan September - Oktober dimana tradisi ini dilakukan pada saat musim tanam padi tiba. Seni tari Hudoq ini juga ada dalam kebudayaan suku dayak Bahau, Penihing, Kayan Miao dan suku dayak Kayan lainnya serta suku dayak Seputan.

Diera *globalisasi* ini dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, masyarakat lebih mengenal dan menyukai kebudayaan *modern* yang datang dari luar. Kondisi ini secara tidak langsung mengakibatkan kurangnya *existensi* dan punahnya kebudayaan yang kaya akan keberagaman dan keindahan.

Dari latar belakang yang ada maka akan dibuatkan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu berupa media pembelajaran seni tari Hudoq suku dayak Kayan Lung Metun berbasis multimedia. Penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar merupakan

suatu alternatif cara yang sangat baik untuk menyampaikan pembelajaran karena dengan menggunakan media yang telah memadukan gambar, animasi, musik latar dan suara interaktif yang terpadu sehingga menarik, mudah dipelajari dan dipahami.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka yang menjadi rumusan masalah adalah "Bagaimana membuat media pembelajaran seni tari Hudoq suku dayak Kayan Lung Metun berbasis multimedia ?" yang menarik, *interaktif*, bersifat siap pakai, mudah dipelajari dan dipahami.

2. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu meluas dan sulit untuk dipahami, maka penulis merasa perlu untuk menentukan batasan-batasan permasalahan, yakni :

1. Media pembelajaran ini membahas tari Hudoq suku dayak Kayan Lung Metun yaitu Hudoq Kep (Udoq Urung Bi'Iq), Hudoq Manoq (Udoq Urung Daruq), Hudoq Ule'eu, Hudoq Dakey (Udoq Laki-Laki), Hudoq Dedo (Udoq Perempuan), Hudoq Bafui (Udoq Babi), Hudoq Punan (Udoq Buruk Rupa), Ngarang.
2. Media pembelajaran ini mengenalkan sekilas sejarah suku dayak Kayan Lung Metun, macam-macam tari dan bentuk Hudoq pada suku dayak Kayan Lung Metun, alat musik yang digunakan dalam tari Hudoq Kayan Lung Metun dan alat-alat serta atribut dan aksesoris yang digunakan dalam tari Hudoq Kayan Lung Metun.
3. Media pembelajaran tari Hudoq suku dayak Kayan Lung Metun ini lebih ditekankan ke dalam multimedia tulisan, suara, gambar dan video agar

aplikasi media pembelajaran lebih menarik dan mudah dipelajari.

4. Proses yang terdapat pada media pembelajaran yang dibuat terdiri dari proses pengenalan, video pembuatan atribut baju tarian Hudoq, video pemasangan atribut dan Aksesoris, video tarian setiap jenis tari Hudoq suku dayak Kayan Lung Metun, video proses prosesi adat hudoq kawit, profil mahasiswa, proses evaluasi (kuis) dan output.
5. Dalam aplikasi ini terdapat Present, sejarah suku dayak Kayan Lung Metun dan menu utama dimana didalam menu utama terdapat sub menu materi, profil, dan evaluasi. Pada sub menu materi terdapat pembahasan sekilas tentang tari hudoq, waktu pelaksanaan tari, jenis dan bentuk tari, alat musik yang digunakan, atribut yang digunakan, upacara adat Hudoq Kawit dan Kumpulan Video.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Penjelasan Bahan

Jogiyanto (2005) menyatakan bahwa aplikasi adalah suatu sistem yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan informasi yang terpadu dengan menggunakan komputer sebagai sarana penunjang.

Menurut Talib (2005), aplikasi adalah program yang dibuat untuk tujuan tertentu, untuk penjualan di supermarket, untuk mengelola data pasien di rumah sakit, untuk mencetak *kwitansi*, dan sebagainya.

Aplikasi menurut Sudarmo (2006) yaitu jenis tugas atau pekerjaan yang dilakukan suatu program atau sistem komputer misalnya perancangan teknik, sistem pemesanan tiket pesawat terbang, administrasi keuangan dan sebagainya.

Menurut Febrian (2007) aplikasi adalah program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh aplikasi adalah Program Pemrosesan Kata dan *Web Browser*. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk kedalam istilah teknik informatika semenjak tahun 1993, yang biasa di singkat *app*. Secara historis aplikasi adalah *software* yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. *App* adalah *software* yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Industri *Personal Computer* tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan baru yang paralel dengan sistem operasi muncul.

Menurut Satya (2010), pengertian dari aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu misalnya *Microsoft word*, *Microsof excel* dan *Photoshop*.

Menurut Arsyad (2002) , kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah , perantara atau pengantar.

Menurut Cangara (2006) , media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh

panca indera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Menurut Munir (2008), Pembelajaran Merupakan proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semesta.

Menurut Warsita (2008), Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam *memanipulasi* sumber-sumber belajar agar terjadi peroses belajar dalam diri peserta didik. Dalam pembelajaran, terjadi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat menjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap pada peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Plato, dalam buku kesenian untuk SMP kelas VII jilid 1 (2004), Seni adalah peniruan terhadap alam, sehingga karya seni merupakan tiruan dari bentuk alam seperti manusia, binatang, dan tumbuhan.

Menurut Dewantara, dalam buku seni budaya untuk SMA kelas X jilid 2 (2006), Seni merupakan perbuatan manusia (pengubah) yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (penerima).

Menurut Aristoteles, dalam buku seni budaya untuk SMA kelas X jilid 2 (2006), Seni adalah peniruan bentuk alam dengan kreatifitas dan ide pengubahnya agar lebih indah.

Menurut Kartamihardja, dalam duku seni budaya untuk SMA kelas X jilid 2 (2006), Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas ke dalam suatu karya. Bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam batin penerimanya.

Menurut Plato, dalam buku kesenian untuk SMP kelas VII jilid 1 (2004), Seni adalah peniruan terhadap alam, sehingga karya seni merupakan tiruan dari bentuk alam seperti manusia, binatang, dan tumbuhan.

Menurut Dewantara, dalam buku seni budaya untuk SMA kelas X jilid 2 (2006), Seni merupakan perbuatan manusia (pengubah) yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia (penerima).

Menurut Aristoteles, dalam buku seni budaya untuk SMA kelas X jilid 2 (2006), Seni adalah peniruan bentuk alam dengan kreatifitas dan ide pengubahnya agar lebih indah.

Menurut Kartamihardja, dalam duku seni budaya untuk SMA kelas X jilid 2 (2006), Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitas ke dalam suatu karya. Bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam batin penerimanya.

Menurut Sugiyanto, dkk (2004), Seni Tari adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang *estetis* dan bermakna yang diwujudkan melalui media gerak tubuh manusia yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu. Seni tari adalah gerak terangkai yang berirama sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan *wiraga* atau tubuh, *wirama*

atau irama, atau *wirasa* atau penghayatan dan *wirupa* atau wujud.

Menurut Nursantara (2007), seni tari adalah seni mengekspresikan nilai batin melalui gerak yang indah dari tubuh atau fisik dan mimik. Iringan musik secara *auditif* mendukung kesan visual yang ada.

Menurut Hermawati, dkk. (2007), tari adalah bentuk pernyataan imajinasi yang dituangkan melalui lambang gerak ruang dan waktu. Pernyataan lambang atau simbol dari imajinasi kehendak dalam bentuk gerak telah mengalami *distorasi* atau *stilasi* dengan mempertimbangkan pada keindahan dan pesan yang disampaikan. Pada akibatnya, gerak mempunyai makna yang memberikan penjelasan maksud dan muatan tari.

Menurut Sugiyanto, dkk (2005), Hudoq merupakan tarian ritual suku dayak yang dilakukan saat akan memulai masa tanam padi, membersihkan desa (*nguyu tahun*), dan merayakan masa panen. Ritual ini dimaksudkan untuk memperoleh panen yang baik, desa yang sejahtera, serta mengucap rasa terimakasih atas keberhasilan panen. Biasanya, tarian ini dilakukan di tanah lapang, di halaman rumah panjang atau, diserambi panjang (*user*) dan berlangsung selama 1 jam samapai 1 hari.

Sedangkan Menurut Bahari (2013), sesuai dengan namanya, Hudoq (yang berarti topeng), para penari menarikan tari Hudoq menggunakan topeng terbuat dari kayu. Kelengkapan lainnya digunakan oleh para penari ini adalah baju yang terbuat dari daun pisang. Tari Hudoq merupakan sebuah ritual yang dilakukan setelah menanam padi. Tujuan dari tari ini adalah mengusir roh jahat yang bisa mengganggu tanaman tersebut. Meskipun demikian, tari *hudoq* juga dipentaskan dalam acara-acara tertentu.

Menurut Hang Dalam penelitian Skripsi Wenefrida. (2013), Hudoq Kayan Adalah Upacara tradisi yang dilakukan oleh suku dayak Kayan yang dimaksudkan untuk mengundang Dewi padi agar mendatangkan kesuburan atas tanaman yang ditanam. menurut kepercayaan yang diyakini masyarakat Dayak Kayan hudoq dilaksanakan pada pada musim nugal dan mulanya Hudoq itu dengan mereka turun dari Apau lagan, turunnya mereka dikarenakan mereka mencium bau padi yang sangat harum pada saat masyarakat menugal turunnya para Hudoq itu pun dengan membawa nafas padi, arwah orang-orang yang sudah meninggal dan arwah anjing. Topeng Hudoq dayak kayan didominasi pada warna merah, putih dan hitam, warna ini sangat disukai oleh dewa hudoq dan warna ini perwujudan dari roh-roh Hudoq yang turun dari khayangan untuk turun ke bumi membantu masyarakat dayak kayan dalam penanaman padi.

Menurut Putra (2014), Dayak Adalah Nama *kolektif* untuk menyebut penduduk asli penghuni pulau Borneo yang belum dipengaruhi agama asing dan sentuhan-sentuhan unsur di luar dirinya.

Menurut Hang dalam Skripsi Wenefrida Dew (2013), Keturunan Kayan Lung Metun yang bermukim disepanjang sungai Mahakam berasal dari keturunan *Puhug* (suku) Hang Gro karena suku ini sebenarnya berasal dari Apau Gro. Dari Apau Gro pindah ke Apau Lalang atau yang sekarang disebut Apau Kayan atau Apau Balui.

Menurut Soeherman dan Halim (2008), Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan *visual* dan *auditori*. Dengan media seperti ini, hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. Salah satu bentuk multimedia adalah animasi yang memadukan gambar dan suara.

Multimedia *interaktif* merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks.

Menurut Suyanto (2003), multimedia *interaktif* adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, *grafik*, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan *navigasi*, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Karakteristik dari multimedia tersebut yaitu :

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat *interaktif*, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Sofyan dan Purwanto (2008), Multimedia memiliki berbagai pengertian. Menyatakan bahwa istilah multimedia berasal dari *teater*, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, *synthesized band* dan karya seni manusia sebagai bagian pertunjukan. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, *synthesized band* dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Namun berbeda pengertian Multimedia sebelumnya (Multi-Media), istilah multimedia dalam hal ini berarti suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem *stereo* yang di maksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan komputer, membedakannya dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri.

3.2 Unsur-unsur Multimedia

Menurut Arsyad (2002) Komponen multimedia terdiri atas lima jenis yaitu :

1. Teks

Dalam penggunaannya teks tergantung dari aplikasi multimedia yang digunakan. Dalam aplikasi *game* atau permainan hanya menggunakan sedikit teks karena lebih banyak *grafik*, bunyi serta animasi sedangkan dalam *ensiklopedia* lebih banyak menggunakan teks karena banyak menjelaskan atau membahas suatu masalah.

2. Suara

Multimedia tanpa bunyi disebut *unimedia*. Bunyi atau audio dalam multimedia. Bunyi memainkan peranan penting dalam teknologi multimedia saat ini. Terdapat berbagai cara yang dapat digunakan agar dalam suatu

multimedia terdapat suara manusia. Antara lain dengan cara merekam menggunakan *microphone* atau penguat suara yang telah tersedia pada setiap komputer. Format yang mendukung suara adalah : *mp3, wav, voc, snd, aud* dan sebagainya.

3. Animasi

Merupakan suatu gambar bergerak yang terdiri dari beberapa gambar diam yang disusun sesuai urutan. Konsep dari animasi adalah mempermudah pengertian dengan menyajikan informasi dengan sekumpulan gambar.

4. Grafik (Gambar)

Grafik boleh didefinisikan sebagai sebuah lukisan, pencetakan, gambar atau huruf dengan menggunakan berbagai media secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Seni grafik berkomputer digunakan secara meluas dalam dunia kejuruteraan, industri berat, animasi dan perfileman. Teknik ini dapat menampilkan atau memvisualkan suatu imajinasi seseorang pada monitor komputer. *Software* yang dapat digunakan untuk mendesain atau melakukan manipulasi gambar digital adalah *Corel Draw* dan *Corel Photo* yang telah mencapai versi 13, *Adobe Photoshop, Paint, ACDSsee*, dan lain sebagainya. Format gambar yang didukung dalam multimedia cukup beragam mulai dari *BMP, JPG, TIFF, ico, PNG*, dan lain sebagainya.

5. Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

3.3 Jenis Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dapat dikategorikan kedalam lima kelompok sebagai berikut :

1. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara *tutorial*, sebagaimana layaknya *tutorial* yang dilakukan oleh guru atau *instruktur*. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam maupun bergerak dan *grafik*.

Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa penggunaan telah membaca *menginterpretasikan* dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna konsep pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami. Konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan memberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2. Drill dan Practice

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda atau paling tidak dalam kombinasi yang

berbeda. Program ini dilengkapi jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna bisa pula memahami suatu konsep tertentu dan bagian akhir dilengkapi dengan skor akhir yang dicapai sebagai acuan tingkat keberhasilan dalam memahami dan memecahkan soal yang diberikan.

3. Simulasi

Multimedia mempelajari dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut atau terjadi malapetaka nuklir.

4. Permainan

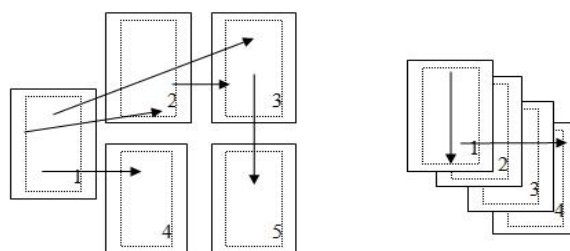
Permainan disini mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa sesungguhnya mereka sedang belajar.

5. Percobaan Dan Eksperimen

Format ini mirip dengan *simulasi*, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat *eksperimen* seperti kegiatan praktikum IPA biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan kemudian bisa melakukan percobaan atau *eksperimen* sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan *eksperimen-eksperimen* lain berdasarkan petunjuk tersebut. Dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan *eksperimen* yang mereka lakukan secara maya tersebut.

6. Interaktif Link

Sebagian dari multimedia adalah *interaktif*, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. *Interaktif link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interaktif link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa *elemen* multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu *linier* dan *non linier* (Sutopo, 2003). Informasi *linier* adalah yang ditampilkan secara *sekuensial* sebagai garis lurus atau ditampilkan secara perhalaman. Informasi *non linier* yakni pengguna dapat mengakses setiap halaman atau informasi sesuai dengan keinginan penggunaan.



Gambar 1. Informasi Non Linier (kiri) dan Informasi Linier (kanan)

3.4 Penerapan Teknologi Multimedia

Beberapa Penerapan Teknologi Multimedia antara lain yaitu :

1. Online Refrence

CD-Rom berbasis multimedia mulai menggantikan *ensiklopedia* baku dalam hal ini berbentuk buku. Petunjuk penggunaan dan *brosur* tentang informasi *produk*. Versi *elektronik* dari bahan referensi lebih mudah digunakan dan lebih ringan bila dibawa.

2. Tutorial

Multimedia yang cepat telah menjadi dasar pelatihan berbasis kompetensi. Sebagai contoh banyaknya *cd tutorial* yang beredar di dalam masyarakat untuk kegiatan belajar mandiri.

3. Publikasi

Berbagai buku, majalah dan koran telah banyak didistribusikan sebagai bentuk *publikasi* multimedia dengan memanfaatkan *internet*. Halaman yang ditampilkan mampu memvisualkan gerakan dan suara. Contohnya *e-book*, portal berita dan lain-lain.

4. Presentasi

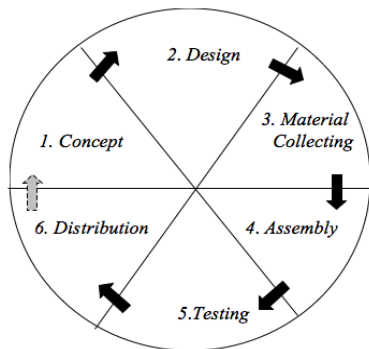
Multimedia memungkinkan seorang *presenter* beralih dari *Overhead Projector* yang menampilkan gambar atau teks yang kaku kepada yang bergerak, suara dan animasi untuk menghidupkan presentasi yang dibawakan.

5. Internet

Multimedia di internet siaran langsung dari ribuan stasiun radio, melihat animasi bagaimana cara kerja sesuatu dan melihat video.

3.5 Metode Pengembangan Multimedia

Menurut Sutopo (2003), yang berpendapat bahwa metodologi Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Sistem

3.5.1 Concept

Tahap ini menentukan tujuan, termasuk indentifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan spesifikasi umum, tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini seperti ukuran aplikasi target, dan lain-lain.

3.5.2 Design

Membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikut, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*.

3.5.3 Material Collecting

Material collecting (pengumpulan bahan) dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *clipart image, audio*, animasi, berikutan pembuatan gambar grafik, foto, audio dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.

3.5.4 Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard* yang berasal dari tahap *design*. Pembuatan dilakukan dengan memasukkan data yang digunakan untuk berbagai tampilan, serta cukup menentukan screen dengan urutannya.

3.5.5 Testing

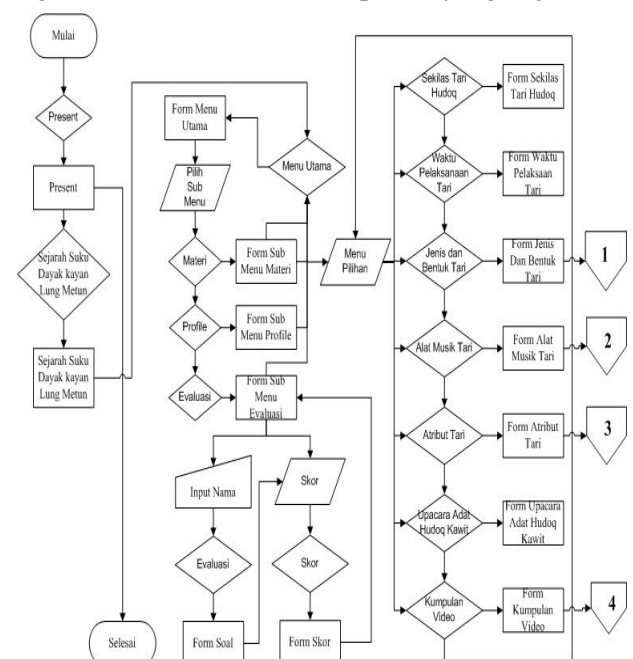
Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Pertama-tama dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Beberapa sistem mempunyai sistem mempunyai fitur yang dapat memberikan informasi bila terjadi kesalahan pada program.

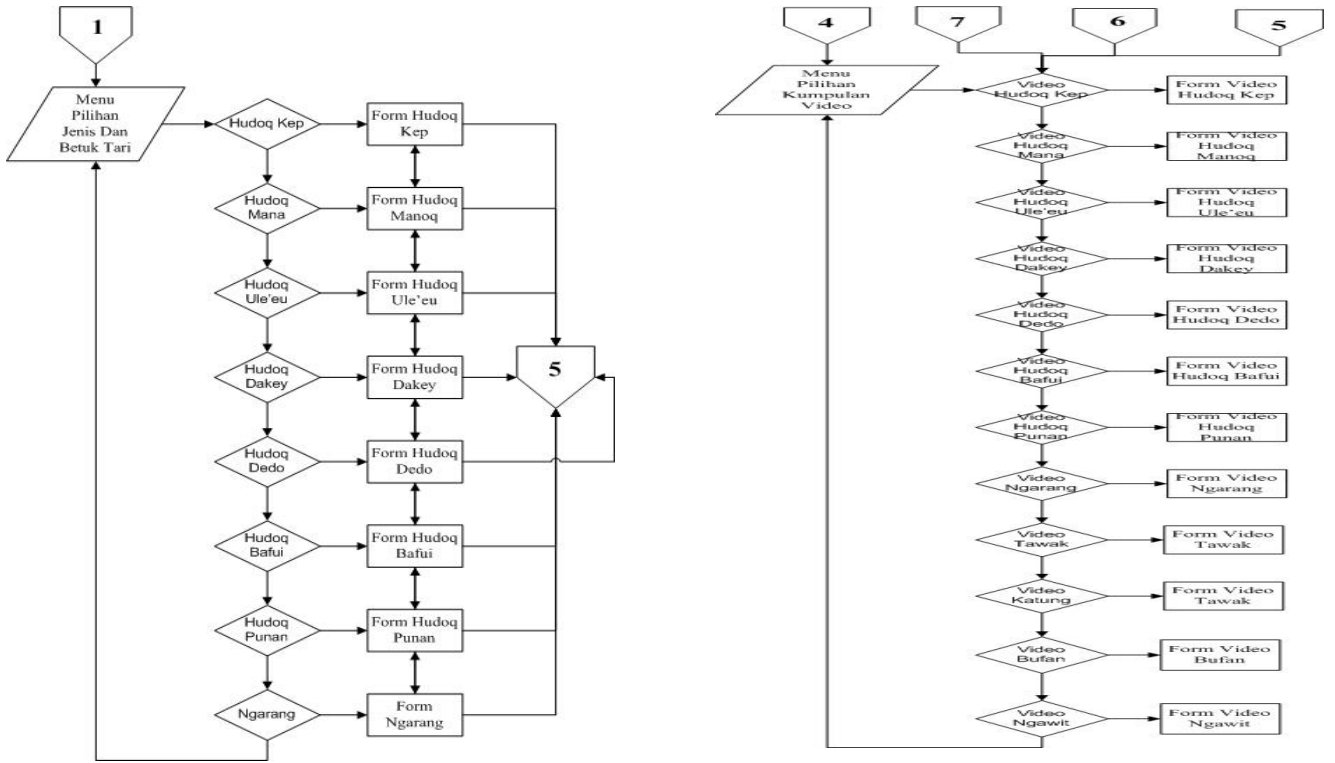
3.5.6 Distribution

Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, penggandaan menggunakan Flashdisk, DVD-ROM atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak file yang berbeda dan kadang-kadang mempunyai ukuran sangat besar. File akan lebih baik bila ditempatkan dalam media penyimpanan yang memadai.

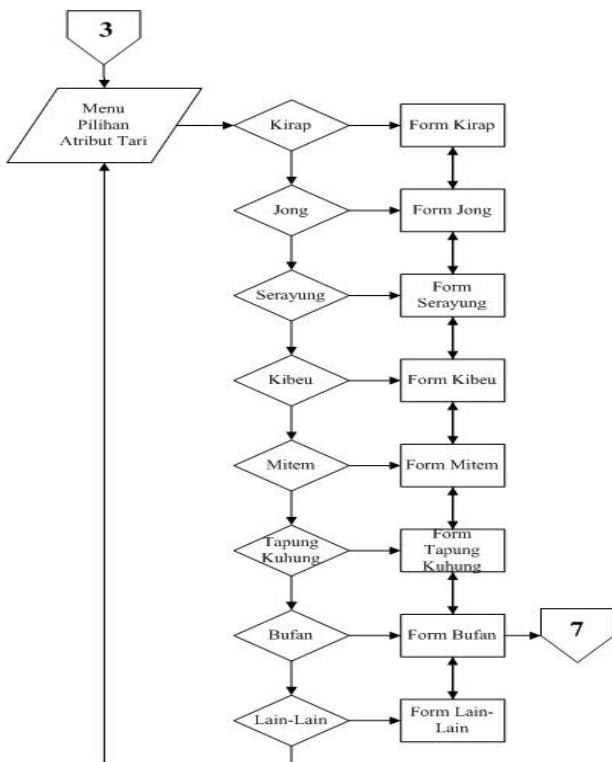
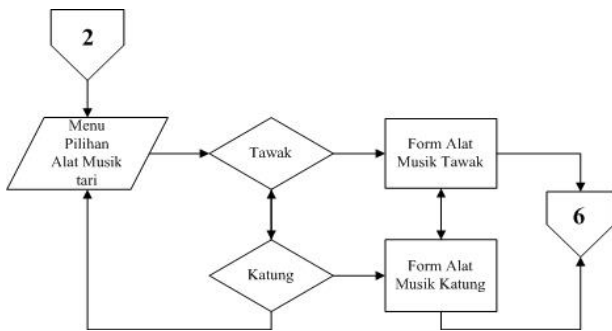
4. PENERAPAN STRUKTUR HIRARKI

Flowchart sistem dapat digunakan sebagai alat untuk menjelaskan kepada *user* bagaimana alur suatu proses yang ada di dalam sistem tersebut. Dengan *flowchart* dapat digambarkan urutan-urutan proses yang terjadi. Dengan *flowchart* dapat digambarkan urutan – urutan proses yang terjadi.



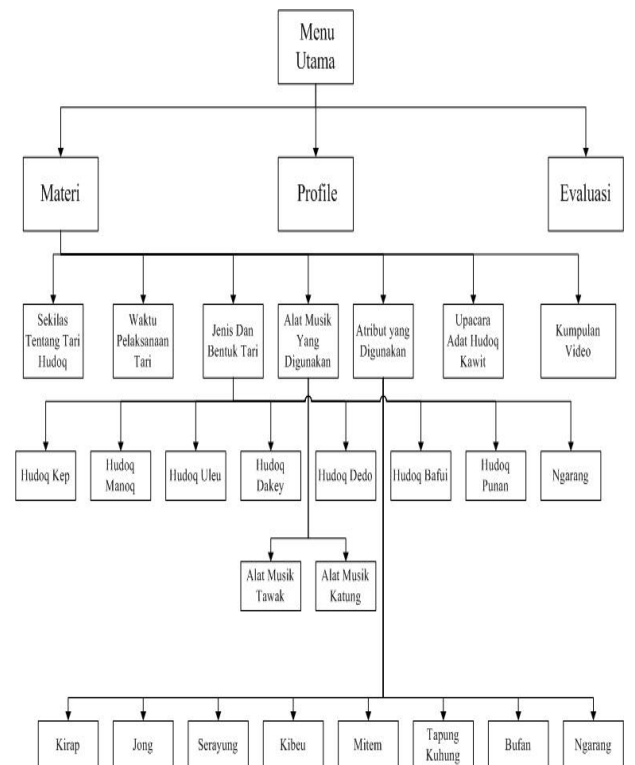


Gambar 3. Flowchart aplikasi media pembelajaran seni tari hudoq suku dayak Kayan Lung Metun



5. PENERAPAN STRUKTUR HIERARKI

Struktur yang digunakan adalah model *hierarki* dengan modifikasi sepenuhnya struktur ini memudahkan *user* untuk bergerak kembali dan kedepan dengan *navigasi* yang sederhana sehingga materi yang disampaikan lebih terstruktur.



Gambar 3. Struktur Hierarki Media Pembelajaran seni tari hudoq suku dayak Kayan Lung Metun

6. IMPLEMENTASI

Tampilan *file.exe* aplikasi media pembelajaran

Aplikasi Media Pembelajaran Seni Tari Hudoq Suku Dayak Kayan Lung Metun

Gambar 4. Tampilan *file.exe* aplikasi media pembelajaran

Tampilan Halaman *Present*



Gambar 5. Halaman *Present*

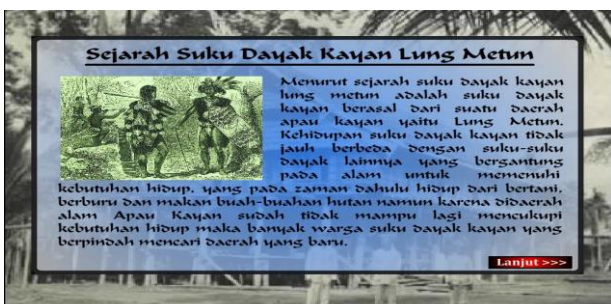
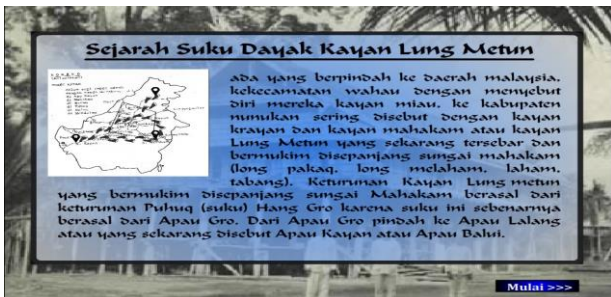
Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 6. Halaman pembuka

Halaman pembuka, pada saat masuk halaman pembuka *user* diharuskan memilih tombol keluar atau mulai.

Tampilan Halaman Sejarah Suku Dakak Kayan Lung Metun



Gambar 7. Halaman sejarah suku dayak Kayan lung Metun

Pada halaman sejarah dijelaskan tentang sejarah suku dayak Kayan Lung Metun.

Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 8. Halaman Menu Utama

Halaman Menu Utama, pada saat masuk Halaman Menu Utama *user* dapat memilih tombol materi, profil, evaluasi, keluar dan sejarah suku dayak kayan Lung Metun.

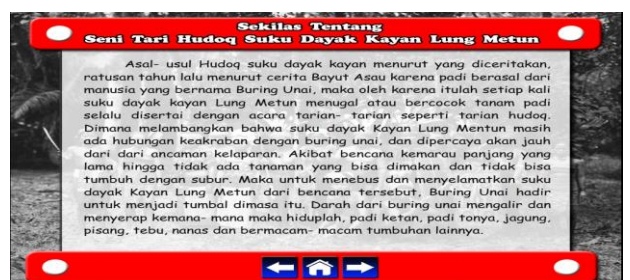
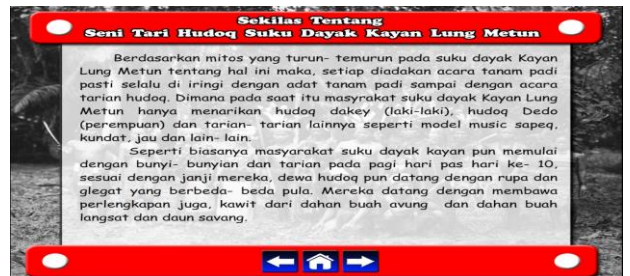
Tampilan Halaman Materi



Gambar 9. Halaman Materi

Halaman materi di dalamnya terdapat 7 (tujuh) tombol pilihan yang di dalam tombol pilihan terdapat pembahasan materi seni tari hudoq sesuai nama tombol. 7 tombol tersebut adalah sekilas tentang tari hudoq, waktu pelaksanaan tari hudoq, alat musik yang digunakan, atribut yang digunakan, upacara adat hudoq *kawit* dan kumpulan video.

Tampilan Halaman sekilas tentang tari Hudoq



Gambar 10. Halaman Sekilas Tentang Tari Hudoq

Pada halaman sekilas tentang tari Hudoq, di dalamnya membahas tentang sejarah asal usul dari seni tari hudoq dan terdapat tombol navigasi.

Tampilan Halaman Waktu Pelaksanaan Tari



Gambar 11. Halaman Waktu Pelaksanaan Tari

Pada tampilan halaman waktu pelaksanaan tari, di dalam halaman ini akan di jelaskan tentang kapan dilaksanakan seni tari hudoq pada suku dayak Kayan Lung Metun dan terdapat tombol navigasi.

Tampilan Halaman Jenis Dan Bentuk Tari



Gambar 12. Halaman Jenis Dan Bent Tari

halaman jenis dan bentuk tari merupakan pembahasan jenis dan bentuk seni tari hudoq dimana pada halaman ini terdapat 8 tombol untuk kehalaman pembahasan jenis hudoq sesuai nama tombol yaitu tombol *hudoq kep*, *hudoq manoaq*, *hudoq uleu*, *hudoq dakey*, *hudoq dedo*, *hudoq bafui*, *hudoq punan* dan *ngarang*. Pada halaman ini terdapat tombol navigasi.

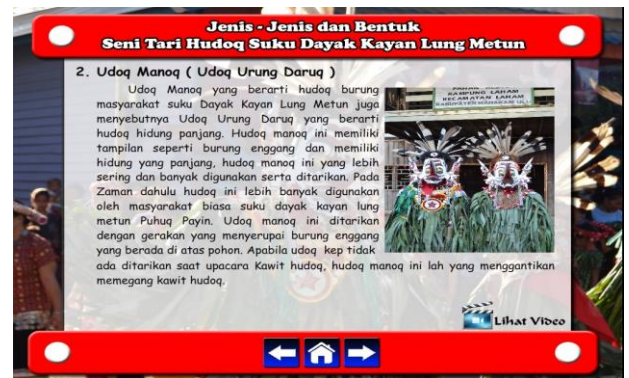
Tampilan Halaman Pembahasan Hudoq Kep



Gambar 13. Halaman Pembahasan Hudoq Kep

Pada halaman menu pembahasan hudoq kep ini terdapat gambar hudoq *kep* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang hudoq *kep*.

Tampilan Halaman Pembahasan Hudoq Manoaq



Gambar 14. Halaman Pembahasan Hudoq manoaq

Pada halaman menu pembahasan hudoq *manoaq* ini terdapat gambar hudoq *manoaq* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang hudoq *manoaq*.

Tampilan Halaman Pembahasan Hudoq Uleu



Gambar 15. Halaman Pembahasan Hudoq Uleu

Pada halaman menu pembahasan hudoq *uleu* ini terdapat gambar hudoq *uleu* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang hudoq *uleu*.

Tampilan Halaman Pembahasan *Hudoq Dakey*



Gambar 16. Halaman Pembahasan *Hudoq Dakey*

Pada halaman menu pembahasan *hudoq dakey* ini terdapat gambar *hudoq dakey* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang *hudoq dakey*.

Tampilan Halaman Pembahasan *Hudoq Dedo*



Gambar 17. Halaman Pembahasan *Hudoq Dedo*

Pada halaman menu pembahasan *hudoq dedo* ini terdapat gambar *hudoq dedo* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang *hudoq dedo*.

Tampilan Halaman Pembahasan *Hudoq Bafui*



Gambar 18. Halaman Pembahasan *Hudoq Bafui*

Pada halaman menu pembahasan *hudoq bafui* ini terdapat gambar *hudoq bafui* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang *hudoq bafui*.

Tampilan Halaman Pembahasan *Hudoq Punan*



Gambar 19. Halaman Pembahasan *Hudoq Punan*

Pada halaman menu pembahasan *hudoq punan* ini terdapat gambar *hudoq punan* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang *hudoq punan*.

Tampilan Halaman Pembahasan *Hudoq Ngarang*



Gambar 20. Halaman Pembahasan *Ngarang*

Pada halaman menu pembahasan *Ngarang* ini terdapat gambar *Ngarang* tombol lihat video dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang *hudoq ngarang*.

Tampilan Halaman Atribut Yang Digunakan



Gambar 21. Halaman Atribut yang Digunakan

halaman alat musik yang digunakan merupakan pembahasan alat musik yang digunakan pada seni tari *hudoq* dimana pada halaman ini terdapat 2 tombol berbentuk gambar untuk kehalaman pembahasan alat musik yang digunakan pada seni tari *hudoq* sesuai nama tombol yaitu tombol alat musik *tawak* dan alat musik *katung*. Pada halaman ini terdapat tombol *navigasi*.

Tampilan Halaman alat musik tawak



Gambar 21. Halaman Atribut yang Digunakan

Pada halaman menu pembahasan alat musik *tawak* ini terdapat gambar alat musik *tawak* dan tombol *navigasi*. Halaman ini berjumlah dua halaman yang membahas tentang alat musik *tawak* pada seni tari hudoq terdapat tombol lihat video pada halaman terakhir.

Tampilan Halaman Atribut Yang Digunakan



Gambar 21. Halaman Atribut yang Digunakan

Pada halaman menu pembahasan alat musik *katung* ini terdapat gambar alat musik *katung*, tombol *navigasi* dan tombol lihat video. Halaman ini membahas tentang alat musik *katung* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Atribut Yang Digunakan



Gambar 21. Halaman Atribut yang Digunakan

halaman atribut yang digunakan merupakan pembahasan atribut dan aksesoris yang digunakan pada seni tari hudoq dimana pada halaman ini terdapat 8 tombol untuk kehalaman pembahasan atribut dan aksesoris yang digunakan pada seni tari hudoq sesuai nama tombol yaitu tombol kirap, jong, serayung, kibew, mitem, tapung kuhung, bufan dan lain-lain. Pada halaman ini terdapat tombol navigasi.

Tampilan Halaman Pembahasan kirap



Gambar 22. Halaman Pembahasan kirap

Pada halaman menu pembahasan *kirap* ini terdapat gambar *kirap* dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut *kirap* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Pembahasan jong



Gambar 23. Halaman Pembahasan jong

Pada halaman menu pembahasan *jong* ini terdapat gambar *jong* dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut *jong* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Pembahasan serayung



Gambar 24. Halaman pembahasan serayung

Pada halaman menu pembahasan *serayung* ini terdapat gambar *serayung* dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut *serayung* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Pembahasan kibew



Gambar 25. Halaman pembahasan kibew

Pada halaman menu pembahasan *kibew* ini terdapat gambar *kibew* dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut *kibew* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Pembahasan mitem



Gambar 26. Halaman pembahasan mitem

Pada halaman menu pembahasan *mitem* ini terdapat gambar *mitem* dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut *mitem* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Pembahasan tapung kuhung



Gambar 27. Halaman pembahasan tapung kuhung

Pada halaman menu pembahasan *tapung kuhung* ini terdapat gambar *tapung kuhung* dan tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut *tapung kuhung* pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman Pembahasan bufan



Gambar 28. Halaman pembahasan bufan

Pada halaman menu pembahasan *bufan* ini terdapat gambar *bufan*, tombol *navigasi* dan tombol *lihat video*. Halaman ini membahas tentang atribut *bufan* pada seni tari hudoq.

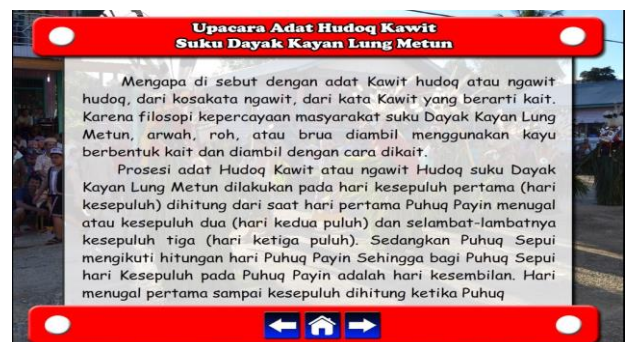
Tampilan Halaman Pembahasan lain-lain

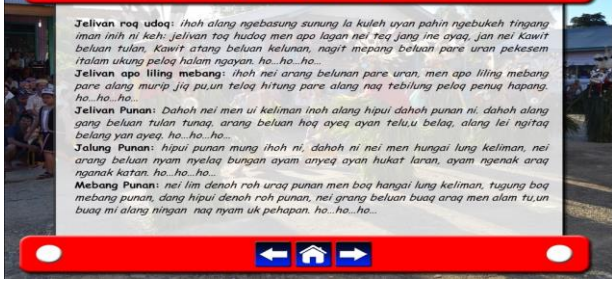
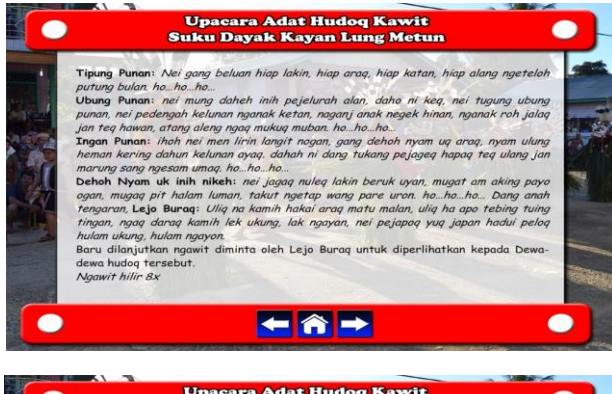
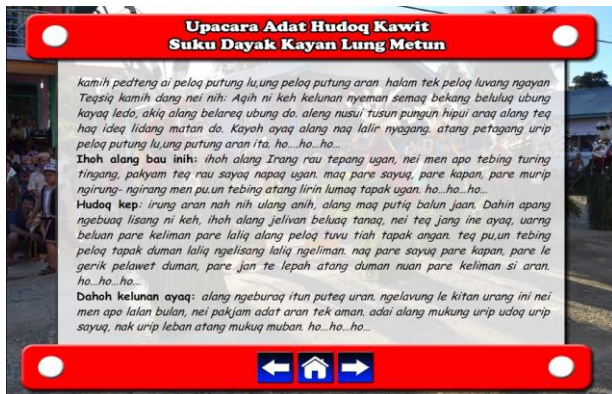


Gambar 29. Halaman pembahasan lain-lain

Pada halaman menu pembahasan lain-lain ini terdapat gambar tombol *navigasi*. Halaman ini membahas tentang atribut lain-lain yang dipakai pada seni tari hudoq.

Tampilan Halaman upacara adat hudoq kawit





Gambar 30. Halaman upacara adat hudoq kawit

Pada halaman menu upacara adat hudoq kawit ini membahas tentang upacara adat hudoq kawit pada seni tari hudoq suku dayak kayan lung metun, halaman ini berjumlah 9 halaman, pada tiap halaman tombol navigasi dan tombol pada halaman terakhir terdapat tombol lihat video.

Tampilan Halaman Kumpulan Video



Gambar 9. Halaman Menu Alat Musik Sampek

Pada halaman kumpulan video ini terdapat dua belas tombol berbentuk tulisan sesuai dengan judul video tombol navigasi menu. Halaman ini berisi pilihan-pilihan untuk melihat semua video yang ada di dalam aplikasi media pembelajaran.

Tampilan Halaman Video Hudoq Kep



Gambar 9. Halaman video hudoq kep

Pada halaman video gerakan hudoq *kep* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *kep*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Hudoq Manoq



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Hudoq Manoq

Pada halaman video gerakan hudoq *manoq* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *manoq*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Hudoq Uleu



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Hudoq Uleu

Pada halaman video gerakan hudoq *Uleu* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *Uleu*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Hudoq Dakey



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Hudoq Dakey

Pada halaman video gerakan hudoq *Dakey* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *Dakey*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Hudoq Dedo



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Hudoq Dedo

Pada halaman video gerakan hudoq *Dedo* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *Dedo*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Hudoq Bafui



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Hudoq Bafui

Pada halaman video gerakan hudoq *Bafui* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *Bafui*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Hudoq Punan



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Hudoq Punan

Pada halaman video gerakan hudoq *Punan* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan hudoq *Punan*.

Tampilan Halaman Video Gerakan Ngarang



Gambar 9. Halaman Video Gerakan Ngarang

Pada halaman video gerakan *Ngarang* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video gerakan *Ngarang*.

Tampilan Halaman Video Memainkan Tawak



Gambar 9. Halaman Menu Alat Musik Sampek

Pada halaman video memainkan *Tawak* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video memainkan *Tawak*.

Tampilan Halaman Video Memainkan Katung



Gambar 9. Halaman Video Memainkan Katung

Pada halaman video memainkan *Katung* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video memainkan *Katung*.

Tampilan Halaman Video Bufan



Gambar 9. Halaman Video Bufan

Pada halaman video *Bufan* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat video *Bufan*.

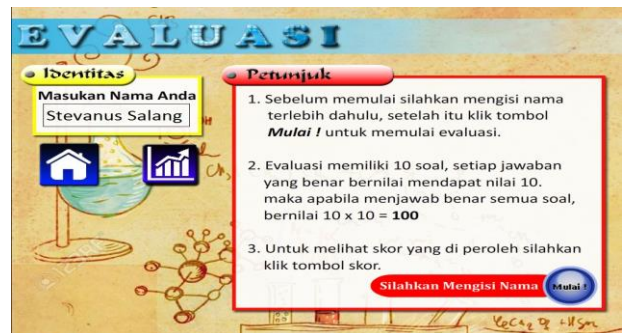
Tampilan Halaman Video Upacara Hudoq Ngawit



Gambar 9. Halaman Video Upacara Hudoq Ngawit

Pada halaman video upacara adat hudoq *kawit* terdapat tombol *navigasi* menu. Halaman untuk melihat proses prosesi video upacara adat hudoq *kawit*.

Tampilan Halaman Evaluasi





Gambar 9. Halaman Evaluasi

Pada tampilan halaman evaluasi terdapat tombol *navigasi*, di dalam halaman ini terdapat halaman soal yang berisi sepuluh pertanyaan pilihan ganda bergambar terdapat tombol mulai pada halaman ini untuk memulai soal, halaman skor untuk menampilkan skor hasil jawaban benar sesuai dengan berapa banyak jawaban yang benar dijawab dan halaman tabel skor untuk menampilkan nama *user* beserta skor yang di dapat oleh *user-user* yang menjawab pertanyaan, pada halaman ini terdapat tombol *RESET* berbentuk teks untuk menghapus daftar nama dan skor *user*. skor yang berfungsi jika *user* menjawab pertanyaan dengan benar maka nilai yang diberikan adalah 10 dan jika salah maka nilai nya 0.

Secara keseluruhan aplikasi media pembelajaran seni tari huduq suku dayak kayan lung metun ini di beri suara membaca materi dan musik latar oleh pengembang.

7. PENGUJIAN BETA

Pengujian media pembelajaran pengenalan budaya dayak kenyah ini dilakukan dengan menggunakan beta testing

Tabel 1. Pengujian Beta

No	Nama Responden	Jawaban					Bobot Skor
		SB	B	CB	KB	TB	
1	Anastasia Hiyang	5x3	4x6	3x1	2x0	1x0	42
2	Anastasius Avun	5x2	4x7	3x1	2x0	1x0	41
3	Kalista Apriani T.	5x0	4x7	3x3	2x0	1x0	37
4	Albertus B	5x0	4x6	3x4	2x0	1x0	36
5	Markus Tekwan	5x0	4x8	3x2	2x0	1x0	38
6	Zulkifli geh	5x2	4x5	3x3	2x0	1x0	39
7	Siti May Sarah	5x2	4x7	3x1	2x0	1x0	41
8	Yanuaris Daung	5x4	4x5	3x1	2x0	1x0	41
9	Ignasius hanyang	5x3	4x7	3x0	2x0	1x0	43
10	Resti Dian P	5x3	4x7	3x0	2x0	1x0	43
11	Martinus Jenjo H.	5x10	4x0	3x0	2x0	1x0	50

Nilai rata-rata bobot skor :

$$P = (42+41+37+36+38+39+41+41+43+43+50) / 11$$

$$= 41$$

$$Q = 11 \times 5$$

$$= 55$$

Persentase Bobot Skor

$$Y = P/Q \times 100\%$$

$$Y = 41/55 \times 100\%$$

$$= 74\%$$

Dilihat dari Hasil Pengujian *Beta* yang telah dilakukan terhadap 11 responden dengan formula $Y=P/Q \times 100\%$ dengan hasil persentase rata-rata 74% berdasarkan aturan Persentase nilai yang dapat dicapai SANGAT BAIK (81-100%), BAIK (61-80%), CUKUP BAIK (41-60%), KURANG BAIK (21-40%) dan TIDAK BAIK (0-20%) Maka di simpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran seni tari Huduq suku dayak Kayan Lung Metun ini BAIK sehingga Aplikasi Media Pembelajaran Seni Tari Huduq Suku Dayak Kayan Lung Metun ini diterima dengan baik oleh pengguna.

Pada pengujian beta ini, telah dibagikan daftar pertanyaan pengujian kepada 11 orang responden. Pada setiap responden diberikan masing-masing 10 (sepuluh) pertanyaan yang berhubungan dengan Media Pembelajaran Seni tari huduq suku dayak kayan Lung Metun Berbasis Multimedia.

Adapun pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menurut anda Desain, Komposisi Warna, Tulisan dan Tampilan Aplikasi media pembelajaran seni tari huduq ini?
2. Bagaimana menurut anda Penggunaan gambar dan video pada aplikasi pembelajaran seni tari huduq ini?
3. Bagaimana menurut anda efek animasi yang digunakan?
4. Bagaimana menurut anda letak dan struktur menu yang digunakan?
5. Bagaimana menurut anda materi yang disajikan dalam aplikasi seni tari huduq ini?
6. Bagaimana menurut anda informasi yang diberikan dan di tampilkan materi pada aplikasi seni tari huduq ini?
7. Bagaimana menurut anda Musik dan Suara yang digunakan pada aplikasi Seni Tari Huduq ini?
8. Bagaimana menurut anda kemudahan dalam menggunakan aplikasi pembelajaran seni tari huduq ini?
9. Bagaimana menurut anda tingkat kesulitan dan kemudahan serta hubungan antara soal evaluasi dengan materi yang di sajikan dalam aplikasi media pembelajaran seni tari ini?
10. Bagaimana Menurut anda tentang aplikasi media pembelajaran seni tari suku dayak Kayan Lung Metun ini Secara Keseluruhan ?

Dari setiap pertanyaan yang diajukan diberikan pilihan SB (Sangat Baik), B (baik), CB (cukup baik), KB (Kurang Baik) dan TB (Tidak Baik).

8. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia dapat

menggunakan *Adobe Flash Creative Suite 3* dan *Adobe Photoshop Creative Suite 3*, *Adobe Audition Creative Suite 3*, *AVS Video Editor 7.0* sebagai alat bantu pembuatan.

2. Metode pengembangan multimedia sutopo yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* merupakan metode yang cocok digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.
3. Aplikasi media pembelajaran seni tari hudoq suku Dayak Kayan Lung Metun berbasis multimedia baik dalam memperkenalkan dan mempertahankan seni tari Hudoq suku Dayak Kayan Lung Metun berdasarkan hasil pengujian *beta testing*.

9. SARAN

Dari pembahasan dan kesimpulan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan materi-materi baru yang lebih lengkap, tampilan yang lebih menarik, penggunaan animasi lebih menarik sehingga *user* tidak mudah bosan dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini masih menggunakan 1 bahasa yaitu bahasa Indonesia maka untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan dengan menambah pembahasan menggunakan bahasa Internasional (bahasa Inggris).
3. Diera Teknologi yang sudah berbasis internet maupun seluler dan terus berkembang maka aplikasi ini juga bisa dikembangkan oleh pengembang selanjutnya dapat berbentuk *mobile (Android)* atau dapat dijalankan berbasis *website* secara *online* atau teknologi lainnya sehingga Aplikasi media pembelajaran seni tari hudoq suku Dayak Kayan Lung Metun dapat terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan Teknologi.

10. DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto, Sutopo Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahari, Hamind. 2013. *Mengenal Budaya Daerah Indonesia*, Jawa Barat : MUTIARA kids.
- Dew, Wenefrida. 2013. *Menggali Nilai-Nilai Anismisme Dalam Tarian Hudoq Guna Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat Dayak Kayan*. Skripsi Tidak diterbitkan Fakultas Keguruan Dan Ilmu

Pendidikan, Samarinda : Universitas Mulawarman.

- Febrian. 2007. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, Bandung : Informatika
- Hermawati, dkk. 2007. *Seni Dan Budaya*, Jakarta : Inti Prima.
- Jogiyanto, 2005. *Analisa & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Hang, Kueng. 2003. *Hukum Adat Kutai Barat*. Long Melaham: Rineka cipta.
- MADCOMS, 2008. *Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alabeta.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya Untuk SMA Kelas X KTSP 2006 Standar Isi Jilid 2 cetakan PT. Gelora Aksara Pratama*, Jakarta : Erlangga.
- Online Media Technologies Ltd. *AVS Video Editor 7.0* [Online] tersedia pada : <http://avs4you.com/AVS-Video-editor.aspx>. [2 Februari 2015]
- Putra, R. Masri Sarep. 2014. *101 tokoh Dayak Yang Mengukir Sejarah*, Serpong, Tangerang, Banten Indonesia : Essence
- Simarmata, Janner. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Soeherman dan Halim. 2008. *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sofyan dan Purwanto. 2008. *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing & Video Editing*, Yogyakarta : Andi
- Sudarmo, Padji M. 2006. *Kamus Istilah Komputer, Teknologi Informatika*, Jakarta : Yrama Widya
- Sugiyanto, dkk. 2004. *Kesenian Untuk SMP Kelas VII Kurikulum 2004 Berbasis Kopetensi Jilid 1 cetakan PT. Gelora Aksara Pratama*, Jakarta : Erlangga.
- Sugiyanto, dkk. 2005. *Kesenian Untuk SMP Kelas VIII Kurikulum 2004 Berbasis Kopetensi Jilid 2 cetakan PT. Gelora Aksara Pratama*, Jakarta : Erlangga.
- Suyanto, M. 2003. *Metode Kueisoner*. Graha Ilmu.Semarang
- Suyanto, M. 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*.
- Talib, Hear. 2005. *Panduan Paktis Belajar Komputer*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.