

PEMANFAATAN TEKNOLOGI ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA TERHADAP TARI TRADISI YANG MENYIMPAN NILAI-NILAI LUHUR

Dwi Anggraini

Dosen Prodi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP
Universitas Bengkulu
Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225
dwianggraini_reni@yahoo.com

Abstrak: Artikel ini membicarakan tentang pemanfaatan teknologi animasi untuk meningkatkan minat siswa terhadap kesenian tradisi, khususnya Silat Pedang Bengkulu yang banyak menyimpan nilai-nilai luhur dan dapat dimanfaatkan untuk membentuk karakter siswa sebagai generasi muda penerus bangsa. Media berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kecenderungan minat siswa terhadap teknologi sangat tinggi, sehingga membuat jarak antara generasi muda dan kesenian tradisi semakin jauh. Isu-isu yang akan dibahas dalam artikel ini adalah tentang minat remaja pada umumnya dan siswa Sekolah Dasar pada khususnya terhadap teknologi animasi yang diminati dan kekayaan tari tradisi yang mulai ditinggalkan.

Kata Kunci: Pemanfaatan, teknologi animasi, dan seni tradisi.

I. PENDAHULUAN

Setiap kelompok masyarakat di Nusantara ini, memiliki kesenian tradisi dengan nilai filosofis yang melekat didalamnya. Namun kesenian tradisi itu lambat laun ditinggalkan oleh masyarakatnya sendiri, karena pengaruh IPTEKS yang mengglobal. Sangat disayangkan jika keadaan ini dibiarkan berlarut-larut, karena akan berdampak terhadap kekhasan

identitas masyarakatnya. Tradisi membutuhkan orang-orang yang peduli terhadap keberadaannya, tidak hanya masyarakat penggiatnya. Seniman, pendidik seni dan yang paling penting adalah generasi muda sebagai penerus bangsa ini harus selalu setia menyangga kesenian tradisional. Salah satunya adalah lewat upaya meningkatkan minat siswa terhadap tari tradisi Silat Pedang yang hidup

di tengah masyarakat Bengkulu. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran animasi untuk pembelajaran seni tari terhadap siswa Sekolah Dasar, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap tari Silat Pedang sebagai tari tradisional masyarakat Bengkulu. Tari Silat Pedang menyimpan nilai luhur yang dapat memberi kontribusi positif dalam hal pembentukan karakter siswa SD sebagai bagian dari pembelajaran usia dini.

Isu tentang budaya visual (*visual culture*) dapat memperkuat untuk disegerakan pengembangan media pembelajaran animasi untuk menumbuhkan karakter siswa di sekolah. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa tradisi merupakan identitas dari suatu masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut, *visual culture* yang mengangkat tentang persoalan yang mana apa yang terlihat bukan semata terjadi secara alamiah, tetapi berkaitan dengan sosial budaya dan sistem-sistem yang terkait di dalamnya. Hal serupa juga dijelaskan oleh Chris Jenks (2003: i) bahwa:

“Visual Culture is a collection of original and critical essays addressing ‘vision’ as a social and cultural process. The book exposes the organized but implicit structuring of a highly significant yet utterly routine dimension of social relations, the ‘seen’. What we see, and the manner in which we come to see it, is not simply part of a natural ability. It is rather intimately linked with the ways that our society has, over time, arranged its forms of knowledge, its strategies of power and its systems of desire. We can no longer be assured that what we see is what we should believe in. There is only a social not a formal relation between vision and truth”.

Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat dilihat bahwa tradisi pun menyimpan makna dan ajaran yang ingin disampaikan oleh kelompok masyarakat yang menciptakannya. Namun kita tidak bisa mempercayainya dengan melihat saja, tetapi kita harus mempelajarinya sehingga ajaran-ajaran tersebut dapat dimaknai dan diaplikasikan ke dalam kehidupan. Tentunya ajaran yang disampaikan oleh kesenian tradisi merupakan kebaikan yang menjadi tuntunan bagi masyarakat penggiatnya pada masa tari atau kesenian tradisi itu dibuat.

Jika hal tersebut dihubungkan dengan fenomena yang terjadi pada remaja dewasa ini, maka jangan untuk mengaplikasikan ajaran yang terkandung di dalam kesenian tradisi, mempelajarinya saja mereka enggan. Mereka cenderung menyukai sesuatu yang berbau teknologi yang memberi *image* keren dan tidak ketinggalan zaman. Oleh sebab itu, dengan memanfaatkan kecenderungan remaja tersebut, timbullah sebuah ide untuk membuat sebuah media animasi untuk pembelajaran tari tradisi yang akan dicobakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

II. PEMBAHASAN

A. Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Tari Tradisi

Perkembangan teknologi di masa sekarang ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Teknologi tidak lagi dianggap sebagai barang mahal yang hanya dapat dimiliki oleh kalangan kelas elit saja, tetapi kalangan menengah ke bawah pun sudah tidak asing lagi dengan benda-benda yang

dinamakan teknologi. Teknologi tidak lagi hanya memasuki dunia perkantoran yang didominasi oleh manusia dewasa, tetapi juga merambah ke sekolah-sekolah yang dihuni oleh kalangan remaja hingga anak usia dini. Berbagai macam jenis teknologi yang ditawarkan di pasaran, termasuk di dalamnya komputer sudah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat secara luas. Tak heran jika ternyata teknologi mendapatkan perhatian khusus dari masyarakat, termasuk peserta didik. Mereka berlomba-lomba memanfaatkan komputer dan internet agar dikatakan tidak ketinggalan zaman dan kuno. Mereka merasa “gengsi” jika tidak mengenal komputer dan internet. Tidak dapat disalahkan bahwa ketertarikan mereka terhadap teknologi dikarenakan tampilan program-programnya dibuat sangat menarik dan berwarna sehingga membuat mereka tertarik untuk mengetahuinya lebih dalam lagi.

Lain halnya dengan tradisi, seni ini kurang diminati oleh remaja. Pembelajaran seni di sekolah kurang menarik perhatian siswa, sehingga

mereka menjadi kurang berminat untuk mempelajarinya lebih intim lagi. Berdasarkan hasil penelitian Apresiasi Seni dan Budaya dalam Pendidikan oleh Juju Masunah (2003: 287), pembelajaran seni di sekolah hanya bersifat teoritis saja, sedangkan kegiatan praktiknya dilakukan dilaksanakan pada kegiatan ekstra kurikuler. Menurut beberapa siswa yang terlibat dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa mereka tidak mendapatkan kesempatan belajar kesenian tradisi, sehingga menumbuhkan jarak antara mereka dan kesenian tradisi itu sendiri. Hal ini terlihat pada penyebaran angket yang disebarkan sebelum *treatment* diberikan, yaitu dari 115 responden hanya 11% yang mengenal dan menyukai musik angklung (diatonis) dan 78% menyukai musik rock dan pop. Dalam bidang tari 80% mengenal tari Jaipong (karena memang populer) dan 10% mengenal tari Topeng Cirebon (hanya berupa informasi dan belum pernah menonton pertunjukannya). Namun 90% dari siswa tersebut menunjukkan kepedulian terhadap seni tradisi.

Mereka merasa prihatin dan sedih apabila seni tradisi punah.

Jika dilihat dari hasil penelitian di atas dapat dilihat bahwa sebenarnya siswa memiliki ketertarikan terhadap seni tradisi, namun mereka pada akhirnya merasa asing dan lebih menyukai teknologi karena pembelajaran di sekolah tidak memfasilitasi mereka untuk mengetahui lebih dekat lagi tentang seni tradisi. Sehingga terjadi kesenjangan minat yang curam antara teknologi dan seni tradisi, di mana teknologi menduduki puncak dan tradisi berada pada level yang menyedihkan.

Minat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi III, 2005) adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, yang bisa dikatakan sebagai gairah, keinginan. Pernyataan tersebut dalam ilmu psikologi masih sangat umum. Apabila dilihat dari kamus umum psikologi yang dikutip oleh Mangunsong dalam Tesisnya (2008), minat adalah demikian: a) Satu sikap yang berlangsung terus-menerus yang memolakan perhatian

seseorang, sehingga membuat dirinya menjadi selektif terhadap obyek minatnya, b) Perasaan yang menyatakan pada suatu aktivitas, pekerjaan, atau obyek itu berharga atau berarti bagi individu, dan c) Satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah atau sasaran tertentu.

Berdasarkan pengertian minat tersebut, dapat dilihat bahwa teknologi di masa sekarang ini merupakan sesuatu yang diminati oleh masyarakat. Namun demikian, adanya teknologi tidak melulu membawa dampak yang buruk jika kita pandai memanfaatkannya. Contohnya adalah pemanfaatan media pembelajaran animasi sebagai salah satu upaya melestarikan kesenian tradisional, yaitu dengan memasukan seni-seni tradisional itu ke dalam pembelajaran di sekolah-sekolah, termasuk ke tingkat Sekolah Dasar, sehingga mereka dapat memberikan perhatian khusus terhadap kesenian tradisi. Nilai kultural dan kemajemukan bangsa merupakan akses kontekstual dalam pembelajaran dalam prinsip

memperhatikan potensi daerah sebagai faktor penting dalam pendidikan (Dananjaya, 2010: 27). Dengan kata lain, potensi daerah atau kesenian tradisi memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, begitupun dengan seni tari. Pada kenyataannya semakin sedikit generasi muda yang mengenal tari tradisi. Hal ini disebabkan oleh pengaruh era globalisasi populer yang didukung oleh media publikasi yang sangat mendominasi di dalam lingkungan masyarakat. Kesenian tradisi lambat laun terlupakan, karena pola pikir masyarakat sudah terbentuk dengan adanya pengaruh kebudayaan populer yang bisa di akses secara bebas.

Masa usia Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi (kelas 4 sampai kelas 6) adalah masa yang tepat untuk mulai mengajarkan kepada mereka untuk mengenal, mengapresiasi bahkan mempelajari kesenian tradisi. Karena pada masa ini anak sudah mulai beranjak remaja, namun belum memasuki masa remaja. Masa ini adalah masa transisi mereka. Kelabilan

emosional dan keterbatasan kematangan pengetahuan anak harus diatasi dengan cara yang tepat. Pada masa ini mereka sangat realistis. Mereka akan melahap segala sesuatu yang dianggap baru dan menjadi *trend* di lingkungannya. Tentunya di sini mereka menyukai sesuatu yang baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Gayle Kassing dan Danielle M. Jay (2003) mengatakan bahwa anak pada rentang usia 9 sampai 14 tahun secara fisik lebih mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus, memiliki ketertarikan terhadap aturan dan peraturan, intens dan emosional. Pada masa usia ini anak membutuhkan kelompok atau dukungan dari teman-temannya untuk memutuskan sesuatu. Dengan demikian, pada masa usia 9-14 tahun dengan melihat karakteristik sifat anak kelas tinggi yang memiliki kekhasan ini, maka dapat dilihat bahwa proses pembelajaran tari tradisional akan lebih efektif jika dibandingkan dengan anak pada kelas rendah. Tentunya disesuaikan dengan Standar Kompetensi yang

sudah ditetapkan di dalam kurikulum. Dengan alasan tersebut, maka kemungkinan untuk menerapkan pembelajaran seni tari Silat Pedang Bengkulu adalah pada kelas 5 yang Standar Kompetensinya adalah Mengapresiasi karya seni tari Nusantara.

Selain alasan yang telah dipaparkan di atas, pemantapan karakter pun menjadi alasan mengapa siswa SD perlu ditanamkan nilai-nilai ketradisian. Pemantapan karakter ini untuk menguatkan dan memunculkan identitas mereka supaya laci-laci kosong di otak mereka dapat dipenuhi oleh nilai-nilai ketradisian yang berharga sehingga pengaruh negatif dari teknologi dapat teratasi. Peran pendidik seni adalah bagaimana menjadikan pengaruh negatif itu menjadi sesuatu yang positif dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hobi mereka terhadap teknologi pun dapat dimanfaatkan untuk pengembangan karakter mereka terhadap kesenian tradisi khususnya tari. Tentunya hal ini didukung oleh

sarana dan prasarana yang dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari kesenian tradisi, tidak hanya dengan teori saja. Melihat kecenderungan siswa yang saat ini menggandrungi multimedia, maka pemilihan media animasi dirasa akan membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari tari tradisional.

B. Teknologi dan Animasi

Teknologi, berasal dari literatur Yunani, yaitu *technologia*, yang diperoleh dari asal kata *techne*, bermakna wacana seni. Ketika istilah itu pertama kali digunakan dalam bahasa Inggris di abad ketujuh belas, maknanya adalah pembahasan sistematis atas ‘seni terapan’ atau pertukangan, dan berangsur-angsur artinya merujuk pada pertukangan itu sendiri. Pada abad ke-20, maknanya diperluas untuk mencakup tidak hanya alat-alat dan mesin-mesin, tetapi juga metode dan teknik non-material. Yang berarti suatu aplikasi sistematis pada teknik maupun metode. Sekarang sebagian besar definisi teknologi, lanjut Capra (2004, 107) menekankan

hubungannya dengan sains. Ahli sosiologi Manuel Castells seperti dikutip Capra (2004, 107) mendefinisikan teknologi sebagai ‘kumpulan alat, aturan dan prosedur yang merupakan penerapan pengetahuan ilmiah terhadap suatu pekerjaan tertentu dalam cara yang memungkinkan pengulangan (baca Pengertian Teknologi: <http://ajidedim.wordpress.com/teknologi-islami/technology/>).

Secara umum, teknologi merupakan alat bantu bagi manusia agar suatu pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan mudah. Berkaitan dengan pengertian teknologi yang merupakan sebuah alat, aturan, dan prosedur penerapan ilmu pengetahuan ilmiah dalam cara yang memungkinkan pengulangan, maka di dalam dunia pendidikan dapat dilihat sebuah kemungkinan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya di dalam pembelajaran seni tari, yaitu pengembangan media pembelajaran animasi yang merupakan penerapan ilmu pengetahuan tari dan penggunaannya dapat berulang.

Kemajuan teknologi komputer dan internet banyak membawa pengaruh positif di dalam dunia pendidikan. *Software* dan *hardware* yang terus berevolusi menyebabkan berkembangnya tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terdapat pada faktor kecepatan memperoleh informasi, akan tetapi terdapat pula pada faktor fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif (Supriadie, 2002: 11).

Animasi merupakan salah satu jenis multimedia interaktif, karena animasi dapat memenuhi kriteria sebuah media disebut sebagai multimedia interaktif, yaitu memiliki kemudahan navigasi, memiliki kandungan kognisi, integrasi media, memiliki kriteria estetika, dan kriteria pembelajaran (Munadi, 2004: 153).

Menurut Ibiz Fernandes dalam Setiawan (*online*), animasi didefinisikan sebagai berikut: “*Animation is the process of*

recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion”

Berdasarkan definisi di atas, animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Hal tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran seni tari di sekolah.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2009: 3), maka dibutuhkan alat yang mampu menjadi penghantar dalam proses komunikasi tersebut. Dalam dunia pendidikan alat tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, penghantar atau perantara. Karena posisinya berada di tengah, ia bisa juga disebut perantara atau penghubung, yakni yang menghantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi

lainnya (Munadi, 2009: 6). Media juga diartikan sebagai sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2009: 4). Oleh sebab itu dibutuhkan kreativitas guru untuk menerapkan media dalam pembelajaran di dalam kelas. Guna media di sini adalah untuk menjemput siswa dari kesenangannya terhadap teknologi. Dengan kata lain, tanpa memisahkan mereka dengan teknologi, guru dapat memanfaatkan dan memberdayakan teknologi tersebut untuk meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran seni tari, khususnya tari tradisi.

C. Silat Pedang Bengkulu

Berbeda dengan teknologi, istilah tradisi dianggap ‘kuno’, tampilannya sangat sederhana dan kurang menarik. Walaupun sesungguhnya kekunoan itu merupakan akar dari kebudayaan daerah yang patut dijaga kelestariannya. Modernisasi yang

semakin diminati akan menghimpit tradisi, sehingga tradisi semakin dilupakan oleh generasi penerus bangsa. Hal seperti ini sudah menjadi rahasia umum bahwa teknologi memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan remaja, termasuk di lingkungan pendidikan. Realita menunjukkan kita seringkali menjadi “obyek” dari teknologi, semestinya sudah saatnya kita menjadi “subyek” dari teknologi. Artinya kita harus dapat memberdayakan teknologi untuk kepentingan perkembangan sumber daya manusia.

Jika dianalogikan, tradisi diibaratkan sebagai benda-benda kuno, antik, dan semakin langka ditemukan. Terkadang benda ini sedikitpun tidak diperhatikan, apalagi mendapat penghargaan. Benda kuno ini hanya diam, terletak pada tempatnya semula, berdebu, bahkan jika perlu tergeser eksistensinya dan hancur tak berbekas. Namun jika benda ini ditemukan oleh orang yang tepat, yang rela menggosoknya sepanjang hari, maka benda ini akan mengkilat dan jadilah ia benda-benda yang

mahal. Benda-benda itu akhirnya memiliki posisi tawar (*bargaining position*) yang tinggi (Bandem, 2004: 13). Sebuah analogi yang sederhana tetapi dapat membuat kita memahami bagaimana kondisi tradisi saat ini.

Tradisi tidak dapat berdiri sendiri. Ia akan hidup jika masyarakat penggiatnya masih memberikan perhatian untuknya. Karena hidup matinya tergantung dari kesetiaan para pendukungnya. Jika dikaitkan antara remaja, teknologi dan tradisi, maka kita dapat melihat bahwa eksistensi tradisi saat ini sedang dalam keterpurkan, karena remaja sebagai generasi penerus bangsa yang seharusnya mempertahankan tradisi sudah menggilai teknologi dan mulai melupakan tradisinya. Di era modern seperti sekarang ini, bahkan ada wacana mengenai postmodern yang lebih menakutkan lagi, maka kita dituntut untuk siap menghadapi kenyataan perubahan di segala sektor, yaitu siap secara multidimensional: kesiapan fisik, kesiapan mental, kesiapan intelektual, kesiapan spiritual,

kesiapan kultural, kesiapan politik, kesiapan ekonomi, dan sebagainya (Bandem, 2004:12).

Begitupun dengan tradisi, dalam hal ini adalah kesenian tradisi, seni tari tentunya ia tidak dapat bergerak sendiri untuk memperjuangkan hidupnya. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, ia membutuhkan manusia-manusia yang rela menggosoknya hingga kilapnya dapat dinikmati sampai kapan pun, seniman, pendidik seni dan juga generasi muda sebagai peserta didik. Apa jadinya jika pemuda sebagai generasi muda saja sudah tidak berminat lagi untuk sekedar mengapresiasi atau bahkan mempelajari hingga melestarikannya. Miris rasanya jika tradisi yang menyimpan nilai luhur itu harus hilang, hanyut terbawa arus modernisasi atau bahkan pascamodernisasi.

Kesenian tradisional lambat laun sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda, baik di lingkungan formal, non formal maupun informal. Hal ini dikarenakan belum adanya upaya yang tepat untuk

melestarikan kesenian tradisi tersebut. Dengan adanya media animasi, dengan mengambil contoh tari Silat Pedang Bengkulu, diharapkan mampu menumbuhkan kembali kecintaan dan minat siswa terhadap kesenian tradisi. Pemilihan Silat Pedang ini adalah karena jenis kesenian ini memiliki sifat netral gender, artinya baik anak perempuan maupun laki-laki dapat menariknya tanpa harus merasa malu. Tari Silat Pedang ini dipertunjukkan dalam acara penyambutan tamu-tamu penting yang dirangkaikan dengan tari Persembahan. Konon dahulunya, sesungguhnya yang menjadi inti dari tari penyambutan ini adalah Silat Pedang, karena Silat Pedang memiliki nilai yang menjadi falsafah bagi masyarakat Bengkulu, yaitu tamu-tamu yang datang ke daerah di mana tari ini dipentaskan harus berhati-hati dan bersikap baik, jika tidak mereka akan berhadapan dengan masyarakat yang siap membela tanah kelahiran mereka. Silat Pedang bukanlah seni beladiri yang dipergunakan untuk berkelahi. Silat Pedang merupakan sebuah

bentuk pertahanan, jadi ketika lawan sudah tidak dapat dielakkan maka pemain silat baru kemudian akan melakukan perlawanan. Dalam Silat dikenal istilah “*singkok daun, tarik buah*” (angkat daun, ambil buahnya). Maksudnya adalah jika sudah ditantang lawan dan tidak dapat mengelak lagi, maka pemain silat akan melakukan perlawanan dengan mematahkan lawan. Arti dari istilah tersebut sesungguhnya adalah sebuah tanggung jawab. Jika sudah masuk ke dalam permainan, maka harus bertanggung jawab menyelesaikannya.

Selain itu, isi *cerano* yang digunakan sebagai pembatas antara pemain yang satu dengan yang lainnya juga memiliki makna, yaitu *adat besandi syarak, syarak besandi Kitabullah*, yang artinya adat berpegang kepada agama dan agama mengacu kepada kitab suci Al Qur'an. Adapun isi dari *Cerano* tersebut adalah sirih 5 *lepit* (helai), gambir, pinang, tembakau, kapur, serta dilengkapi rokok 7 batang dan lilin sebatang. Daun sirih 5 lembar merupakan penggambaran dari 5 rukun Islam. Pinang digores 8 pada

bagian atas merupakan penggambaran dari huruf-huruf hijaiyah Allahuakbar yang berjumlah 8 huruf. Selain Pinang, yang digores 8 pada bagian atasnya adalah gambir. Penjumlahan gores yang ada pada pinang dan gambir yang berjumlah enam belas merupakan penggambaran kalimat Syahadat. Adapun rokok berjumlah 7 batang merupakan penggambaran dari surat Al Fatihah yang berjumlah 7 ayat. Rokok tersebut dirakit 3 banjar yang berarti Tasdid (diniatkan di dalam hati), ikrar (diucapkan dengan mulut), dan perbuatan (dikerjakan oleh anggota tubuh) (Anggraini, 2012).

Di dalam adat atau *lembago*, dikenal dengan istilah sirih 5 subang (4 dimakan dan 1 dibuang). Maksudnya adalah dari 5 inti isi *Cerano* (sirih, gambir, pinang, kapur sirih dan tembakau) yang hanya boleh dimakan adalah daun sirih, gambir, pinang dan kapur, sedangkan tembakau tidak dimakan. Jika dihubungkan dengan ajaran Islam, hal ini merupakan penggambaran dari Mashab Islam atau Imam, yaitu Imam Syafi'I,

Imam Hambali, Imam Hanafi dan Imam Maliki, serta penggambaran dari Sahabat Nabi Muhammad SAW, yaitu Abu Bakar Shidiq, Umar bin Khatab, Usman bin Hafan, dan Ali bin Abi Thalib.

Melalui media animasi ini siswa tidak hanya mempelajari gerak tari, tetapi media ini juga *disetting* untuk dapat memberikan informasi apapun yang terkait dengan tari yang akan dipelajari. Dalam proses pembelajaran, guru tetap memegang peranan utama sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai fasilitator. Sedangkan media digunakan sebagai alat untuk berekspresi, apresiasi dan berkreasi. Tentunya pengolahan materi animasinya disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi tuntutan kurikulum SD.

III. PENUTUP

Minat siswa terhadap seni tradisi sesungguhnya cukup baik, hanya saja materi yang diberikan pada pembelajaran seni di sekolah hanya bersifat teoriti saja, sedangkan untuk praktik

dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini menyebabkan adanya jarak antara siswa dengan seni tradisi, sehingga minat mereka terhadap kesenian tradisi tidak begitu baik.

Berdasarkan fenomena yang berkembang di masyarakat, khususnya dilingkungan siswa Sekolah Dasar (SD) tentang perkembangan teknologi yang semakin pesat, dapat dilihat suatu celah untuk meningkatkan minat siswa SD terhadap kesenian tradisional, dalam hal ini adalah seni tari (Silat Pedang Bengkulu), yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran animasi untuk pembelajaran seni tari. Pemilihan Silat Pedang ini dirasa tepat karena seni tradisi ini saat ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat Bengkulu.

Andreas Mangunsong (2008) telah melakukan pengembangan model media interaktif Bonang Slendro untuk meningkatkan minat siswa dalam kesenian tradisional, dan hasil dari pengembangan media interaktif ini berhasil membuat

siswa lebih berminat untuk mempelajari dan melestarikan kesenian tradisi. Dwi Anggraini (2012) juga telah melakukan pengembangan multimedia interaktif Silat Pedang yang efektif untuk pembelajaran seni tari untuk siswa SD. Saat ini, saya merekomendasikan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat siswa terhadap seni tari tradisi agar siswa dapat mengambil nilai-nilai budaya yang bermanfaat bagi pembentukan karakternya untuk menjadi pemuda-pemudi yang siap menghadapi pengaruh dari arus globalisasi.

Peranan media animasi dalam pembelajaran seni tari dirasakan tepat dan penting untuk segera dilakukan. Mengingat kondisi dan eksistensi kesenian tradisi itu sendiri yang sudah mulai terlupakan. Media dirasakan sebagai “jembatan” yang menghubungkan antara anak, teknologi, dan tradisi. Kita coba untuk memasuki ranah hobi mereka dengan memasukan sesuatu yang bermanfaat, sehingga pengaruh negatif yang dapat

dimunculkan dari teknologi dapat diminimalisir dengan diberdayakannya teknologi tersebut untuk mempelajari tari tradisional.

KEPUSTAKAAN

- Anggraini, Dwi. (2012). "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Model Addie Untuk Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Sekolah Dasar". Tesis untuk meraih derajat S-2 Program Studi Pendidikan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia
- Bandem, I Made. 2004. Seni Tradisi di Arus Perubahan. Dalam Mahdi Bahar (Eds), *Seni Tradisi Menantang Perubahan* (hlm. 13-22). Padangpanjang: STSI-Padangpanjang Press.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- [Http://ajidedim.wordpress.com/teknologi-islami/technology/](http://ajidedim.wordpress.com/teknologi-islami/technology/)
- Kassing, Gayle dan Danielle M. Jay. 2003. *Dance Teaching Methods and Curriculum Design. United State of America: Human Kinetics.*
- Mangunsong, Andreas. (2008). "Pengembangan Model Media Interaktif Bonang Slendro untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Kesenian Tradisional". Tesis untuk meraih derajat S-2 Program Studi Pendidikan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia
- Masunah, Juju. (2003). "Apresiasi Seni dan Budaya dalam Pendidikan: Belajar dari Lapangan", dalam *Seni dan Pendidikan Seni*. Bandung: P4ST UPI Bandung.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Setiawan, W. *Animasi dan Multimedia* [Online]. (<http://cbs-bogor.net/ebooklain/AnimasiMultimedia/Animasi&Multimedia.pdf>, diakses pada 5 Desember 2010)