



E-ISSN: 2722-8576

E-ISSN: 1978-7014

SPHATIKA: JURNAL TEOLOGI

UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR
VOLUME 16 NOMOR 1, MARET 2025

DHARMAGĪTĀ: NYANYIAN KEAGAMAAN HINDU “SEKAR MADYA” BERBASIS APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF

I Made Ade Prayoga¹, Putu Eka Sura Adnyana²

¹Institut Teknologi dan Kesehatan Bali, ²Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
Denpasar

Email: ¹adeprayoga@itekes-bali.ac.id*, ²ekasuraadnyana@gmail.com

*Penulis Koresponden

Keywords:

*Dharmagītā;
Sekar Madya;
interactive
multimedia.*

Abstract

Sekar madya is sung in groups of more than two people simultaneously without the process of translating the contents of the song text. The introduction of sekar madya still uses media in the form of books so that people cannot have it instantly and the interest generated does not last consistently, therefore an interactive introduction media is needed that can be utilized by the people in Bali. The design of the Sekar Madya Voice Art Introduction application is in accordance with the research method used, namely the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. This method consists of six stages, namely concept (concept creation), design (design/draft), material collecting (material collection), assembly (compilation/creation), testing (testing) and distribution (dissemination). First, a mobile-based sekar madya introduction application has been produced using the MDLC method to preserve the tradition of reading Hindu literature and Balinese culture. Second, this application is used as a medium for introducing sekar madya but can also be used to document cultural heritage in digital form. Third, this multimedia application has been successfully built using Adobe Flash Professional Cc with the Action Script 3.0 programming language as the creation of programs and animations, while for the design using Corel Draw X7, then for video and audio editing using Adobe Premiere. And fourth, Based on system testing using the black box testing method, the results of the test show that the functionality of the system created is in accordance with the needs analysis and system design.

Abstrak

Kata kunci:

*Dharmagītā;
Sekar Madya;*

Sekar madya dinyanyikan secara berkelompok melebihi dua orang secara beriringan tanpa proses menterjemahkan isi teks nyanyian tersebut. Pengenalan sekar madya masih menggunakan

multimedia
interaktif.

media berupa buku sehingga masyarakat tidak dapat memilikinya secara instan dan minat yang ditimbulkan tidak bertahan dengan konsisten oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pengenalan yang interaktif dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat di Bali. Perancangan aplikasi Pengenalan Seni Suara *Sekar Madya* sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terdiri dari enam tahap yaitu *concept* (pembuatan konsep), *design* (desain/rancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (penyusunan/pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (menyebarkan). Pertama, telah dihasilkannya aplikasi pengenalan *sekar madya* berbasis *mobile* dengan menggunakan metode MDLC guna melestarikan tradisi membaca karya susastra Hindu dan budaya Bali. Kedua, aplikasi ini digunakan sebagai media pengenalan *sekar madya* tetapi juga bisa untuk mendokumentasikan warisan budaya dalam bentuk digital. Ketiga, aplikasi multimedia ini telah berhasil dibangun menggunakan Adobe Flash Professional Cc dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 sebagai pembuatan program dan animasi, sedangkan untuk desain menggunakan Corel Draw X7, selanjutnya untuk editing video dan audio menggunakan adobe premiere. Dan keempat, Berdasarkan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*, maka didapatkan hasil dari pengujian tersebut bahwa fungsionalitas sistem yang dibuat sudah sesuai dengan analisis kebutuhan dan desain sistem.

PENDAHULUAN

Dharmagītā adalah nyanyian suci yang dilaksanakan secara khusus pada pelaksanaan upacara agama hindu. *Dharmagītā* sangat penting saat upacara agama hindu karena sebagai nyanyian ketuhanan dan memiliki irama yang indah dan dapat menciptakan suasana hening, hidmat atau khusuk yang dipancari getaran kesucian sesuai dengan jenis *yajña* yang dilakukan.

Tersusunnya konsep *Dharmagītā* sebagai nyanyian keagamaan Hindu, berbarengan dengan tersusunnya konsep *Dharma Wacana*, *Dharma Tula*, *Dharma Yatra*, *Dharma Sadhana*, dan *Dharma Santi* yang dikenal dengan *Sad Dharma*. *Sad Dharma* sebagai enam metode penyuluhan dan pembelajaran agama Hindu di Indonesia (Adnyana & Suryani, 2021:146). Di samping itu, dilihat dari syair-syairnya, *Dharmagītā* umumnya mengandung ajaran agama, *brahma widya*, *susila*, tuntunan hidup yang baik dan lukisan kemahakuasaan *Ida Sang Hyang Widi Wasa* dalam berbagai *prabhawa*-Nya yang dipuja oleh umat Hindu di Indonesia dan khususnya di Bali (Adnyana & Prayoga, 2021:63).

Dharmagītā terdiri atas *sekar alit*, *sekar madya*, dan *sekar agung*. *Sekar alit* terdiri dari *geguritan* atau *pupuh*, *sekar madya* terdiri atas *kidung* dan *sekar agung* terdiri dari kakawin, palawakya dan sloka. *Sekar Madya (kidung)* merupakan bagian dari *Dharmagita*

selain *sekar rare*, *sekar alit*, dan *sekar agung*. Pada masyarakat Bali *sekar alit* dan *sekar agung* sama-sama dinyanyikan dan diterjemahkan oleh dua orang berpasangan, sedangkan *sekar madya* dinyanyikan secara berkelompok melebihi dua orang secara beriringan tanpa proses menterjemahkan isi teks nyanyian tersebut, yang dapat dilihat dalam upacara *panca yajña* seperti *Dewa yajña*, *Pitra yajña*, *Rsi yajña*, *Manusa yajña*, dan *Bhuta yajña*.

Selain itu, pengenalan *sekar madya* masih menggunakan media berupa buku sehingga masyarakat tidak dapat memilikinya secara instan dan minat yang ditimbulkan tidak bertahan dengan konsisten oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pengenalan yang interaktif dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat di Bali untuk pengenalan *sekar madya* dengan lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi multimedia sehingga dapat menjadi fasilitas untuk masyarakat khususnya pelajar dalam mengenal *sekar madya*. Dalam hal ini media pengenalan menggunakan multimedia interaktif dirasa sangat cocok sesuai dengan kemajuan jaman berbasis aplikasi.

Multimedia interaktif adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Dan ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran selain power point. Digunakannya multimedia interaktif sebagai sarana pengenalan *sekar madya* dikarenakan multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan minat karena gabungan antara pandangan, suara, gerakan dan bersifat interaktif.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan mengangkat penelitian Berjudul “Multimedia Interaktif Pengenalan Seni Suara *Sekar Madya*” yang diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan seni suara *sekar madya* dikalangan masyarakat khususnya *sekaa pesantian* di Bali agar dapat secara konsisten menarik minat masyarakat dan pelajar untuk mempelajari seni suara *Sekar madya*.

METODE

Metode penelitian agar memberikan pemikiran yang sesuai dengan ruang lingkup dan tujuan penelitian sehingga tidak menimbulkan kesalahan persepsi tentang penelitian ini. Berikut adalah metode dan tahapan dasar penelitian multimedia interaktif ini;

Pertama, Sumber data *sekar madya* dari aplikasi ini terdapat pada buku dari Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, *Utsawa Dharmagita*. Kedua, Penelitian ini hanya membuat pengenalan seni suara *sekar madya* berbasis multimedia interaktif berbasis flash Android. Ketiga, Aplikasi ini memiliki struktur menu diantaranya Pengenalan *Sekar Madya*, Video dan Audio *Sekar Madya (Kidung)*, dan Kuis. Keempat, Dijalankan pada platform berbasis flash

Android. Kelima, Pengguna aplikasi ini menyasar masyarakat Bali khususnya sekaa Santi di Bali.

Keenam, Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash dengan Bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Ketujuh, Aplikasi ini dibuat menggunakan computer berspesifikasi sebagai berikut: a) ASUS ROG GL-552VW; b) Intel® Core™ i7-6700HQ Skylake @2.6 Ghz; c) Skyhynik 2x8 SO-DIMM DDR4 PC2133 MHz SDRAM; d) Harddisk 7200 rpm 1TB; e) SSD 128Gb; f) VGA Nvidia Geforce GTX 960M 4Gb.

Pada tahap selanjutnya ditentukan dalam perancangan aplikasi Pengenalan Seni Suara *Sekar Madya* sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terdiri dari enam tahap yaitu *concept* (pembuatan konsep), *design* (desain/rancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (penyusunan/pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (menyebarkan) (Mustaqbal, M.S., Roeri Fajri Firdaus, 2015).

PEMBAHASAN

1. Aplikasi Multimedia

Perangkat lunak aplikasi (Aplication Software) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pemakai komputer untuk melaksanakan pekerjaannya. Akan tetapi, program-program tersebut tidak ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam aplikasi tertentu yang dihadapi oleh pemakai komputer (Rediastra, 2016). Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan software/perangkat lunak yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu untuk meringankan pengguna dalam melakukan pekerjaannya.

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Rahadi, 2014). Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide pengguna (Pertama, 2015).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan element-element seperti document, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa

company profile, dan video untuk tutorial (Pratama, 2016). Melalui Aplikasi multimedia dengan kemajuan teknologi masa kini, maka proses pembelajaran dan pengenalan seni suara *sekar madya* dapat dilakukan dengan teknologi berbasis aplikasi yang dapat dijangkau dan disimpan pada ponsel. Proses pembelajaran melalui teknologi sangat menarik dan memudahkan untuk masyarakat Hindu Bali terutamanya Sekaa Pesantian dalam melantunkan *Sekar Madya* melalui genggam tangan (ponsel) tanpa perlu membawa buku kemana-mana.

2. Implementasi Sistem Multimedia

Setelah melakukan analisis terhadap kebutuhan dan kemudian dari permasalahan tersebut dilakukan perancangan sistem, selanjutnya perancangan tersebut diimplementasikan ke dalam kode program sehingga dihasilkannya aplikasi multimedia interaktif pengenalan seni suara *sekar madya*. Halaman *splashscreen* yang ditujukan pada Gambar 1 merupakan halaman awal ketika menjalankan aplikasi multimedia interaktif pengenalan seni suara *sekar madya*. Pada halaman ini *user*/pengguna memilih tombol mulai untuk menuju ke halaman menu utama aplikasi.



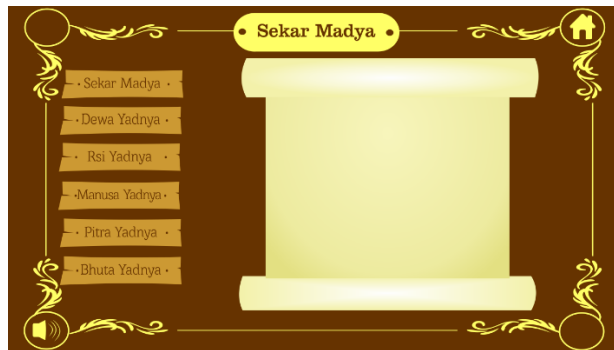
Gambar 1. Halaman Splashscreen

Pada gambar 1 merupakan potongan kode program pada halaman *splashscreen* yang berfungsi ke menu utama. Selanjutnya halaman menu utama yang ditujukan pada Gambar 4.7 merupakan halaman utama setelah *user* mengklik tombol mulai pada halaman *splashscreen*. Pada halaman ini *user* dapat memilih menu-menu yang diinginkan.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

Pada gambar 2 merupakan potongan kode program pada halaman menu utama yang berfungsi menuju menu yang akan dipilih. Halaman Materi yang ditujukan pada Gambar 2 merupakan halaman dimana pengguna dapat mengetahui pengertian dari *Sekar Madya*. Pada halaman ini terdapat menu *Sekar madya*, *Dewa yajña*, *Rsi yajña*, *Manusa yajña*, *Pitra yajña* dan *Bhuta yajña*. *User* dapat berinteraksi dengan sistem ketika ingin mengetahui materi tentang *Sekar Madya* atau menu lainnya dengan memilih salah satu menu yang ada di dalam aplikasi maka menampilkan teks materi yang dipilih.



Gambar 3. Halaman Materi

Pada gambar 3 merupakan potongan kode program pada halaman menu *Materi* yang berfungsi menuju menu *Sekar madya*. Selanjutnya Halaman *Audio & Video* yang ditujukan pada Gambar 4.9 merupakan halaman dimana *user* dapat menonton video dan mendengarkan audio *sekar madya*. Pada halaman ini terdapat menu kidung diantaranya *Dewa Yadnya*, *Bhuta Yadnya*, *Manusa Yadnya*, *Pitra Yadnya*, *Rsi Yadnya*. *Untuk* dapat Menonton dan mendengarkan kidung dapat memilih salahsatu menu kidung yang tersedia.



Gambar 4. Halaman Audio & Video

Pada gambar 4 merupakan potongan kode program pada halaman menu audio & video yang berfungsi untuk menuju halaman audio & video. Halaman *Sub Menu Audio & Video* yang ditujukan pada Gambar 4. merupakan halaman dimana pengguna dapat melihat teks kidung dan pilihan menu kidung dan terdapat tombol audio dan video. Pada halaman ini *user* dapat berinteraksi dengan sistem ketika ingin mengetahui kidung dengan memilih salah satu menu yang ada di dalam aplikasi.



Gambar 5. Halaman Sub Menu Audio & video

Halaman Sub Menu audio yang ditujukan pada Gambar 5 merupakan halaman dimana *pengguna* dapat mendengarkan audio kidung dan membaca teks kidung diatas tombol play audio. Pada halaman ini pengguna dapat berinteraksi dengan sistem ketika ingin mendengar audio dengan memilih menu play audio yang ada di dalam aplikasi.



Gambar 6. Halaman Sub Menu Audio

Pada table 6 merupakan potongan kode program pada halaman sub menu audio & video yang berfungsi untuk menuju halaman audio. Halaman Sub Menu Video yang ditujukan pada Gambar 6 merupakan halaman dimana *user* dapat menonton kidung dari *sekar madya*. Pada halaman ini *user* dapat berinteraksi dengan sistem ketika ingin menonton video dengan memilih menu video yang ada di dalam aplikasi.



Gambar 7. Halaman Sub Menu Video

Pada gambar 7 merupakan potongan kode program pada halaman sub menu audio & video yang berfungsi untuk menuju halaman video. Halaman kuis yang ditujukan merupakan halaman dimana *user* mengasah pengetahuan tentang materi *sekar madya* yang sudah dijelaskan.



Gambar 8. Halaman Kuis

Pada gambar 8 merupakan potongan kode program pada halaman menu kuis yang berfungsi menuju halaman menu mulai kuis.. Halaman video yang ditujukan pada Gambar 8 merupakan halaman soal yang dimana *user* dapat menjawab soal yang sudah ada.



Gambar 9. Halaman Soal

Pada gambar 9 merupakan potongan kode program pada halaman menu kuis yang berfungsi untuk mengacak soal. Selanjutnya Halaman nilai yang ditujukan pada Gambar berikut ini merupakan halaman nilai dimana *pengguna* dapat melihat nilai yang diperoleh setelah menjawab soal berkaitan dengan *dharmagītā* atau *sekar madya*.



Gambar 10. Halaman Nilai

Pada table 10 merupakan potongan kode program pada halaman menu kuis yang berfungsi untuk mengulang soal.

Tahap berikutnya dilakukan uji coba terhadap aplikasi multimedia yang sudah dibuat. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pengenalan. Setelah proses pengujian data dan berfungsi dengan baik pada aplikasi multimedia interaktif, kemudian dilanjutkan pada tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna multimedia dikemas dengan baik, sesuai dengan media penyebar luasnya. Melalui distribusi personal atau diupload ke situs seperti media sosial youtube, ataupun media elektronik lainnya agar aplikasi Multimedia Interaktif Seni Suara *Sekar Madya* ini dapat diketahui oleh masyarakat Hindu.

PENUTUP

Telah dilakukannya penelitian mengenai aplikasi yang dibuat adalah aplikasi tentang Aplikasi multimedia panduan ini telah berhasil dibangun menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 sebagai pembuatan program dan animasi, sedangkan untuk desain menggunakan Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Illustrator CS 6, selanjutnya Audacity untuk edit Musik dimana didapatkan kesimpulan pada penelitian ini, yaitu:

1. Telah dihasilkannya aplikasi pengenalan *sekar madya* berbasis *mobile* dengan menggunakan metode MDLC guna melestarikan tradisi membaca karya susastra Hindu dan budaya Bali.
2. Aplikasi ini digunakan sebagai media pengenalan *sekar madya* tetapi juga bisa untuk mendokumentasikan warisan budaya dalam bentuk digital.
3. Aplikasi multimedia ini telah berhasil dibangun menggunakan Adobe Flash Professional Cc dengan bahasa pemrograman Action Script 3.0 sebagai pembuatan program dan animasi, sedangkan untuk desain menggunakan Corel Draw X7, selanjutnya untuk editing video dan audio menggunakan adobe premiere.

4. Berdasarkan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*, maka didapatkan hasil dari pengujian tersebut bahwa fungsionalitas sistem yang dibuat sudah sesuai dengan analisis kebutuhan dan desain sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. E. S., & Prayoga, I. M. A. (2021). Pengenalan Seni Suara Dharmagītā “Sekar Agung” Berbasis Multimedia Interaktif. *Sphatika: Jurnal Teologi*, 12(1), 62. <https://doi.org/10.25078/sp.v12i1.2064>
- Adnyana, P. E. S., & Suryani, N. N. (2021). Agama Hindu di Indonesia: Perumusan Konsep Keberagamaan Hindu dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 12(2), 136. <https://doi.org/10.25078/sjf.v12i2.2576>
- Mustaqbal, M.S., Roeri Fajri Firdaus, H. R. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black-box Testing Bondary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3), 31–36.
- Pertama, P. P. G. P. (2015). *Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Aksara Bali Kedalam Huruf Latin Dengan Augmented Reality*. Universitas Atma Jaya.
- Pratama, I. (2016). *Cara Mudah Merancang Storyboard*. PT. Taka Publisier.
- Rahadi, D. R. (2014). *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionare Pada Aplikasi Android*. Universitas Bima Darma.
- Rediastra, I. K. (2016). *Multimedia Interaktif Pengenalan Tri Hita Karana Dalam Ajaran Agama Hindu*. STMIK STIKOM Bali.
- Supardi, Yuniar. 2007. *Flowchart*. Jakarta: Dinastindo