

# Perancangan Aplikasi Pengenalan Gerakan Dasar Dance Hip Hop Pada Perangkat Mobile Berbasis Android

Jordy Tomaso<sup>1)</sup>, Ni Nym Utami Januhari<sup>2)</sup>, Ni Wayan Ari Ulandari<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Komputer

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: [jordytomasoa17@gmail.com](mailto:jordytomasoa17@gmail.com), [amik@stikom-bali.ac.id](mailto:amik@stikom-bali.ac.id), [ulandari@stikom-ac.id](mailto:ulandari@stikom-ac.id)

## Abstrak

*Dance Hip Hop merupakan salah satu bentuk seni tari yang memfokuskan diri dalam menghasilkan gerakan-gerakan bounce, flow, dan groove melalui gerakan badan manusia. Hal ini memiliki sejarah dan sosial di dalam budaya Afrika-Amerika yang muncul di komunitas kulit hitam yang tinggal di New York pada tahun 1970-an. Breaking adalah tarian yang lahir melalui pesta Hip Hop. DJ Kool Herc awalnya menyebut para penari ini break boys (b-boys) dan break girls (b-girls) karena mereka menari mengikuti break beat yang dia ulangi. Teknik Standard meliputi fast footwork, freezes, power moves, downrocks dan toprocks. Beberapa contoh gerakan dasar Dance Hip Hop yaitu Snake, Chicken Head, Cabbage Patch, Harlem Shake, dan Running Man. Menilai kurangnya minat masyarakat terhadap Dance Hip Hop di Indonesia, khususnya di Bali dan minimnya media pembelajaran Dance Hip Hop yang baik bagi masyarakat maka diperlukan suatu media pembelajaran yang baik dan mudah dipahami untuk membantu para pengajar dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap Dance Hip Hop. Oleh karena itu, dibuatlah Perancangan Aplikasi Pengenalan Gerakan Dasar Dance Hip Hop Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. Rancangan aplikasi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle.*

**Kata kunci:** Dance Hip Hop, Gerakan Dasar.

## 1. Pendahuluan

*Dance Hip Hop merupakan salah satu bentuk seni tari yang memfokuskan diri dalam menghasilkan gerakan-gerakan bounce, flow, dan groove melalui gerakan badan manusia. Hal ini memiliki sejarah dan sosial di dalam budaya Afrika-Amerika yang muncul di komunitas kulit hitam yang tinggal di New York pada tahun 1970-an. Meskipun sering disebut sebagai gaya tarian tunggal, Dance Hip Hop adalah bagian dari keseluruhan budaya Hip Hop yang mencakup Deejaying, Graffiti, Emceeing dan Breaking [1].*

*Breaking adalah tarian yang lahir melalui pesta Hip Hop. DJ Kool Herc awalnya menyebut para penari ini break boys (b-boys) dan break girls (b-girls) karena mereka menari mengikuti break beat yang dia ulangi. Teknik Standard meliputi fast footwork, freezes, power moves, downrocks dan toprocks. Dengan munculnya penari seperti Buddha Stretch maka lahirlah Dance Hip Hop. Beberapa contoh gerakan dasar Dance Hip Hop yaitu Snake, Chicken Head, Cabbage Patch, Harlem Shake, dan Running Man [2].*

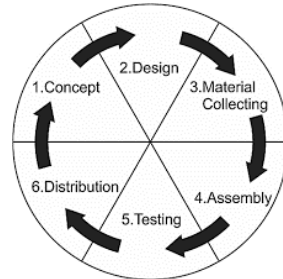
*Pembelajaran Dance Hip Hop pada umumnya menggunakan media video untuk mempermudah peyesuaian dan pembelajaran gerakan-gerakan dasarnya. Media video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video. Menilai kurangnya minat masyarakat terhadap Dance Hip Hop di Indonesia, khususnya di Bali dan minimnya media pembelajaran Dance Hip Hop yang baik bagi masyarakat maka diperlukan suatu media pembelajaran yang baik dan mudah dipahami untuk membantu para pengajar dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap Dance Hip Hop.*

*Dari permasalahan diatas maka menginspirasi peneliti untuk membuat suatu perancangan aplikasi pengenalan gerakan dasar Dance Hip Hop sebagai media informasi yang diharapkan dapat membantu masyarakat yang ingin mempelajari Dance Hip Hop dan khususnya untuk komunitas dance agar dapat dengan mudah mempelajari dan mengenali gerakan-gerakan dasar untuk melakukan Dance Hip Hop.*

*Rancangan dibuat dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Perancangan aplikasi pengenalan gerakan dasar Dance Hip Hop yang akan digunakan pada perangkat mobile berbasis android.*

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi pengenalan gerakan dasar *Dance Hip Hop* ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* [3]. Tahapan-tahapan metode ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

### 2.1 Tahap *Concept*

Di dalam tahapan ini yaitu menetapkan tujuan analisa termasuk identifikasi audien, jenis aplikasi, tujuan aplikasi, serta spesifikasi umum tentang aplikasi yang akan dibuat.

### 2.2 Perancangan (*Design*)

Di dalam tahapan ini yaitu membuat spesifikasi yang melibatkan arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan bahan untuk program yang sedang dikembangkan di dalam aplikasi.

### 2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Di dalam tahapan ini yaitu tahap pengumpulan bahan yang melibatkan gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, untuk membuat aplikasi.

### 2.4 Pembuatan Aplikasi (*Assembly*)

Di dalam tahapan ini yaitu proses merancang dan membuat aplikasi yang didasarkan pada *storyboard*, bagan alur (*flowchart*), (*Data flow Diagram*), (*Entity Relationship Diagram*) dan struktur navigasi yang telah dirancang pada tahap *design*.

### 2.5 Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Di dalam tahapan ini akan dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan aplikasi (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program untuk memeriksa kemungkinan kesalahan. Tahapan ini menggunakan pengujian *Black Box Testing*.

### 2.6 Penyebarluasan (*Distribution*)

Di dalam tahapan ini aplikasi akan disimpan dalam tautan Google Drive yang dapat diakses oleh semua pengguna sistem operasi Android. Tahap ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi yang bertujuan untuk pengembangan aplikasi yang sudah dibuat agar menjadi lebih maju.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Desain Menu Sistem

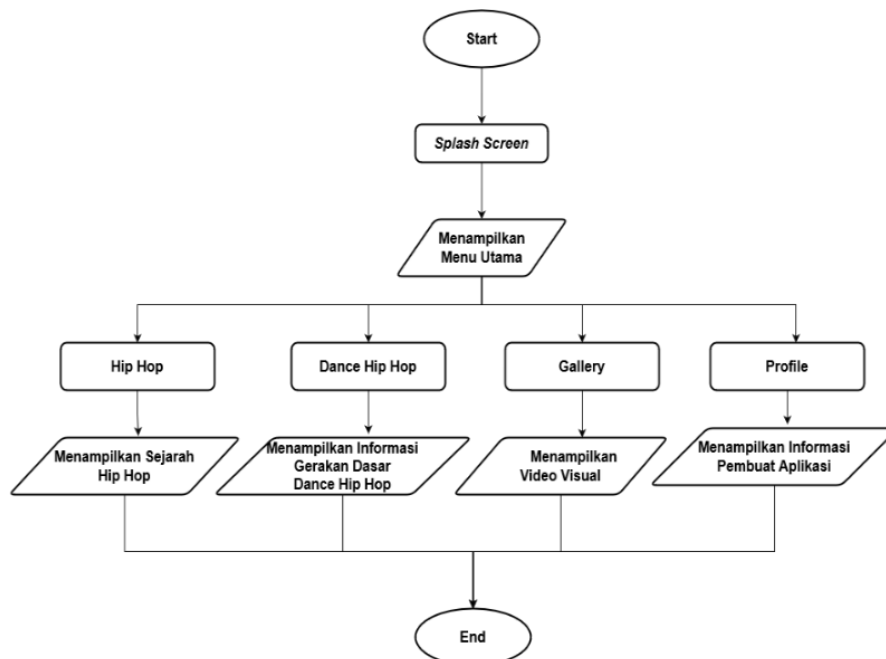
Pada tahap ini ditentukan menu yang terdapat dalam aplikasi dan akan dijadikan acuan akhir terhadap perancangan aplikasi berbasis android [4]. Aplikasi ini terdiri dari menu *Hip Hop*, menu *Dance Hip Hop*, menu Gallery, menu Profile.

### 3.2 Flowchart, Data flow Diagram (DFD), dan Entity Relationship Diagram (ERD)

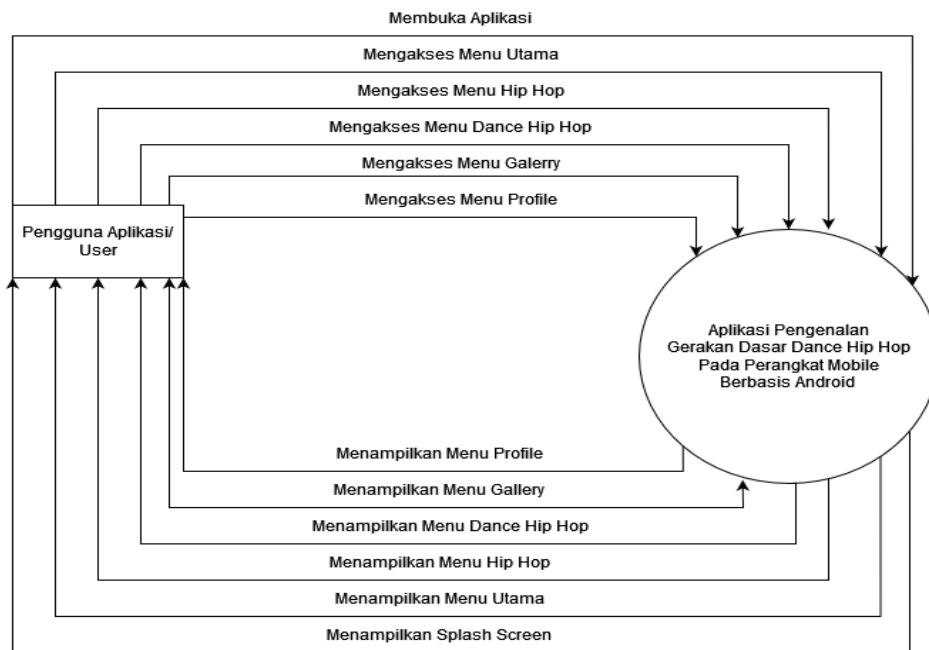
Dari ide di atas, penulis dapat menggambarkan ke dalam *flowchart* sebagai cara untuk menjelaskan tahapan pemecah masalah dengan mempresentasikan symbol tertentu yang mudah di pahami serta mudah digunakan [5]. *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur [6]. *Entity Relationship Diagram* adalah diagram yang berupa notasi grafis yang menghubungkan antara data satu dengan yang lain dan terdapat tiga elemen dasar yaitu entitas, atribut dan relasi [7]. Penggunaan *flowchart*, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram* sebagai dasar perancangan sebuah aplikasi pengenalan ini sebenarnya sudah cukup mewakili logika-logika peraturan jalannya aplikasi yang digambarkan atau yang akan di rancang dan juga alur dari jalannya aplikasi yang dibuat yang dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4 dan Gambar 5.



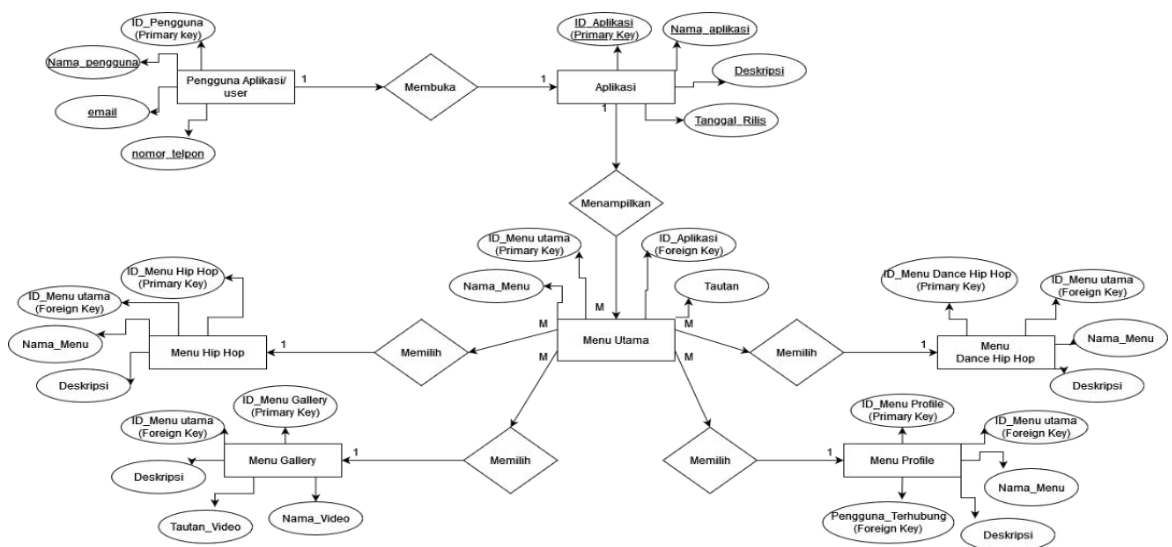
Gambar 2. Desain Menu Sistem



Gambar 3. Flowchart Umum Aplikasi



Gambar 4. Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

### 3.3 Desain Antarmuka dan Implementasi

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau design dari sistem yang akan di buat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu dan *output* dari Aplikasi Pengenalan Gerakan Dasar Dance Hip Hop Pada Perangkat Mobile Berbasis Android [8]. Aplikasi ini juga dirancang menggunakan Adobe Photoshop dan menampilkan *Prototype* dari perancangan aplikasi. Dimana Adobe Photoshop merupakan sebuah program design grafis untuk memanipulasikan gambar atau foto menjadi sebuah hasil karya yang indah dan *Prototype* merupakan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan gambar dari ide serta tahapan untuk pengguna mengetahui sistem yang akan dibuat dapat beroperasi dengan baik [9], [10].

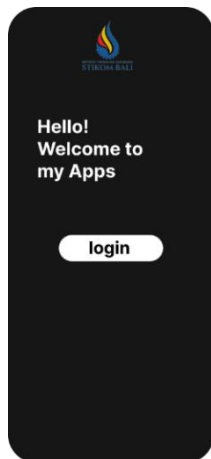
#### 1. *Splash Screen*

Pada bagian *Splash Screen* akan ditampilkan logo ITB Stikom Bali dan tombol login sebagai *opening* pada aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 7.

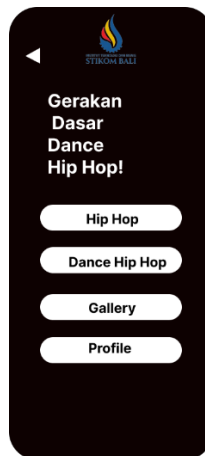
#### 2. Menu Utama

Pada tampilan ini terdapat 4 menu utama yaitu Hip Hop, Dance Hip Hop, galerry dan profile serta menu tambahan yaitu tombol keluar aplikasi untuk kembali ke login yang dapat dilihat pada gambar 8.

- 3. Menu Hip Hop  
Pada menu ini menampilkan informasi terkait sejarah Hip Hop dilihat pada gambar 9.
- 4. Menu Dance Hip Hop  
Pada tampilan ini menampilkan informasi Gerakan Dasar Dance Hip Hop dapat dilihat pada gambar 10.
- 5. Menu Galeri  
Pada tampilan ini menampilkan Video Visual Gerakan Dasar Dance Hip Hop dapat dilihat pada gambar 11.
- 6. Menu Profil  
Pada menu profil berisikan profil pembuat aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 12.



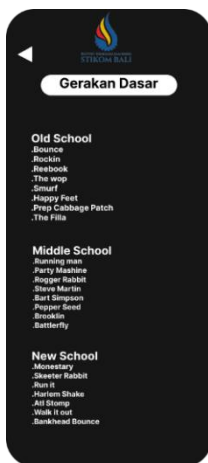
Gambar 7.



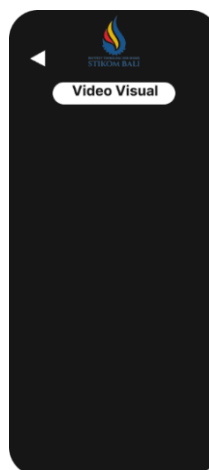
Gambar 8.



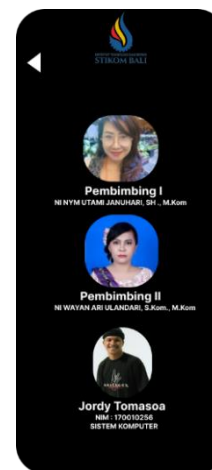
Gambar 9.



Gambar 10.



Gambar 11.



Gambar 12.

#### 4. Kesimpulan

Hasil perancangan Aplikasi Pengenalan Gerakan Dasar Dance Hip Hop dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1. Memudahkan peneliti dalam membuat aplikasi pengenalan Gerakan Dasar Dance Hip Hop Pada Perangkat Mobile Berbasis Android yang terlihat jelas pada *prototype* yang ditampilkan.
- 2. Perancangan Aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
- 3. Perancangan alur aplikasi ini menggunakan *Flowchart*, *Data Flow diagram* (DFD), dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

4. Perancangan ini menggunakan tampilan yang sederhana, sehingga pengguna atau user tidak akan kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi.
5. Perancangan aplikasi ini menggunakan Adobe Photoshop CS6.

#### Daftar Pustaka

- [1] William Yanko, *Rap Sopan Menilik Hip Hop Indonesia Periode 1990-an*, Yogyakarta: Semut Api, 2022, 5-9.
- [2] Ma Jassie, "what is hip hop dance? Learn The History & Moves at Home", Steezy, 23 Januari 2024, [online]. Tersedia: <https://www.steezy.co/posts/what-is-hip-hop-dance> [ Diakses: 5 Februari 2024].
- [3] A. Agus Kurniasari, T. Dwi Puspitasari, A.D. Septya Mutiara, "Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android," *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol.17, no.1, pp. 19-31, 2023.
- [4] Yuniar Supardi, *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Studio*, Jakarta: PT Elex Media Komputerindo, 2023.
- [5] S. Hanief and I. W. Jepriana, *Konsep Algoritme dan aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*, I. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2020.
- [6] L. Sari and G.Y.K. Sari Siregar, "Perancangan Aplikasi Data Kepegawaian Negeri Sipil Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Metro," *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)*, vol.1, no.1, pp. 121-123, 2021.
- [7] K. Afifah, Z.F. Azzahra, A.D. Anggoro, "Analisis Teknik Entity Relationship Diagram Dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review," *Jurnal Informatika dan teknologi (INTECH)*, vol.3, no.1, pp.8-11, 2022.
- [8] R.C. Dermawan and F. Masya, "Analisa Dan Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan Menggunakan Konsep SWOT Untuk Optimalisasi Pelayanan Kantin." *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis (JUSIBI)*, vol.2, no.4, P-ISSN:2655-7541, 2020.
- [9] Gregorius Agung, *Menguasai Adobe Photoshop CC 2021*, Jakarta: PT Elex Media Komputerindo, 2021.
- [10] E.W. Fridayanthie, Haryanto, T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradigma*, vol.23, no.2, P-ISSN 1410-5063, E-ISSN: 2579-3500, 2021.