

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pendidikan

Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, dan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 1997:11).

Menurut Daryanto (2011: 11), fungsi media dalam proses pendidikan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, dengan perantaraan gambar, potret, *slide*, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya maupun terlarang.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
4. Mendengarkan suara yang ditangkap dengan telinga secara langsung.
5. Mengamati teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.

6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah atau diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang ditelitinya.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, ataupun foto, siswa dapat dengan membandingkan dua benda yang berbeda.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
11. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung.
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.
14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

2.1.1 Media Video

Menurut Daryanto (2011:80), Media Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak

secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

Kelebihan media video menurut Arief S, dkk (1986:74) antara lain:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit bisa disiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru memusatkan perhatian pada penyajiannya.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak.
6. Keras lemah suara yang bisa diatur dan disesuaikan bila disisipi komentar yang akan didengar.
7. Gambar bisa dibekukan untuk diamati dengan sesama.
8. Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikan.

Kelemahan media video menurut Daryanto (2011:81) adalah sebagai berikut:

1. *Fine Details*

Video tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

2. *Size Information*

Video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu, objek yang ditampilkan harus selalu disertai objek lainnya sebagai pembanding.

3. *Third Dimention*

Gambar yang diproyesikan oleh video berbentuk dua dimensi. Untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak *property*, atau pengaturan cahaya.

4. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

5. *Setting*

Kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap di antara kerumunan banyak orang akan sulit di tebak keberadaanya. Oleh karena itu, penulis naskah harus jelas menuliskan dimana objek itu berada.

6. *Material Pendukung*

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

7. *Budget*

Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit, terutama untuk membeli atau menyewa peralatan dan tenaga pendukung lainnya.

Program video dibuat dalam rancangan lengkap, sehingga setiap akhir penayangan video siswa dapat menguasai apa yang telah diperlihatkan dalam video tersebut (Sekarningsih, 2006: 49).

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan meliputi ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya (Hamalik, 2009: 57).

2.2.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan (*goals*) adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Di dalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran yang menjadi pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar. Kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran, dan guru sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata ajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. (Hamalik, 1994: 76)

Kriteria tujuan pembelajaran:

1. Tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar;
2. Tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat

diukur dan diamati;

3. Tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

Tujuan merupakan dasar untuk mengukur hasil pembelajaran, dan juga menjadi landasan untuk menentukan isi pelajaran dan metode mengajar. Tujuan merupakan tolok ukur terhadap keberhasilan pembelajaran (Hamalik, 1994: 78).

2.2.2 Strategi Pembelajaran

Ada 4 strategi pembelajaran yang pantas disajikan dan diketahui oleh guru/ calon guru, yaitu:

1. Pembelajaran Penerimaan (*reception learning*)

Pendukung utama pendekatan ini adalah Ausubel. Pendekatan ini dapat disebut dengan proses informasi. Pendekatan pembelajaran ini dikembangkan menjadi strategi ekspositif, dengan langkah-langkah pokok sebagai berikut:

- a. Penyajian informasi yang diberikan melalui penjelasan simbolik atau demonstrasi yang praktis.
- b. Mengetes penerimaan, ungkapan dan pemahaman siswa.
- c. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan prinsip umum sebagai latihan.
- d. Menyediakan berbagai kesempatan kepada siswa untuk menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi senyatanya (Hamalik, 1994: 131).

2. Pembelajaran Penemuan (*discovery learning*)

Pendukung utama pendekatan ini adalah Piaget dan Bruner. Pendekatan pembelajaran penemuan dikembangkan menjadi strategi inquiry-discovery.

Langkah-langkah pokok strategi ini ialah:

- a. Menyajikan kesempatan-kesempatan kepada siswa untuk melakukan tindakan/perbuatan dan mengamati konsekuensi dari tindakan tersebut.
- b. Menguji pemahaman siswa mengenai hubungan sebab-akibat dengan cara mempertanyakan atau mengamati reaksi-reaksi siswa.
- c. Mempertanyakan atau mengamati kegiatan selanjutnya, serta menguji susunan prinsip umum yang mendasari masalah yang disajikan.
- d. Penyajian berbagai kesempatan baru guna menerapkan hal yang baru saja dipelajari ke dalam situasi atau masalah-masalah yang nyata (Hamalik, 1994: 132).

3. Pembelajaran penguasaan (*mastery learning*)

Pendukung utama pendekatan ini adalah Carrol, yang memadukan teori behavioristik dan humanistik. Belajar tuntas adalah strategi pembelajaran yang diindividualisasikan dengan menggunakan pendekatan kelompok (*group-based approach*). Pendekatan ini memungkinkan para siswa belajar bersama-sama dengan memperhatikan bakat dan ketekunan siswa, pemberian waktu yang cukup, dan bantuan bagi siswa yang mengalami kesulitan.

Langkah-langkah yang harus ditempuh adalah:

- a. Mengajarkan satuan pelajaran pertama dengan menggunakan metode kelompok;
- b. Memberi tes diagnostik untuk memeriksa kemajuan belajar siswa setelah disampaikan satuan pelajaran;
- c. Siswa yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan diperkenankan menempuh pengajaran berikutnya, sedangkan bagi yang belum diberikan kegiatan korektif;
- d. Melakukan pemeriksaan akhir untuk mengetahui hasil belajar yang telah tercapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu (Hamalik, 1994: 133).

4. Pembelajaran Terpadu (*unit learning*)

Pendekatan ini pada mulanya disebut metode proyek yang dikembangkan oleh Dr. J. Dewey, dan orang pertama yang menggunakan salah satu unit adalah Morrison. Pendekatan pembelajaran terpadu (atau pengajaran unit) berpangkal pada teori psikologi Gestalt.

Pembelajaran terpadu adalah suatu sistem pembelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah atau proyek, yang dipelajari/dipecahkan oleh siswa baik secara individual maupun secara kelompok dengan metode yang bervariasi dan dengan bimbingan guru guna mengembangkan pribadi secara utuh dan terintegrasi.

Langkah-langkah melaksanakan strategi pengajaran unit ialah:

- a. Mengorientasikan siswa kepada masalah/topik yang akan dipelajari dalam kelas, secara langsung atau melalui media pembelajaran yang relevan;
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan mengumpulkan informasi (kelompok atau mandiri) untuk memecahkan masalah;
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan informasi dalam praktik penerapan di lapangan;
- d. Mengadakan diskusi dan pembuatan laporan sebagai kegiatan kulminasi;
- e. Melakukan evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa, baik oleh guru, mandiri, dan kelompok;
- e. Membicarakan tindak lanjut untuk kegiatan unit selanjutnya (Hamalik, 1994: 134).

Proses pembelajaran dikelas, aktivitas siswa sangat penting dalam interaksi belajar-mengajar. Melalui aktivitas siswa, pengajar dapat mengetahui aktif atau tidaknya siswa saat mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

Jenis-jenis aktivitas belajar antara lain:

- a. *Visual Activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

- c. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing Activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing Activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor Activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotical Activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup. (Sardiman, 2001:101).

Pembelajaran seni tari menggunakan aktivitas belajar yang menunjang yaitu *Visual Activities* atau aktivitas visual yang dimana dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk memperhatikan penjelasan dan pendemonstrasian gerakan tari *Bedana* yang diajarkan oleh guru. Yang kedua yaitu *Listening Activities* atau aktivitas mendengarkan. Aktivitas mendengarkan sangat dibutuhkan, karena siswa harus mendengarkan pada saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan tari *Bedana*. Aktivitas ke tiga yang mendukung proses pembelajaran seni tari yaitu *Motor Activities* atau aktivitas motorik.

Aktivitas ini mengharuskan siswa untuk secara baik memperagakan tari *Bedana* yang telah dijelaskan dan didemostrasikan sebelumnya oleh guru.

2.3 Kemampuan

Dijelaskan dalam kamus Bahasa Indonesia (1976: 628), kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti bisa, sanggup, melakukan sesuatu. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dan melakukan sesuatu. Dan seseorang dikatakan mampu apabila ia melakukan sesuatu yang harus dilakukan itu.

Menurut Sekarningsih (2006:73), kemampuan yang diperlukan dalam seni tari adalah:

1. Kemampuan Mengingat

Kemampuan seseorang untuk menghapalkan gerak tari yang akan dibawakannya, baik itu dari segi susunannya, posisinya (pola lantai), musik iringannya, maupun hal-hal lainnya untuk kepentingan sebuah pertunjukan tari. Kemampuan mengingat ini bisa dilatih melalui proses yang terus dilakukan berdasarkan teknik dan karakteristik yang akan diungkapkannya. Sudah barang tentu usaha ini harus dilakukan dengan penuh kesabaran dan keyakinan, bahwatarian tersebut dapat dikuasai dengan baik.

2. Kemampuan Kreatif

Kemampuan ini pada umumnya mendorong daya cipta seseorang untuk menemukan hal-hal baru, disebabkan adanya stimulus atau rangsangan baik dari dalam maupun dari luar dirinya. Dalam tari pendidikan yang dilakukan

disekolah, kemampuan kreativitas ini merupakan salah satu unsur pokok yang harus dihasilkan oleh peserta didik, tentu atas dorongan dan peran serta guru dalam proses interaksi belajar mengajarnya. Masalahnya adalah bagaimana guru dapat memberikan stimulus kepada para siswa, sehingga mereka dapat mengekspresikan segala kemampuan yang dimilikinya. Sudah barang tentu modal utama adalah guru yang berkompeten dan memiliki pemahaman akan tujuan pendidikan tari bagi para siswa disekolah.

2.4 Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan perbaikan dengan program kulikuler (Depdiknas, 2004: 4).

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa, mengembangkan bakat, minat kemampuan dan keterampilan dalam upaya pembinaan pribadi, mengenal hubungan antar mata pelajaran dalam kehidupan masyarakat. Tujuan ini mengandung makna bahwa kegiatan ekstrakurikuler berkaitan erat dengan proses belajar mengajar (Depdiknas, 2004: 5).

Dijelaskan dalam buku yang diterbitkan oleh Depdiknas (2004: 7), rambu-rambu penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kegiatan ekstrakurikuler harus berorientasi pada mata pelajaran.

Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan tidak boleh lepas dengan mata pelajaran. Artinya walaupun bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan itu terkait erat dengan lingkungan, namun tetap harus mengacu pada mata pelajaran.

2. Susunan Program Pengajaran

Guru mata pelajaran dalam menyusun program pengajaranm hendaknya selain menyusun program kulikuler yang memuat materi-materi dari suatu mata pelajaran akan disajikan hendaknya juga menyusun program kulikuler.

3. Pendekatan

Pendekatan yang digunakan yaitu:

- a. Pendekatan terpadu, yaitu suatu kegiatan ekstrakurikuler mencakup/ terkait dengan beberapa mata pelajaran
- b. Pendekatan mandiri, yaitu satu kegiatan ekstrakurikuler hanya mencakup/ terkait dengan satu mata pelajaran.

4. Metode

Untuk menentukan/memilih metode kegiatan ekstrakurikuler yang tepat perlu diperhatikan/dipertimbangkan:

- a. Tujuan, dengan memperhatikan aspek afektif.
- b. Perkembangan usia siswa.
- c. Kodisi lingkungan dan waktu.
- d. Dana yang tersedia atau mungkin tersedia.
- e. Sarana yang dapat mendukung

5. Waktu dan Tempat

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya memperhatikan:

a. Waktu

1. Hari libur sekolah, nasional dan agama, terutama kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat optimasi misalnya lomba, pertandingan, penjelajahan, wisata dan sejenisnya.
2. Memperhatikan kalender pendidikan.
3. Memperhatikan musim.
4. Tidak merepotkan siswa/orang tua.

b. Tempat

Dalam memilih/ menentukan tempat perlu diperhatikan:

1. Mudah dijangkau
2. Terjamin keamanannya
3. Memperhatikan keselamatan dan kesehatan
4. Memperhatikan peraturan yang berlaku, termasuk adat setempat
5. Menyenangkan
6. Tidak menyulitkan siswa/orangtua.

6. Dana dan Sarana

Kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan secara keseharian sebagai upaya pembiasaan, semua itu memerlukan dana dan prasarana secara khusus.

2.5 Tari

Tari adalah seni, maka walaupun substansinya adalah gerak, tetapi gerak-gerak di dalam tari itu bukanlah gerak yang realistik, melainkan gerak yang telah diberi bentuk ekspresif. Gerak-gerak ekspresif ialah gerak-gerak yang indah, yang bisa menggetarkan perasaan manusia (Sudarsono, 16).

Seni tari merupakan bagian dari bentuk seni, dan seni (kesenian) merupakan bagian dari kebudayaan manusia. Seni tari tidak dapat berdiri sendiri tanpa dukungan seni lainnya, karena di dalam seni tari terdapat unsur seni lain yang menunjang pada keberadaan seni tari. Seni tari merupakan ungkapan perasaan manusia yang dinyatakan dengan gerakan-gerakan tubuh manusia (Sekarningsih 2006: 3).

Seni tari merupakan gerak tubuh manusia yang terangkai berirama sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi manusia yang di dalamnya terdapat keindahan unsur gerak, ketepatan irama, dan ekspresi atau yang sering disebut dengan *wiraga*, *wirama*, dan *wirasa* (Mustika, 2012: 22)

- a. *Wiraga*: raga atau tubuh, yaitu gerak sampai kepala, merupakan media pokok gerak tari. Gerak tari dirangkai sesuai dengan gerak tubuh yang tepat.
- b. *Wirama*: ritme (tempo) atau suatu pola untuk mencapai gerakan yang harmonis. Seberapa lama tarian yang ditarikan serta ketepatan perpindahan gerak selaras dengan jatuhnya irama.
- c. *Wirasa*: tingkatan penghayatan dan penjiwaan dalam tarian, perasaan yang diekspresikan lewat raut wajah dan gerak.

Menari adalah dorongan jiwa manusia sejak anak-anak dalam mengekspresikan diri manakala mendengar atau merasakan suatu irama tertentu baik yang datang dari dalam maupun dari luar dirinya (Sekarningsih, 2006: 5).

2.6 Tari *Bedana*

Tari *Bedana* merupakan tari tradisional daerah Lampung yang mencerminkan tata kehidupan masyarakat Lampung sebagai perwujudan simbolis adat istiadat, agama, dan etika yang telah menyatu dalam kehidupan masyarakat. Menurut sejarah, konon katanya tari *Bedana* ini hidup dan berkembang di daerah Lampung seiring dengan masuknya agama Islam. Sehingga tidak mengherankan jika di daerah lain di Indonesia banyak memiliki kesamaan baik ragam maupun gerakannya, yang juga memiliki fungsi yang sama pula, yaitu sebagai tari pergaulan (Firmansyah dkk, 1996:3).

2.6.1 Sejarah Tari *Bedana*

Diperkirakan tari *bedana* ini hidup dan berkembang di daerah Lampung seiring dengan masuknya agama Islam. Sehingga tidak mengherankan jika di daerah lain di Indonesia banyak memiliki kesamaan baik ragam maupun gerakannya, yang juga memiliki fungsi yang sama pula, yaitu sebagai tari pergaulan. Di daerah Sumatera bagian timur (Riau, Jambi) termasuk Kalimantan Barat, tari ini dikenal dengan tari *Zapin* atau *Japen*. Sedangkan di daerah Sumatera Selatan dan Bengkulu dikenal dengan tari *Dana*. Di Indonesia bagian timur, seperti Jawa Timur dan Nusa Tenggara Barat bahkan Maluku tari ini dikenal dengan nama tari *Dana-dini* (Firmansyah dkk, 1996:3).

2.6.2 Musik Pengiring

Secara tradisional, musik dan tari sangat erat hubungannya, keduanya saling membutuhkan karena keduanya mempunyai Foto yang sama, yaitu dorongan dan naluri ritmis manusia.

Dalam bentuknya yang paling dasar, bunyi atau suara untuk mengiringi tari dapat dihasilkan oleh penari itu sendiri, seperti tepuk tangan, hentakan kaki atau bunyi-bunyian yang dihasilkan oleh perlengkapan penari yang dipakai, bahkan ada kalanya menggunakan teriakan-teriakan (vokal) atau lagu-lagu (Firmansyah dkk, 1996: 4).

Dalam perkembangannya, musik pengiring tari dapat terpisah dan menemukan bentuk ekspresinya sendiri sebagai musik, sehingga tarian dan musik menjadi dua bentuk kesenian yang masing-masing saling mem-butuhkan. Hubungan tersebut dilakukan berdasarkan kebutuhan ritme dan ekspresi diantara musik dan tari (Firmansyah dkk, 1996: 5)

Alat musik pengiring tari *Bedana* yang lazim dipakai adalah :

1. Alat musik gambus lunik, yaitu sebuah alat musik tradisional daerah Lampung yang penggunaannya dengan cara dipetik. Senar gambus berjumlah empat sehingga menghasilkan nada yang dominan, yang biasanya mengiringi lagu-lagu tari *Bedana* seperti lagu selimpat, pe-nayuhan, dan lain-lain.
2. Ketipung, yaitu alat musik yang biasanya digunakan untuk meng-iringi tari bedana dan lagu-lagu tradisional.
3. Karenceng (terbangan), yaitu alat musik yang dibuat dari kayu nangka yang fungsinya sama dengan ketipung atau lebih dominan alat musik ini sebagai pengiring arak-arakan.

Alat musik pengiring tambahan biasanya dipakai gong kecil bahkan untuk lebih semaraknya dapat pula dipakai alat-alat musik modern, seperti : Biola, Accordion, dan lain-lain (Firmansyah dkk, 1996:6).

2.6.3 Busana Tari *Bedana*

Tari *Bedana* mempunyai dan menggunakan busana tari dan aksesoris khas daerah Lampung. Hal ini perlu dikemukakan agar pemakaian busana tari *Bedana* dapat diseragamkan dan memiliki identitas tersendiri. Dengan demikian pemakaian busana tari *Bedana* di seluruh provinsi Lampung diharapkan sama. Hal ini akan membedakan busana tari *Bedana* daerah lain di Indonesia.

Menurut Firmansyah, dkk (1996:11) berikut adalah busana wanita dan busana pria yang dikenakan untuk tari *Bedana*:

1. Busana Wanita

- a. Penekan rambut
- b. Belattung tebak/sanggul malang
- c. Gaharu kembang goyang/sual kira
- d. Kembang melati/kembang melur
- e. Subang giwir/anting-anting
- f. Buah jukum/bulan temanggal
- g. Bulu serattei/bebitting
- h. Gelang kano/gelang bibit
- i. Kawai kurung
- j. Tapis/betuppall.

2. Busana Pria

- a. Baju Teluk Belanga/Belah Buluh
- b. Kain bidak/betumpel
- c. Bulu serattei/bebitting
- d. Ikat kepala/peci (Firmansyah dkk, 1996: 13).

2.6.4 Ragam Gerak Tari *Bedana*

Dijelaskan dalam buku Mengenal Tari *Bedana* (Firmansyah,dkk, 1996:21),

berikut adalah beberapa macam ragam gerak tari *Bedana*.

Tabel 2.1. Uraian Ragam gerak tari *Bedana*

No	Nama Ragam Gerak	Hit	Kaki	Tangan	Kepala
1.	<i>Tahtim</i>	1	Kaki kanan melangkah ke depan.	Tangan mengayaun	Pandangan ke depan.
		2	Kaki kiri melangkah ke depan.	berlawanan dengan gerak kaki.	
		3	Kaki kanan melangkah ke depan.		
		4	Mundur kaki kiri balik badan ke kiri.		
		5	Langkah kaki kanan.		
		6	Kaju kaki kiri diikuti kaki kanan jinjit sebelah kiri.		
		7	Maju kaki kiri badan merendah.		
		8	Menarik kaki kanan sebelah kaki kiri langsung menarik jongkok.		

No	Nama Ragam Gerak	Hit	Kaki	Tangan	Kepala
2.	<i>Khesek Gantung</i>	1 2 3 4	Langkah kaki kanan ke depan. Langkah kaki kiri. Ayun kaki kanan dan geser ke samping kanan. Tarik kaki kanan merapat dengan kaki kiri (angkat).	Gerakan tangan berkelai.	Pandangan ke depan. Tengok ke samping kanan. Pandangan kembali ke depan.
3.	<i>Khesek Injing</i>	1 2 3 4	Langkah kaki kanan. Langkah kaki kiri. Mengangkat kaki kanan di letakkan di sebelah kanan, kaki kiri jinjit (badan merendah). Mengayun kaki kanan ke samping kanan.	Gerakan tangan berkelai.	Pandangan ke depan. Menengok ke samping kiri (bawah). Pandangan kembali ke depan.

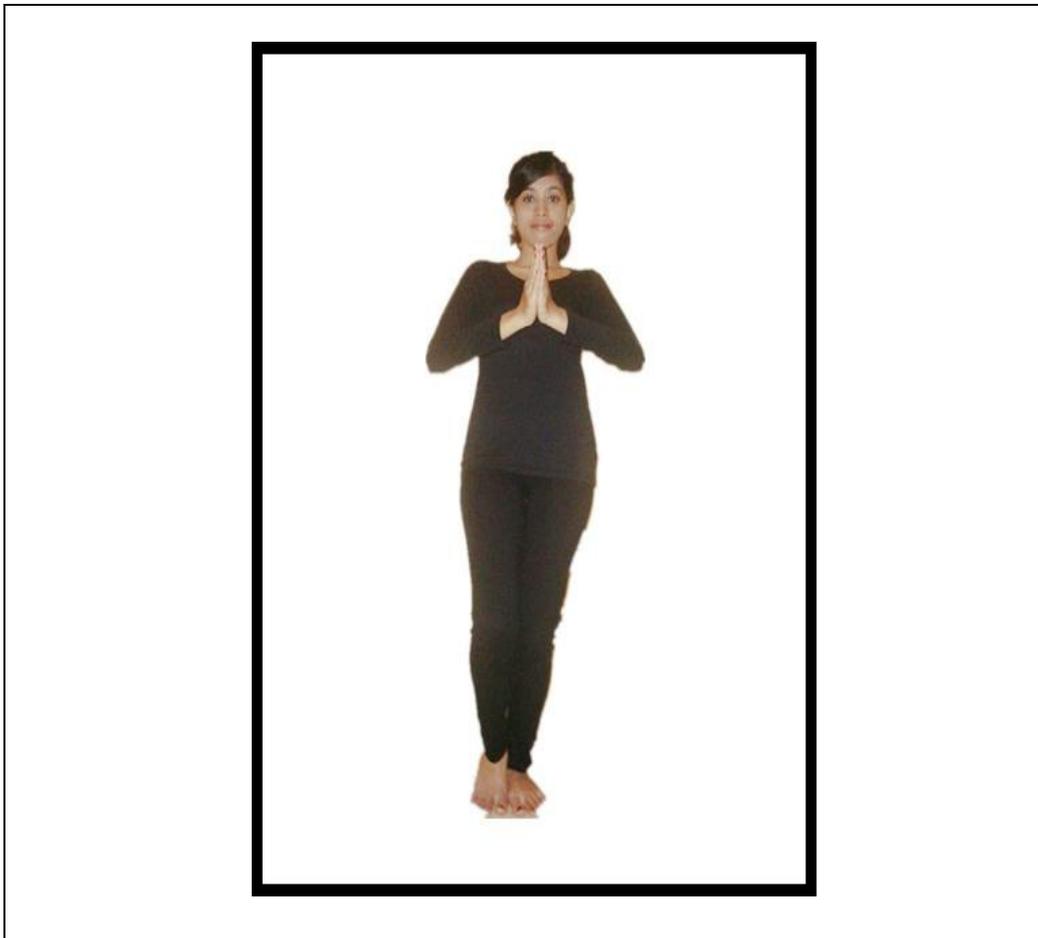
No	Nama Ragam Gerak	Hit	Kaki	Tangan	Kepala
4.	<i>Jimpang</i>	1 2 3 4 5 6 7 8	Langkah kaki kanan. Langkah kaki kiri. Mundur kaki kanan. Langkah kaki kiri. Langkah kaki kanan. Mutar kaki kiri ke samping kiri. Diikuti kaki kanan, balik mutar ke kanan. Angkat kaki kiri, samping kiri kaki kanan dengan pasti kaki kiri jinjit.	Gerakan tangan kimbang/mengayuh.	Pandangan ke depan (mengikuti arah gerakan kaki).
5.	<i>Humbak Moloh</i> Hitungan 5,6,7,8 kebalikan dari hitungan 1,2,3,4.	1 2 3 4	Kaki kanan ke samping kanan. Kaki kiri ke samping kanan (mengikuti kaki kanan). Kaki kanan ke samping kanan. Kaki kiri ayun ke depan.	Gerakan tangan berkelai.	Pandangan ke depan atau mengikuti arah gerakan kaki.

No	Nama Ragam Gerak	Hit	Kaki	Tangan	Kepala
6.	<i>Ayun</i>	1 2 3 4	Langkah kaki kanan. Langkah kaki kiri. Langkah kaki kanan. Angkat (ayun) kaki kiri.	Gerakan tangan kimbang	Pandangan ke depan.
7.	<i>Gantung</i>	1 2 3 4	Angkat/ayun kaki kiri. Merendah/ kaki kanan. Angkat/ayun kaki kiri. Merendah/kaki kanan.	Gerakan tangan berkelai.	Pandangan ke depan. Menoleh ke samping kiri (bawah). Pandangan kembali ke depan. Menoleh ke samping kiri (bawah).

No	Nama Ragam Gerak	Hit	Kaki	Tangan	Kepala
8.	<i>Belitut</i>	1	Langkah kaki kanan silang ke kiri.	Gerakan tangan berkelai kimbang.	Pandangan ke depan (mengikuti gerak kaki).
		2	Diikuti kaki kiri di belakang kaki kanan.		
		3	Langkah kaki kanan silang ke kiri.		
		4	Diikuti kaki kiri di belakang kaki kanan.		
		5	Maju kaki kanan.		
		6	Silang kaki kiri ke kanan, badan di putar.		
		7	Mundur kaki kanan.		
		8	Ayun kaki kiri ke depan.		
9.	<i>Gelek</i>	1	Ayun angkat kaki kanan.	Gerakan tangan kimbang.	Pandangan ke depan (mengikuti gerak kaki).
		2	Langkah kaki kanan.		
		3	Langkah kaki kiri.		
		4	Langkah kaki kanan.		
		5	Mundur kaki kiri.		
		6	Langkah kaki kanan ke samping kiri.		
		7	Silang kaki kiri ke kanan.		
		8	Ayun kaki kanan ke depan.		

2.6.5 Gambar Ragam Gerak Tari *Bedana*

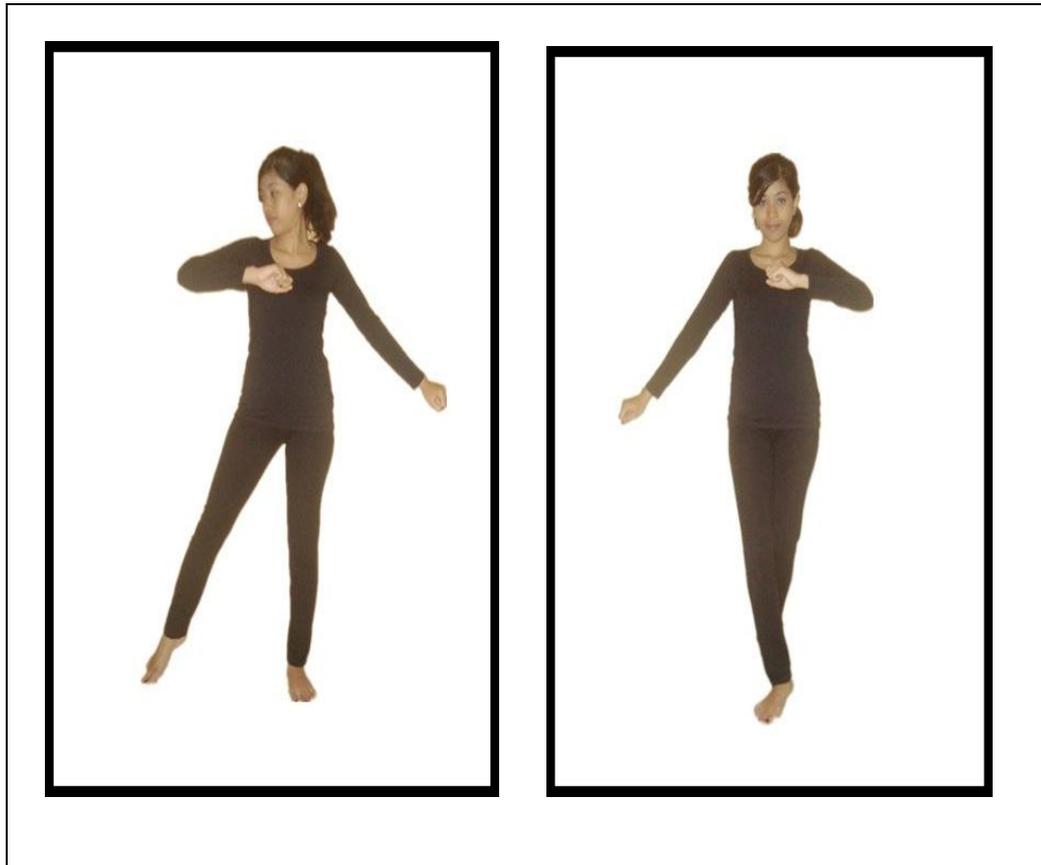
1. *Tahtim*



Gambar 2.1. Pose Ragam gerak *Tahtim* hitungan 8
(Foto, Gracia Gesta:13)

Tahtim merupakan ragam gerak yang inti gerakannya berada pada hitungan ke 8, yaitu dengan gerakan tangan sembah, kepala menghadap ke depan, kaki kanan jinjit dan dengan posisi badan mendak (sedikit ke bawah).

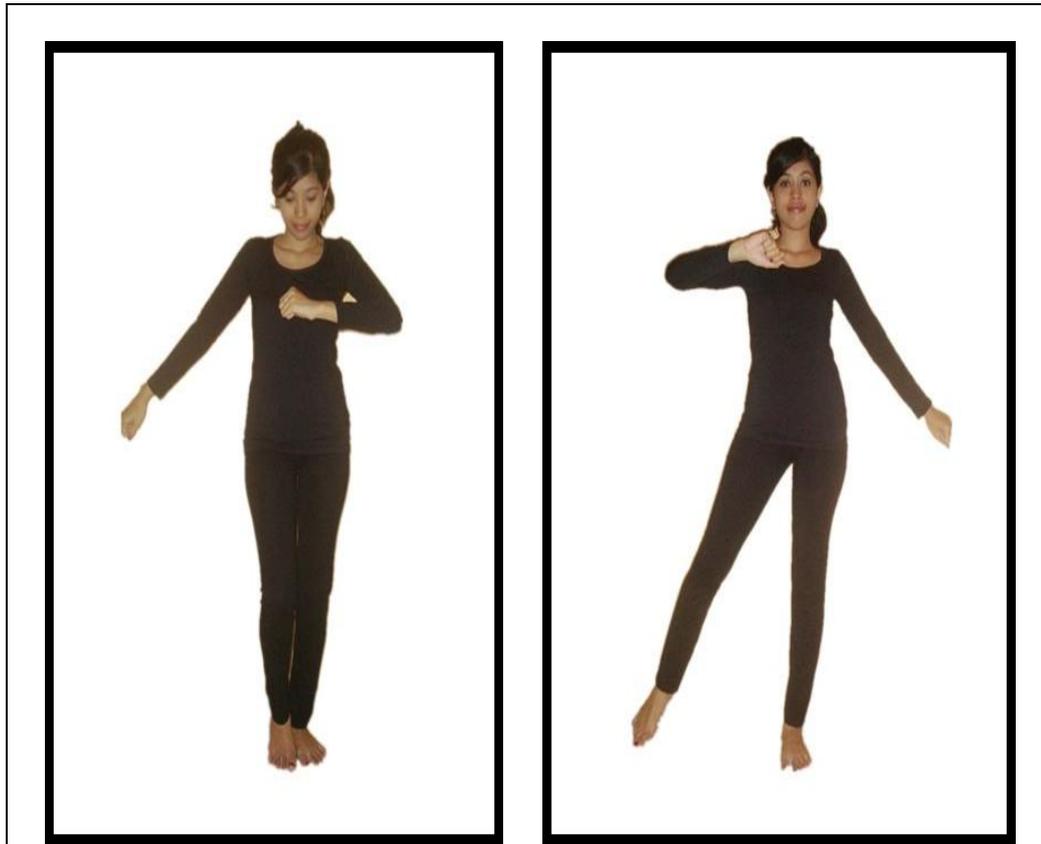
2. *Khesek Gantung*



Gambar 2.2 Pose Ragam Gerak *Khesek Gantung* hitungan 3 dan hitungan 4
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *khesek gantung* pada hitungan ke 3 sikap badan tegak, kepala menengok ke arah kanan, dan tangan kanan di taruh di depan dada dan tangan kiri di taruh di samping kiri sejajar badan, sedangkan kaki kanan jinjit di samping kanan. Hitungan ke 4, sikap badan tegak dan menghadap ke depan, tangan kiri di taruh di depan dada, sedangkan tangan kanan di taruh di samping kanan sejajar dengan badan, dan kaki kanan diangkat rata-rata air.

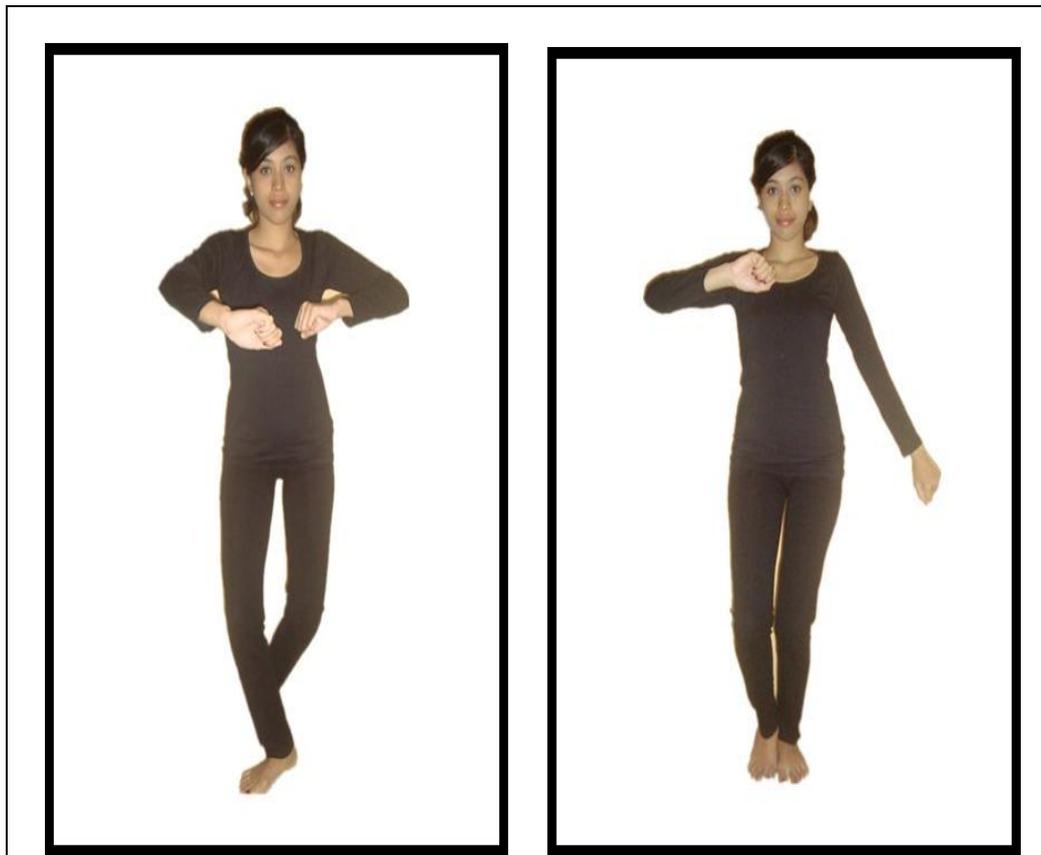
3. *Khesek Injing*



Gambar 2.3 Pose Ragam Gerak *Khesek Injing* hitungan 3 dan hitungan 4
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *khesek injing* pada hitungan ke 3 sikap badan agak menyerong ke kiri dan mendak, kepala menghadap ke bawah, tangan kanan menyiku di depan dada dan tangan kiri di samping kiri sejajar dengan badan, sedangkan kaki kanan jinjit. Hitungan ke 4, posisi badan tegak dan menghadap ke depan, tangan kanan menyiku di depan dada, dan tangan kiri di samping kiri sejajar badan, kaki kanan jinjit di samping kanan.

4. *Jimpang*



Gambar 2.4 Pose Ragam Gerak *Jimpang* hitungan 3 dan hitungan 4
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *jimpang* pada saat hitungan ke 3 kaki kanan mundur dan pada hitungan ke 4 kaki kiri melangkah ke depan dan arah pandangan ke depan. Hitungan ke 6, kaki kiri memutar ke samping kiri kemudian pada hitungan ke 7, diikuti kaki kanan dan memutar balik ke kanan. Pada saat hitungan ke 8 kaki kiri diangkat ke samping kiri kaki kanan dan kaki kiri jinjit, sedangkan sikap badan sedikit merendah (mendak) dan kepala menghadap ke depan.

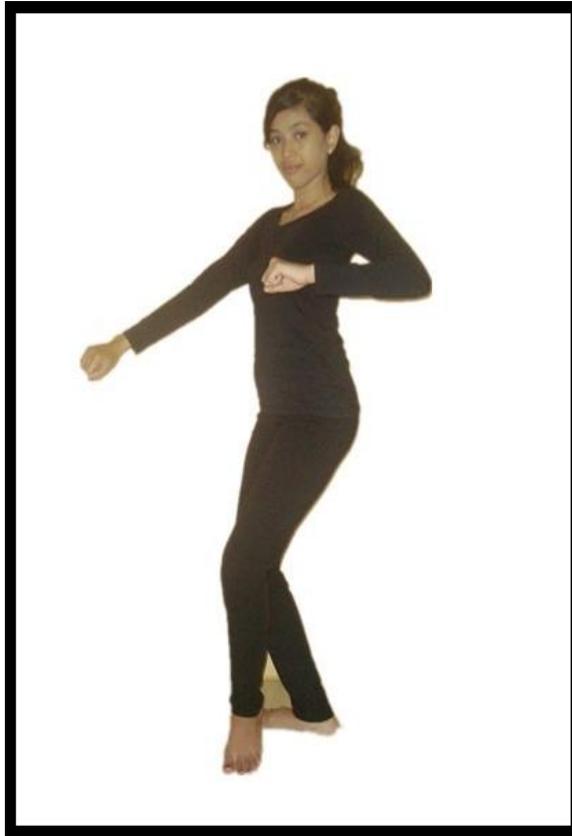
5. *Humbak Moloh*



Gambar 2.5 Pose Ragam Gerak *Humbak Moloh* hitungan 1 dan hitungan 2
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *humbak moloh* pada hitungan ke 1 kaki kanan melangkah ke samping kanan arah pandangan ke depan, gerakan tangan berkelai yaitu tangan kiri menyiku di depan dada dan tangan kanan di samping kanan badan. Hitungan ke 2 kaki kiri di gerakkan ke samping kanan (mengikuti kaki kanan), arah pandangan ke depan, dan gerakan tangan kanan berganti menyiku di depan dada dan tangan kiri di samping kiri badan. Pada hitungan ke 3 dan 4 sama dengan hitungan 1 dan 2.

6. *Ayun*



Gambar 2.6 Pose Ragam Gerak *Ayun* hitungan 3 dan hitungan 4
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *ayun* pada hitungan ke 3, kaki melangkah ke kanan dan pada hitungan ke 4, angkat (*ayun*) kaki kiri, posisi badan menghadap ke kanan, dan pandangan melihat ke kanan depan.

Bila melakukan *ayun* kiri, maka dilakukan gerakan sebaliknya.

7. *Gantung*



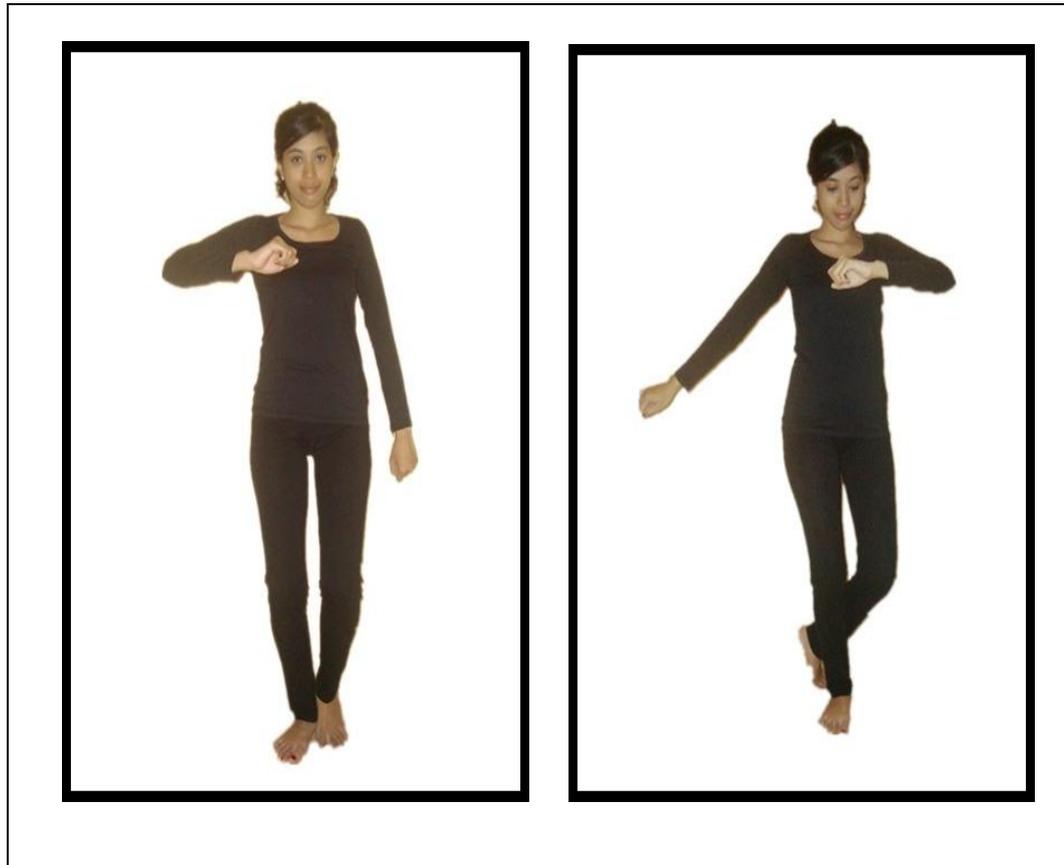
Gambar 2.7 Pose Ragam Gerak *Gantung* hitungan 1 dan hitungan 3
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *gantung* pada hitungan ke 1 dilakukan dengan meletakkan kaki kiri ke depan, tangan kanan menyiku di depan dada, tangan kiri di samping kiri badan, posisi badan menghadap ke kanan, kepala menunduk ke bawah, dan posisi badan merendah (mendak). Hitungan ke 2, kaki kiri diangkat (ayun) rata-rata air, posisi tangan kanan di samping badan dan tangan kiri menyiku di depan dada, dan kepala menghadap ke depan. Gerakan ke 3 dan ke 4 dilakukan dengan mengulang gerakan 1 dan 2.

8. *Belitut*



9. Gelek



Gambar 2.9 Pose Ragam Gerak *Gelek* hitungan 1 dan hitungan 6
(Foto, Gracia Gesta:13)

Gerakan *gelek* pada hitungan ke1, angkat (ayun) kaki kanan rata-rata air, badan tegap menghadap ke depan, tangan kanan disikukan di depan dada dan tangan kiri di letakkan di samping kiri badan.

Pada hitungan ke 6, langkahkan kaki kanan ke kiri dengan kepala menghadap ke bawah, dengan tangan kiri menyiku di depan dada dan tangan kanan di samping kanan badan.