

# ANIMASI 3 DIMENSI TARI GAMBYONG

## KUSTANTINAH

*Program Studi Teknik Informatika, STMIK Cikarang  
Jl. Kapten Soemantri No. 16 Cikarang-Bekasi  
Telp. (021)8900158, Fax. (021)8900158  
E-mail : kustantinah63@gmail.com*

### ABSTRAKSI

Mempelajari tarian tradisional kadang membuat anak-anak jenuh, salah satu tari tradisional yang ada di Indonesia adalah Tari Gambyong. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menari yang menarik untuk anak-anak.

Berkembangnya perfilman animasi dari animasi 2 dimensi menjadi animasi 3 dimensi membuat ketertarikan tersendiri bagi anak-anak. Blender adalah salah satu *software* untuk membuat animasi 3 dimensi, dimana penulis memanfaatkannya untuk membuat animasi 3 dimensi Tari Gambyong. Animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan media untuk memperkenalkan tarian tradisional kepada anak-anak.

Kata Kunci : Animasi, Tari Gambyong, Blender

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang cepat dan semakin canggih, mampu mempersembahkan film-film kartun yang begitu kreatif dan inovatif. Film kartun merupakan tayangan yang digemari oleh anak-anak karena gambar-gambarnya yang menarik dan lucu.

Sanggar Tari Melati merupakan salah satu sanggar tari yang berada di Perumahan Depsos yang terletak di Telaga Asih Kecamatan Cikarang Barat. Sanggar tari tersebut mengajarkan berbagai tari tradisional klasik, tari kreasi tradisional, dan tari kreasi nusantara di Indonesia. Mayoritas murid dari Sanggar Tari Melati adalah anak-anak TK (Taman Kanak-Kanak) dan SD (Sekolah Dasar). Sifat anak-anak yang suka bermain, terkadang merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Sehingga mereka merasa bosan dan tidak fokus untuk belajar menari.

Melalui *software-software* animasi yang tersedia gambar dapat terlihat seperti nyata. *Software* yang semakin canggih dan terus berkembang banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya untuk mengembangkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya. Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik untuk anak-anak. *Software-software* animasi yang berkembang semakin memberi kemudahan untuk membuat animasi tiga dimensi. Dengan dibuatnya tiga dimensi gambar akan terlihat lebih menarik dan unik, sehingga anak-anak lebih antusias dan tidak merasa bosan atau jenuh untuk belajar.

Untuk memfokuskan penelitian, maka diabatasi permasalahan yang mencakup sebagai berikut:

1. Dalam animasi tarian tradisional ini hanya menampilkan satu karakter penari yang memperagakan Tari Gambyong yang berasal dari Jawa Tengah.
2. Animasi yang dibuat akan memanfaatkan *software* Blender dan Adobe Flash CS4 sebagai *software* pendukung.
3. Animasi yang akan dibuat animasi tiga dimensi dan media interaktif menggunakan Adobe Flash CS4.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian yang dilaksanakan oleh penulis diantaranya adalah:

1. Mengetahui metode pembelajaran yang digunakan oleh Sanggar Tari Melati saat ini.
2. Membuat media pembelajaran yang lebih menarik untuk belajar menari bagi anak-anak.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Animasi 3 Dimensi

“Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat disentuh dan dirasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (media layar TV, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). 2D yang hanya memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D selain memiliki kedua dimensi tersebut juga memiliki kedalaman (Z). Animasi 2D bersifat datar (flat), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman

(volume) bentuk. Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view). Tahapan animasi 3D secara keseluruhan dikerjakan dengan media komputer, mulai dari tahap *modeling*, *texturing*, *lighting* sampai *rendering*” (Aditya, 2009:14).

“Animasi 3 dimensi, adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan tiga sumbu yaitu, X, Y, dan Z dalam sebuah *software* animasi 3 dimensi” (Bambi Bambang Gunawan 2013:28).

## 2.2 Tari Gambyong

“Tari Gambyong adalah tarian untuk menyambut tamu atau mengawali suatu resepsi perkawinan. Tarian ini dinamai sesuai dengan nama penari yang bernama Gambyong. Penari ini hidup pada zaman Sunan Paku Buwana IV di Surakarta. Dia mahir dalam menari dan memiliki suara merdu sehingga menjadi pujaan kaum muda pada zaman itu” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:40).

“Koreografi Tari Gambyong sebagian besar berpusat pada penggunaan gerakan kaki, tubuh, lengan, kepala. Penari tidak hanya lentur tubuhnya, tetapi juga harus terampil. Ada berbagai gerak dalam tari Gambyong. Gerak srisig adalah gerak dengan sikap berdiri jinjit dilanjutkan dengan langkah-langkah kecil. Nacah miring yaitu kaki kiri bergerak kesamping, bergantian disusul kaki kanan diletakkan didepan kaki kiri. Kengser adalah gerak kaki kesamping dengan cara bergeser dengan posisi kaki tetap merapat kelantai. Gerak embat atau entrag adalah gerak dengan posisi lutut yang membuka karena mendhak bergerak kebawah dan keatas. Selain itu, ada juga gerak berjalan (sekaran mlaku), dan gerakan di tempat (sekaran mandheg)” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:40).

## 2.3 Tahapan Membuat Animasi

“Dalam produksi sebuah film animasi diperlukan tahapan-tahapan yang tak jauh berbeda dengan produksi film sungguhan. Mulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi” (Deti Yektiningsih, 2010:74)

### 1. Tahap praproduksi

Pada tahap ini film belum dibuat tetapi persiapan apa saja yang sudah dibutuhkan sudah direncanakan, mulai dari tema lalu dikembangkan menjadi sinopsis hingga akhirnya menjadi skenario.

### 2. Tahap produksi

Setelah proses praproduksi selesai, tahap selanjutnya adalah proses produksi. Dimana tahapan-tahapan proses produksi dalam pembuatan animasi 3D, yaitu terdiri dari *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting* dan *rendering*.

### 3. Tahap pascaproduksi

Pada tahap ini adalah tahap penyelesaian dari semua kegiatan produksi yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Kesalahan pada waktu produksi sebagian mungkin diselesaikan pada tahap ini.

## 2.4 UML

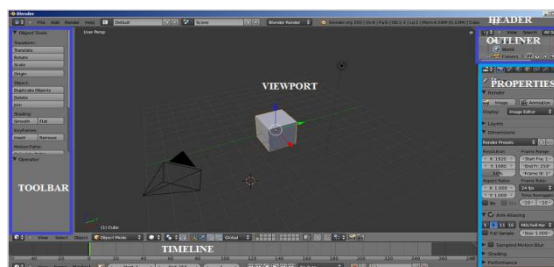
“UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’” (Adi Nugroho, 2010:6).

Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk menyederhanakan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

## 2.5 Blender

“Blender adalah aplikasi grafis 3D yang dirilis sebagai perangkat lunak bebas (OSS) dibawah GNU *General Public License*. Dapat digunakan *modeling*, *UV unwarping*, *texturing*, *rigging*, *water simulations*, *skinning*, *animating*, *rendering*, *particle*, dan *simulations*, *non-linear editing*, *compositing*, dan membuat interactive 3D *application*, termasuk *games*” (Seamolec Blender Ganesha, 2012:5).

Blender juga dapat digunakan untuk membuat animasi tiga dimensi dengan fitur-fitur untuk membuat game. Gambar dibawah ini merupakan tampilan yang pertama dijumpai ketika membuka Blender. Biasanya ketika pertama kali membukanya tampak *object cube* atau kubus.



Gambar1: Tampilan Awal Blender

## 2.6 Adobe Flash CS4

Adobe Flash CS4 Professional adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi.

## 2.7 Adobe Photoshop

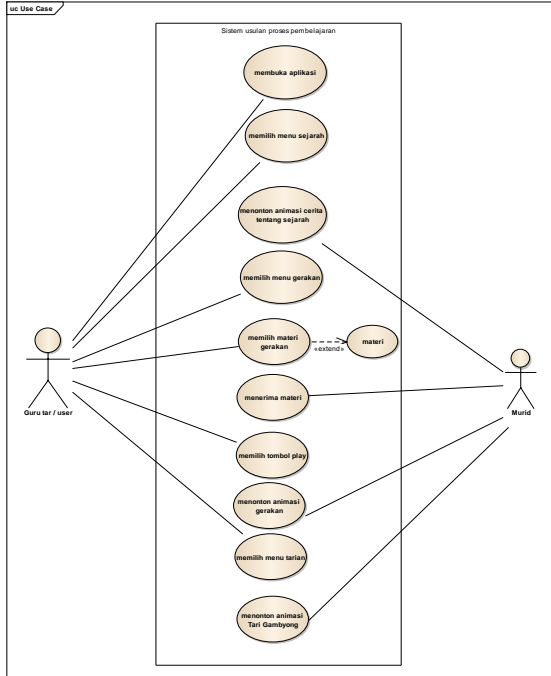
“Aplikasi program Adobe Photoshop adalah program yang diorientasikan untuk mengedit, memodifikasi, maupun memanipulasi bitmap atau foto” (Khaeruddin, 2008:13).

# 3. RANCANGAN SISTEM DAN APLIKASI

## 3.1 Prosedur

Proses pembelajaran yang diusulkan yaitu guru membuka aplikasi Tari Gambyong lalu memilih menu yang ada pada menu utama (menu sejarah, menu tarian atau menu gerakan). Maka akan tampil menu yang di pilih , dan murid dapat menerima materi serta menonton animasi.

### 3.2 Use Case Diagram



Gambar 2: Use Case Diagram

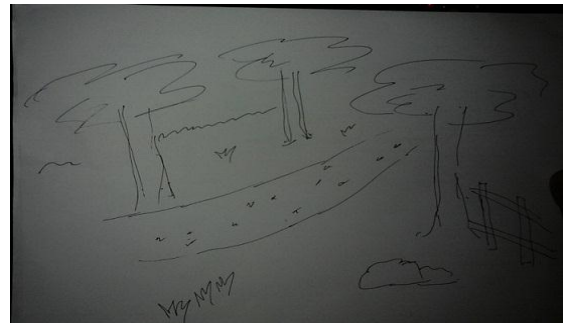
### 3.3 PRA PRODUKSI



Gambar 3: Rancangan Aktor

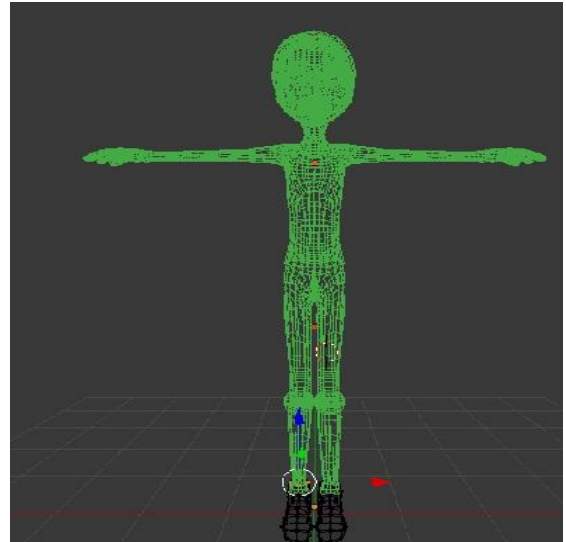


Gambar 4: Rancangan Tempat Menari



Gambar 5: Rancangan Tempat Cerita Sejarah

### 3.4 PRODUKSI



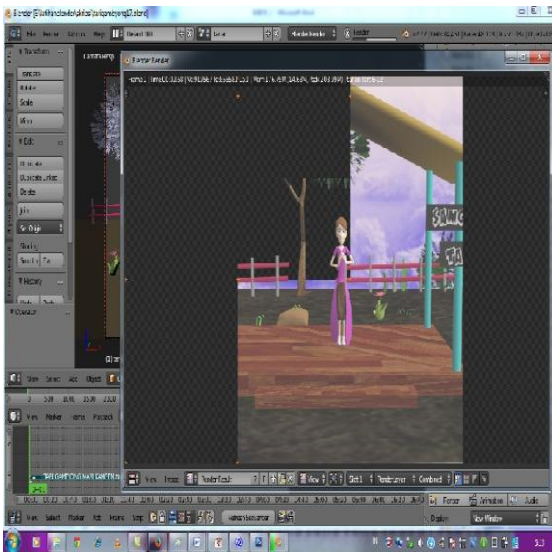
Gambar 6: Modeling



Gambar 7: Teksturing



Gambar 8: Riging



Gambar 9: Render

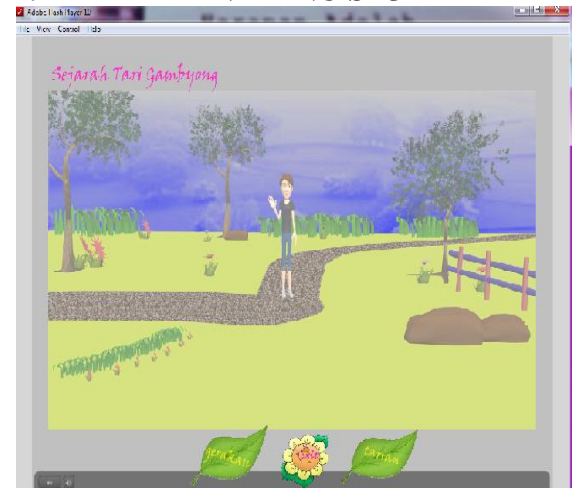
## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 TAMPILAN MENU UTAMA



Gambar 10: Tampilan Menu Utama

### 4.2 TAMPILAN MENU SEJARAH



Gambar 11: Tampilan Menu Sejarah

### 4.3 TAMPILAN MENU GERAKAN



Gambar 12: Tampilan Menu Gerakan

### 4.4 Tampilan Menu Tarian



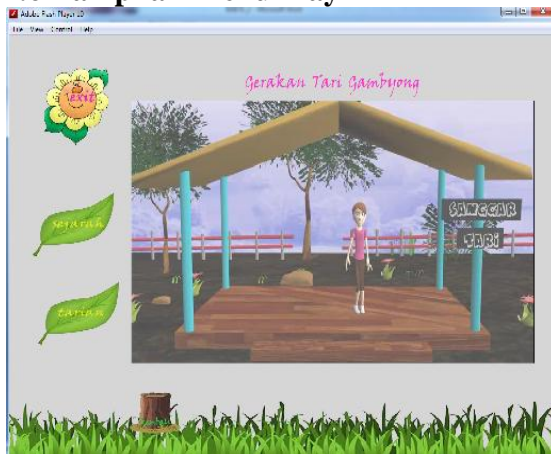
Gambar 13: Tampilan Menu Tarian

#### 4.5 Tampilan Menu Materi Gerakan



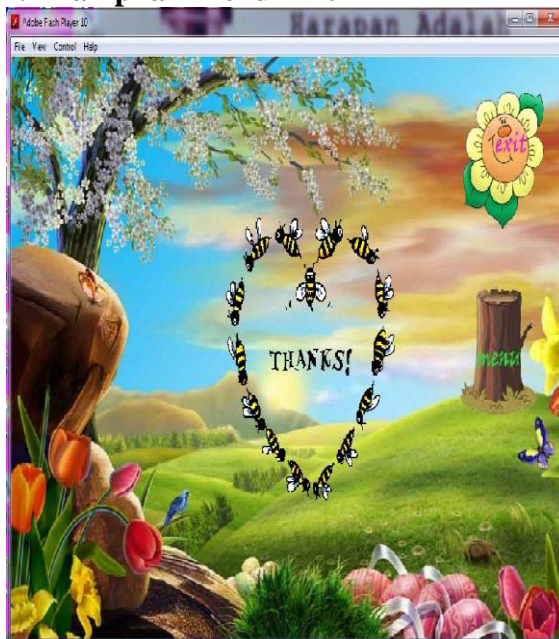
Gambar 14: Tampilan Menu Materi Gerakan

#### 4.6 Tampilan Menu Play



Gambar 15: Tampilan Menu Play

#### 4.7 Tampilan Menu Exit



Gambar 16: Tampilan Menu Exit

#### 4.8 Hasil Pengujian

Pengujian aplikasi Animasi Tiga Dimensi tari Gambiyong ini dilakukan kepada satu guru tari dan dua murid yang berumur 6 dan 8 tahun. Dan untuk proses pengujian menggunakan angket yang harus diisi.

Berikut ini adalah hasil dari pengujian yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh murid.

Tabel 1: Tabel Hasil Kuisoner

N O	Nama	SS	S	TS	STS
1	Atik		4	1	
2	Lutfiah Azizah S.	2	2	1	
3	Meyta Alifah Utami		3	2	
Jumlah		2	9	5	

Berikut ini adalah perhitungan persentase dari hasil pengujian sistem yang dilakukan:

$$\text{Persentase Kelayakan} = 43 / 60 \times 100\%$$

$$= 71,16\% \text{ (Layak)}$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh diatas diperoleh hasil 71,16% (Layak) dalam uji kelayakan, berarti aplikasi yang diuji dapat disimpulkan bahwa aplikasi sangat layak untuk digunakan.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian pada skripsi yang berjudul “Animasi 3 Dimensi Tari Gambiyong Menggunakan Blender” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan membuat animasi tiga dimensi gambar tampak lebih nyata dan lebih menarik.
2. Dengan memanfaatkan *software* Blender dan Adobe Flash CS4 dapat dibuat media pembelajaran menari yang menarik.
3. Dengan animasi tiga dimensi Tari Gambiyong pembelajaran menari menjadi lebih menarik untuk anak-anak.

Dalam perancangan animasi 3D ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan, seperti:

1. Pembuatan animasi dapat dirancang pada tarian lain selain Tari gambiyong untuk membantu dalam kegiatan belajar menari.
2. Gerakan lebih diper halus agar tampak lebih nyata.
3. Dapat dilengkapi dengan baju daerah darimana tarian berasal.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D andal*. Yogyakarta: Andi.

- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan SMP/MTS kelas VII*.
- Kharudin. 2008. *Belajar Otodidak Adobe Photoshop*. Bandung: Rama Widya.
- Lestari, Tri. 2014. *Profil Sanggar Tari Melati*.
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. Yogyakarta : Andi.
- Nugroho, Adi. 2010. *Rekayasa perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: Andi.
- Rosmansyah, Yusep, dan Tim SKACI. 2011. *Kecil-kecil Jago Bikin Game*. Jakarta : Anak Kita.
- SBG1. 2012. *Edisi Teori Dasar Animasi*. Bandung: Seamolec.
- Wahana Komputer. 2010. *Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash CS4*. Yogyakarta: Andi.
- Wibawanto, Wandah. 2013. *Memprogram Game Flash itu Mudah*. Yogyakarta : Andi.
- Yektiningsih, Deti. 2010. *Mengubah Ide Menjadi Duit*. Yogyakarta: Medpres.