

**GRAFIKA PEMODELAN MANUSIA UNTUK ANIMASI  
GERAKAN TARIAN SEKAPUR SIRIH DAERAH JAMBI**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH :

Nama : Deny Ichsan  
No.Mahasiswa : 06523232

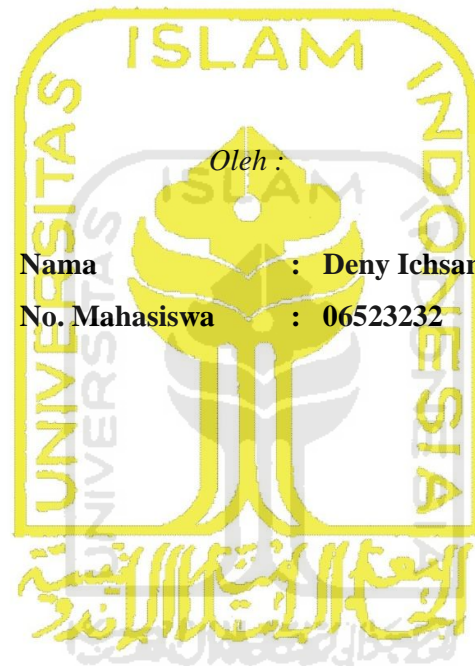
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2011**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**GRAFIKA PEMODELAN MANUSIA UNTUK ANIMASI GERAKAN  
TARIAN SEKAPUR SIRIH DAERAH JAMBI**

**TUGAS AKHIR**



*Oleh :*

**Nama : Deny Ichsan**

**No. Mahasiswa : 06523232**

YOGYAKARTA, 10 Agustus 2011

**PEMBIMBING**

**Ami Fauziah, ST., MT.**

**GRAFIKA PEMODELAN MANUSIA UNTUK ANIMASI GERAKAN  
TARIAN SEKAPUR SIRIH DAERAH JAMBI**

TUGAS AKHIR

*oleh :*

**Nama : Deny Ichsan**

**No. Mahasiswa : 06523232**

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, 10 Agustus 2011

**Tim Penguji**

**Tanda Tangan**

Tim Penguji,

**Ami Fauziah, ST., MT.**

Ketua

**Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.**

Anggota I

**Affan Mahtarami, S.Kom., MT.**

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia

**( Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom )**

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan Tugas Akhir Ini Untuk:

Kedua orang tuaku yang telah memberikan segalanya  
kepadaku baik berupa moral maupun materil serta doanya  
kepadaku

Abang-abangku Adi Nasri dan Beny Tiar Wahyudi yang  
selalu memberikan dorongan semangat untuk  
menyelesaikan kuliah ku

Keluarga besar, Saudara-saudara serta Sahabat-sahabat  
yang selalu memberikan semangat dan doa

Terima kasih

## HALAMAN MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya “

(QS. Al Baqarah : 256)

“ A dream you dream alone is only a dream, a dream you dream together is a reality “

(John Lennon)

“ Dream it, Plan it, Do it”

(National Geographic)

“Hei jangan ragu dan jangan malu, tunjukkan pada dunia bahwa sebenarnya kita mampu”

(Iwan Fals)

“ Perjuangan itu kesempatan “

(Napoleon Hill)

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul "GRAFIKA PEMODELAN MANUSIA UNTUK ANIMASI GERAKAN DAERAH JAMBI DAERAH JAMBI" dengan baik. Sholawat serta salam juga dipanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para kerabat dan sahabat – sahabatnya.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana S-1 di Universitas Islam Indonesia dan juga sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang telah diperoleh selama kuliah. Sehingga diharapkan aplikasi yang dihasilkan memberikan manfaat bagi orang lain.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya Tugas Akhir dan laporan Tugas Akhir ini bukanlah tanpa hambatan. Oleh karena itu tidaklah berlebihan jika pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua Orang tua dan kedua abang-abangku Ady Nasri dan Beny Tiar Wahyudi yang tercinta yang selalu memberikan kasih sayang yang tidak terhingga, setumpuk doa, dan perhatiannya baik moril maupun materiil yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Keluarga besar yang selalu memberi semangat kepada penulis, Nenek, Om, Tante, Kakak, Sepupu, Keponakan dan terutama Om Herman yang telah memberikan sedikit waktu untuk membantu penulis.

4. Bapak Ir. Gumbolo HS., Msc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UII.
5. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UII.
6. Ibu Ami Fauziah, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir, atas kesabaran serta pengertian yang selalu terlihat dimana pun untuk membantu penulis.
7. Seluruh staf pengajar FTI UII, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika memberikan modal ilmu untuk menapaki masa depan.
8. Tumes, Qori, Ardiyan, Patrick, Didon, Puput, Muklis, Bakti, Iyus, Nanda, Randi, Wildan, Aldi, Rian, Wisnu, Eki, Deni, Bagus, Ucek, Ade, Willy, Oji, Tyo, Yunin, Angga, Surya, Rudi, Kuncoro serta saudara dan sahabat yang tidak disebutkan namanya yang telah memberikan cahaya disaat kegelapan dan mengajari bahwa malam itu selalu menjanjikan kedatangan fajar pagi yang cerah, terima kasih telah memberikan semangat dan sepotong doa untuk penulis.
9. Teman-teman kos BL yang memberikan keceriaan serta semangat kepada penulis.
10. Teman-teman FIRE'06 tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas semangat dan doa kepada penulis.
11. Teman-teman SMA 5 Jambi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas doa kepada penulis.
12. Semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dari awal hingga akhir.
13. Serta alam luas yang telah menjadi guru setia dari pelajaran hidup untuk penulis.

Seluruh saudara dan sahabat-sahabatku yang terlalu banyak untuk disebutkan satu-persatu di manapun mereka berada. Mereka yang menjadikan hidup ini lebih berarti. Tetaplah menjadi mentari yang selalu memberi manfaat

bagi kita semua. Penulis sangat berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Dengan kesadaran penuh bahwa proses pembelajaran harus terus berlanjut maka dengan penuh kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran dari para pembaca demi kesinambungan proses pembelajaran itu sendiri. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Yogyakarta, Agustus 2011

Penulis,



## SARI

Tarian sekapur sirih ialah salah satu tarian yang berasal dari daerah Jambi yang di tampilkan saat penyambutan tamu. Untuk mempelajari tarian sekapur sirih akan sulit dipelajari jika tanpa pengajar tarian sekapur sirih itu sendiri, dan akan lebih mudah dipahami dan menekan biaya jika menggunakan sebuah animasigerakan dasar tarian sekapur sirih animasi. Hal inilah yang menjadi bahan pertimbangan penulis untuk membuat “grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi” yang memanfaatkan teknologi animasi grafis berbasis multimedia untuk memudahkan masyarakat mempelajari dan memahami gerakan-gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi.

grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi adalah salah satu bentuk aplikasi multimedia yang memberikan informasi tentang tarian sekapur sirih serta memberikan animasi gerakan dasar dari tarian sekapur sirih daerah Jambi. Grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi ini dirancang dengan menggunakan HIPO. Animasi 3D gerakan tarian ini terdiri dari menu-menu gerakan dasar tarian yaitu kepala, tangan, badan dan kaki. Dengan demikian, pengguna dapat mempelajari tarian sekapur sirih dengan mudah.

Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan *Adobe Flash* dan *Poser*. Untuk mengukur kelebihan dan kekurangan sistem digunakan analisis melalui penyebaran kuisioner. Animasi 3D ini berjalan baik dalam Flash Player dan menghasilkan keluaran berupa informasi gerakan-gerakan dasar tarian, kostum tarian, alat musik pengiring, sedikit tentang tarian dan video tarian.

Keywords : Animasi 3D, Sekapur Sirih, Tarian

## TAKARIR

*Sekapur Sirih*

nama tarian yang berasal dari daerah Jambi yang berfungsi sebagai tari penyambutan tamu-tamu.

*Animasi 3D*

gambar tiga dimensi yang bergerak

*Tarian*

salah satu jenis kesenian.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
SARI .....	ix
TAKARIR .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Tarian Sekapur Sirih .....	5
2.1.1 Sejarah Tarian Sekapur Sirih.....	5
2.1.2 Musik Pengiring .....	10
2.1.3 Fungsi dan Waktu Pertunjukkan Tarian Sekapur Sirih.....	10
2.2 Multimedia .....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia .....	10
2.2.2 Definisi Multimedia .....	11
2.2.3 Struktur Multimedia .....	12
2.2.4 Komponen Multimedia.....	12

2.2.5 Keuntungan dan Kelemahan Multimedia .....	13
2.3 Animasi .....	13
2.3.1 Definisi Animasi .....	13
2.3.2 Jenis-jenis Animasi .....	13
2.4 3D (Tiga Dimensi) .....	13
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>14</b>
3.1 Analisis Masalah.....	14
3.2 Hasil Identifikasi Masalah.....	14
3.3 Hasil Analisis Kebutuhan Sistem .....	15
3.3.1 Analisis Konten.....	15
3.3.2 Analisis Kebutuhan Data .....	15
3.3.3 Analisis Kebutuhan Masukan .....	16
3.3.4 Analisis Kebutuhan Proses .....	16
3.3.5 Analisis Kebutuhan Keluaran .....	16
3.3.6 Analisis Kebutuhan Antarmuka.....	16
3.4 Perancangan Sistem .....	17
3.4.1 Metode Perancangan .....	17
3.4.2 Perancangan Hierarki Proses .....	17
3.4.3 Perancangan Antarmuka.....	20
3.4.4 Perancangan Konten.....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	28
4.1.1 Batasan Implementasi.....	28
4.1.2 Implementasi Pembuatan Program.....	28
4.1.3 Implementasi Antarmuka.....	28
4.2 Pengujian dan Analisis.....	35
4.2 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	37
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>39</b>
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuisisioner.....	36
--	----



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> VTOC proses aplikasi .....	18
<b>Gambar 3.2</b> Rancangan Antarmuka Intro.....	20
<b>Gambar 3.3</b> Rancangan Antarmuka Menu Home.....	21
<b>Gambar 3.4</b> Rancangan Antarmuka Menu Tentang Tarian.....	21
<b>Gambar 3.5</b> Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Tarian .....	22
<b>Gambar 3.6</b> Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Kepala.....	23
<b>Gambar 3.7</b> Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Tangan.....	23
<b>Gambar 3.8</b> Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Badan.....	24
<b>Gambar 3.9</b> Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Kaki.....	25
<b>Gambar 3.10</b> Rancangan Antarmuka Menu Video Tarian .....	25
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan Antarmuka Menu Kostum Tarian .....	26
<b>Gambar 3.12</b> Rancangan Antarmuka Menu Alat Musik Tarian .....	26
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Intro .....	29
<b>Gambar 4.2</b> Halaman Home .....	30
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Tentang Tarian .....	30
<b>Gambar 4.4</b> Halaman Menu Gerakan Tarian.....	31
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Menu Kepala.....	31
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Menu Tangan .....	32
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Menu Badan.....	32
<b>Gambar 4.8</b> Halaman Manu Kaki .....	33
<b>Gambar 4.9</b> Halaman Menu Video Tarian .....	33
<b>Gambar 4.10</b> Halaman Menu Kostum Tarian.....	34

**Gambar 4.11** Halaman Keterangan Kostum Tarian ..... 34  
**Gambar 4.12** Halaman Menu Alat Musik Tarian..... 35



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya *multimedia* yang begitu pesat, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut sehingga dapat memahami kepentingan masing-masing. Pemakai dapat melihat gambar, teks, animasi tiga dimensi, yang menyebabkan informasi tersebut mudah dipahami dan menarik. Terdapat dua jenis animasi yakni animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi dua dimensi hanya menggunakan dua aksis (sudut pandang) yakni X mewakili lebar dan gerakan kiri-kanan, dan Y mewakili tinggi dan gerakan atas-bawah. Gambar pada animasi dua dimensi bisa dianalogikan dengan wayang kulit. Tidak ada ketebalan pada animasi dua dimensi. Animasi 3 dimensi menggunakan tiga aksis (sudut pandang), yakni X, Y, dan Z. aksis Z mewakili ketebalan dan gerakan maju mundur. Dengan tiga aksis maka objek dan gerakan lebih realistis. Bentuk objek mewakili lebar, tinggi, dan ketebalan. Gerakan objek bisa ke samping, atas-bawah, dan maju mundur. Pada animasi tiga dimensi juga dapat dikreasi efek-efek realistis seperti pencahayaan dan bayangan.

Tari Sekapur Sirih telah menjadi milik masyarakat, dan pada titik tertentu telah bersalin rupa menjadi ciri dan simbol daerah Jambi. Walaupun tari Sekapur Sirih merupakan tari kreasi tataan baru, namun memiliki kharisma tertentu sebagai tari yang dimuliakan untuk menyambut tamu pilihan maupun dalam pementasan khusus. Mencermati sejarah perjalanan tari Sekapur Sirih, menjadi pelajaran yang sangat berharga bagi semua pihak yang berkepentingan dalam penciptaan karya seni. Dapat diketahui tarian sekapur sirih Jambi adalah salah satu budaya daerah yang harus dipertahankan dan Tari sekapur sirih adalah salah satu dari sekian banyak warisan budaya daerah yang saat ini sudah jarang terlihat kecuali dalam penyambutan tamu-tamu istimewa. Salah satu penyebabnya adalah karena



kurangnya kepedulian dari masyarakat Jambi sendiri. Karena kesibukan masyarakat Jambi dengan pekerjaan maka tidak cukup waktu untuk berlatih tarian sekapur sirih, itupun menyebabkan budaya tarian ini kurang mendapatkan respon yang baik dari peminat yang ingin belajar tarian sekapur sirih Jambi. Anak sekolah juga saat ini lebih baik memilih bermain atau membantu orang tua dari pada belajar tari. Begitu juga untuk dinas pariwisata, lebih mendahulukan pariwisata dibidang rekreasi. Oleh sebab itu, banyak masyarakat yang ingin belajar tarian sekapur sirih akan tetapi kurangnya pengajar. maka dari itu, dikembangkan video/animasi yang dapat membantu dalam pelatihan tari tersebut, karena dapat dipelajari kapan saja saat ada waktu luang. Apabila konsep-konsep itu dapat dibuat menjadi nyata sehingga mudah dipelajari oleh masyarakat yang ingin belajar, maka tarian ini tidak saja ditampilkan untuk para tamu-tamu istimewa saja. Dalam usaha kearah itu, maka video ataupun animasi gerakan tiga dimensi tarian sekapur sirih daerah Jambi akan sangat membantu masyarakat yang ingin belajar tari sekapur sirih, meskipun tidak berada di daerah Jambi.

Memperhatikan latar belakang masalah tersebut, maka muncul pemikiran untuk membuat Tugas Akhir dengan memilih judul **“GRAFIKA PEMODELAN MANUSIA UNTUK ANIMASI GERAKAN TARIAN SEKAPUR SIRIH DAERAH JAMBI”**. Dengan aplikasi tersebut maka dapat memperkenalkan tari sekapur sirih secara lebih interaktif dengan penggunaan komputer.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana memberikan panduan tentang cara melakukan tarian serta pengenalan tarian sekapur sirih dengan benar dan menarik melalui suatu teknologi berbasis *multimedia*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya gerakan-gerakan yang terdapat di tarian sekapur sirih, maka dalam Tugas Akhir ini diberikan batasan masalah, yaitu :

1. Gerakan dasar terdiri dari gerakan kepala, tangan, badan dan kaki.
2. Alat musik pengiring tarian terdiri dari 6 jenis alat musik.
3. Kostum tari yang digunakan pada tari sekapur sirih.
4. Tarian yang ditampilkan hanya penari perempuan.
5. Tarian sekapur sirih yang menjadi objek penelitian hanya yang berada di daerah kota Jambi saja meskipun di daerah-daerah lain yang berada di provinsi Jambi terdapat objek-objek yang sama.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai yaitu, Membangun aplikasi *multimedia* yang menarik dan efektif agar dapat memberikan panduan untuk pengguna untuk mempelajari dan memahami tarian sekapur sirih dengan cara memberikan animasi gerakan dasar tarian sekapur sirih daerah Jambi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini dapat mempermudah dalam mempelajari tentang tari sekapur sirih daerah Jambi.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian untuk Tugas Akhir ini yaitu dengan menggunakan metode studi pustaka. Metode ini merupakan metode untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara pengumpulan data melalui buku-buku maupun situs-situs tentang tarian sekapur sirih yang diperoleh dari internet.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembacaan yang lebih akurat dan memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam laporan ini, maka sistematika laporan dibagi dalam lima bab dan garis besar isinya yaitu :

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pembuka yang berisi sub-sub informasi mengenai hal-hal yang mendasari setiap penelitian. Adapun sub-sub bagian tersebut yaitu : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan informasi tentang tarian sekapur sirih, sejarah multimedia, definisi multimedia, struktur multimedia, komponen multimedia, dan keuntungan serta kelemahan multimedia, tentang animasi dan definisi 3D (tiga dimensi).

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Mengurai tentang metode-metode yang dipakai pada analisis kebutuhan animasi tarian sekapur sirih yang berisi analisis masalah, hasil identifikasi masalah, hasil analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi animasi tarian sekapur sirih, respon pengguna terhadap penggunaan animasi tersebut serta kelebihan dan kekurangannya.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Terdiri dari kesimpulan atas permasalahan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tarian Sekapur Sirih**

##### **2.1.1 Sejarah Tarian Sekapur Sirih**

Lahir dan terbentuknya Provinsi Jambi menjadi daerah Tk. I yang otonom, merangsang dan menimbulkan berbagai terobosan pemikiran dan usaha untuk mengaktualkan dirinya dengan jalan mengangkat, memperkenalkan serta menyebarluaskan berbagai bentuk dan ciri daerah Jambi yang selama ini terabaikan. Segala usaha untuk menghadirkan simbol-simbol kedaerahan baik secara fisik maupun non fisik merupakan ungkapan eksisnya Jambi dan rakyatnya sebagai sebuah negeri yang mempunyai hak dan kewajiban yang sama dengan negeri lainnya dalam wilayah republik ini. Pada awal pembentukan daerah Tk. I Provinsi Jambi tahun 1957, jumlah penduduk Jambi masih sangat jarang. Sebagai sebuah kota bekas keresidenan, kota Jambi pada masa itu belum memiliki fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung berbagai kegiatan sosial, termasuk kegiatan kesenian. Dalam kondisi demikian, daerah Provinsi Jambi yang berada di bawah penguasa perang Sriwijaya yang berpusat di Palembang sebagai penanggung jawab keamanan, mulai merintis dan merancang segala sesuatunya untuk mendukung daerah yang baru lahir ini. Dalam kondisi itu, tumbuh gagasan dari seorang putra daerah yang kebetulan menduduki jabatan yang strategis sebagai Komandan Korem Gapu Jambi yaitu Letkol. RA. Rachman tentang perlunya daerah Jambi yang baru lahir itu memiliki sebuah tari persembahan yang mampu mencirikan daerah Jambi serta meninggikan harkat rakyat daerah Jambi yang beradat serta memiliki seni budaya yang tidak kalah dengan daerah lainnya. Pada masa itu di Jambi dan daerah lain sedang marak-maraknya berkembang tarian Melayu Deli seperti Serampang 12 serta Lenggang Patah 9 yang telah ditata dengan baik oleh Sayuti, seorang seniman Deli terkenal pada tahun 50-an. Hal ini

menyebabkan, tarian daerah Jambi menjadi tarian pinggiran dan kelas dua karena belum mendapat penataan koreografi yang memadai. [ZUR97]

Gagasan perlunya tari yang bernuansa Jambi tersebut dilontarkan kepada seorang anak muda yang pada saat itu cukup menonjol kiprahnya dalam musik maupun tari di kota Jambi, Firdaus Chatab. Menurut Firdaus Chatab, hal tersebut dilontarkan karena untuk menyambut tamu daerah sebelumnya digunakan tari Selendang Mayang sebagai tari persembahan dan tari kehormatan. Untuk maksud tersebut, Firdaus Chatab menanggapi serius sinyal Letkol RA. Rachman yang begitu penuh perhatian atas kepentingan daerah serta kehidupan kesenian daerah. Maka Firdaus mencoba menggarap tari dimaksud berdasarkan gerak dasar tari tradisional daerah Jambi yang berasal dari daerah Matagual, Muara Tembesi dan Mandiangin serta daerah lain dalam Provinsi Jambi. Firdaus Chatab merekayasa tari yang diinginkan tersebut di rumah tempat tinggalnya di Kompleks Setya Negara. Menurut keterangannya Firdaus menggarap tarian tersebut berhari-hari bahkan berminggu-minggu dengan bergerak dan menari di depan kaca untuk melihat keserasian gerak tari yang digarapnya tersebut. Dari proses tersebut muncul tari yang kemudian diberi nama Sekapur Sirih oleh RA. Rachman dan sejak itu pula tarian tersebut dijadikan sebagai tarian persembahan dan tari penyambutan.

Gerak dasar yang dominan diambil dari sumber tari tradisional, menurut Firdaus Chatab ialah gerak lenggang masuk dan keluar yang dewasa ini dikenal dengan nama gerak anak rajo bejalan, gerak liuk, gerak sembah rendah dan gerak merentang kepak, serta gerak putar penuh di atas poros, begitu pula sikap simpuh dan sikap patah paku. Pada masa awal perkembangannya, tari Sekapur Sirih sekitar tahun 1959 – 1960 hanya menggunakan kostum yang sangat sederhana, yaitu terdiri dari kain songket, baju kurung dalam, sedangkan hias kepala berupa sunting yang terdiri dari kembang goyang, beringin dan cempako. Aksesoris lain yang juga digunakan ialah teratai, pending dan gelang. Terlihat bahwa kostum penari pada masa tersebut belum mendapat penataan khusus, begitu pula jumlah penari yang ditampilkan hanya menyesuaikan kebutuhan serta ruang yang

digunakan untuk penampilan tari tersebut. Adakalanya 5 atau 7 orang penari yang ditampilkan.

Tokoh yang berperan secara aktif merancang kostum yang digunakan tari Sekapur Sirih ialah Ny. Acil Hamidjah Rachman yang dibantu oleh Ny. Rd. Abdullah dan Ny. Sarifah Bulat. Musik pengiring tari Sekapur Sirih pada awalnya menggunakan lagu Gending Sriwijaya, tetapi pada saat penampilan tari tersebut di Mandiangin, Ny. M. Yusuf Singedikane mengeritik dan mempertanyakan penggunaan lagu tersebut untuk mengiringi tari Sekapur Sirih. Sehubungan dengan itulah, para musisi daerah Jambi tertantang untuk menghadirkan lagu daerah Jambi yang asli sebagai lagu pengiring tari Sekapur Sirih.

Dalam hal penggarapan musik pengiring tari, jasa Rd. Suhur yang waktu itu menjabat sebagai Bupati Batanghari tidak dapat diabaikan. Karena atas usul dan ajaran dari Rd. Suhur kepada Rd. Thaib Sabiman sehingga melodi lagu Jeruk Purut digunakan instrumen pengiring tari Sekapur Sirih. Alat musik yang digunakan berupa biola, accordion, gendang serta tetawak. Di antara musisi pengiring tari Sekapur Sirih waktu itu adalah M. Saman Rachman (violis).

Pada tahun 1961 terjadi perubahan drastis menyangkut kostum tari Sekapur Sirih. Penanggung jawab yang juga sekaligus sebagai penata kostum, melengkapi kostum penari dengan pesangkon Suribulan yang diangkat dari khasanah hias kepala pakaian tradisional, pakaian adat maupun pakaian pengantin daerah Batanghari, Sarolangun – Bangko, Tanjung Jabung maupun daerah Bungo – Tebo. Disamping itu kelengkapan seragam kostum meliputi baju, kain serta aksesoris penari juga mendapat perhatian seperti pending, teratai dan selendang pelengkap sabuk yang juga dijadikan properti tari sehingga menjadikan kostum tarian Sekapur Sirih tampak lebih anggun dan semarak.

Tari Sekapur Sirih pada awal perkembangannya telah dipentaskan dalam berbagai kesempatan dan di antaranya yang paling menonjol dan monumental menurut seingat Firdaus Chatab ialah: [ZUR97]

1. Acara peresmian perkebunan milik Letkol. Abunjani di Bukit Peranginan Mandiangin yang dihadiri oleh pejabat daerah maupun pusat pada tahun 1959

2. Penyambutan Presiden Soekarno ke Jambi pada tahun 1961
3. Memenuhi undangan peresmian pembukaan pesta olahraga Asean Games IV dan peresmian pemakaian Hotel Indonesia di Jakarta serta resepsi negara di Istana Bogor tanggal 17 Agustus 1962. Rombongan dipimpin oleh RA. Rachman.
4. Memenuhi undangan Pekan Raya Jakarta (Jakarta Fair) pada tahun 1969 dengan materi penampilan tari Sekapur Sirih, tari Tauh, tari Rangguk, tari Dana, tari Piring dan tari Selampit Delapan Tulang Belut. Rombongan dipimpin oleh Nawawi Hasan dan Marthias.

Tari ini untuk pertama kali ditampilkan di Gubernuran Jambi dalam acara menyambut kedatangan Presiden Soeharto pada tahun 1968. Sekitar tahun 1971 menjelang keikutsertaan Provinsi Jambi dalam Pekan Raya Jakarta tahun 1972 dengan jumlah penari 300 orang, terjadi perubahan kostum penari, yaitu mahkota penari yang awalnya menggunakan pesangkon Suri Bulan dirubah menjadi pesangkon Sumping Layak atau juga disebut pesangkon Duri Pandan. Waktu itu, kostum tari ditata dan diawasi secara ketat oleh Ny. Rahmini Atmadibrata serta dibantu oleh Ny. Taralamsyah Saragih.

Musik pengiring tari Sekapur Sirih, menurut OK. Hundrik berupa instrumentalia lagu rakyat Jeruk Purut yang dimainkan dalam bentuk orkes melayu Jambi dengan instrumen yang terdiri dari biola, gendang dan gong. Salah seorang pemain musik yang menjadi tonggak dan panutan pemain ialah M. Saman Rachman. Sedangkan sejak tahun 1972 musik pengiring mendapat perubahan yang penting dengan hadirnya Taralamsyah Saragih beserta keluarganya yang berdarah seni di Jambi atas undangan Gubernur RM. Nur Atmadibrata, merancang musik pengiring tari dengan mengaransir lagu daerah Jambi, Jeruk Purut serta melengkapinya dengan vokal. Aransemen lagu tersebut dilengkapi dengan syair yang disusun oleh Tamdjid Wijaya dan Marzuki Lazim. Di antara musisi yang aktif mengiringi tari Sekapur Sirih dalam berbagai kesempatan baik di Jambi maupun di luar daerah ialah Taralamsyah Saragih, Tamdjid Wijaya, Syahrizal Saragih, Marzuki Lazim, Untung dan Syafei AD. Sedangkan penari Sekapur Sirih

yang dilatih di antaranya ialah Rts. Ainun, RTS. Anem, Rts. Jamilah dan Rts. Darmawati.

Pada tahun 1977 dan selama masa jabatan Gubernur Maschun Syofwan, bidang Kesenian Kanwil Depdikbud dengan Marthias sebagai Kepala Bidang, lebih menonjol perannya dalam pementasan daerah Jambi di berbagai daerah di Indonesia dan Malaysia. Sedangkan pada masa Gubernur Abdurrahman Sayoeti, pengelolaan kesenian mendapat perhatian yang serius terutama oleh Ny. Lily Abdurrahman Sayoeti. Di bawah pimpinannya, kesenian Jambi dipergelarkan di berbagai tempat dan wilayah. Pada masa ini pula kesenian Jambi dipentaskan di berbagai negara Eropa, Amerika Utara dan di beberapa negara Asean. Salah satu tari yang menjadi kebanggaan bagi daerah Jambi dalam pementasan tersebut ialah tari Sekapur Sirih.

Setelah melalui perjalanan yang panjang, oleh beberapa masyarakat Jambi mulai mempertanyakan tentang sejarah tari Sekapur Sirih. Perjalanannya yang panjang serta melalui beberapa perubahan gerak dan kostum, telah menimbulkan ketidakpastian. Kedua penata yang merasa telah menciptakan tari Sekapur Sirih sama-sama mengklaim bahwa tarian tersebut adalah ciptaan masing-masing pihak. Di satu pihak Firdaus Chatab yang telah menggarap tarian tersebut pada tahun 1959 merasa sebagai pemilik tari Sekapur Sirih. Sedangkan OK. Hundrik, merasa lebih berhak atas tarian tersebut serta menyatakan bahwa tarian tersebut digarap olehnya atas arahan RA. Rachman disertai pula dengan bukti-buktinya. Ketidakcocokan pendapat tersebut bertambah marak setelah masalah tersebut ditulis dalam berbagai media massa. Kemelut tersebut telah dicoba diselesaikan dengan berbagai jalan yang diusahakan oleh pribadi-pribadi yang peduli dengan masalah kesenian di daerah ini tetapi tidak menampakkan hasil yang baik. Akhirnya pada tanggal 23 Desember 1996 atas prakarsa Bidang Kesenian Kanwil Depdikbud Jambi, kedua penata tari dipertemukan di Bidang Kesenian. Selain Firdaus dan Hundrik, turut hadir pada saat itu Drs. Dasril Syam selaku Kepala Bidang Kesenian, Zurhatmi Ismail sebagai inisiator yang mempertemukan keduanya serta Darwan Asri. Dalam pertemuan tersebut diperoleh kata sepakat dan titik temu pendapat yang menggembirakan bagi semua pihak yaitu dengan



tidak memperpanjang persoalan tersebut pada masa mendatang serta menilai bahwa motivasi penggarapan tari tersebut sejak awalnya hanyalah demi untuk daerah Jambi, maka kedua penata setuju dan sepakat menyatakan bahwa tari Sekapur Sirih merupakan karya garapan kedua penata setuju bersama dan sekarang ini, tari Sekapur Sirih telah mendapat tempat di hati masyarakat. Jasa-jasa para penata tari sudah selayaknya diberi apresiasi yang tinggi. [ZUR97]

### **2.1.2 Musik Pengiring**

Susunan musik pengiring tarian ini terbagi dalam dua bagian yang menyatu, yaitu: [ZUR97]

1. Vokal, biasanya dinyanyikan oleh pria dengan lagu Sekapur Sirih yang diangkat dari lagu rakyat 'Jeruk Purut'.
2. Instrumen, musik pengiring terdiri dari biola, accordion, gendang melayu, gong dan gambus.

### **2.1.3 Fungsi dan Waktu Pertunjukan Tarian Sekapur Sirih**

Tari Sekapur Sirih merupakan tari persembahan dan adat yang biasanya dipertunjukkan dalam menyambut tamu yang dihormati dan berfungsi sebagai ungkapan rasa putih hati masyarakat Jambi menyambut tamu yang datang. Dan sesuai dengan perkembangannya, tari ini juga disajikan sewaktu ada pergelaran-pergelaran kesenian, baik di arena pentas maupun arena terbuka dimana tari ini tetap disajikan di awal acara untuk penyerahan sekapur sirih kepada pengunjung yang dianggap terhormat. [ZUR97]

## **2.2 Multimedia**

### **2.2.1 Sejarah Multimedia**

Istilah *multimedia* berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan *multimedia*. Pertunjukan *multimedia* mencakup monitor video dan karya seni manusia sebagai bagian pertunjukan. Sistem *Multimedia* dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh

IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection* ( AVC ) dan *video adapter card* bagi PS / 2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke *multimedia*. Pada 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem *multimedia* di pasaran.

[ SUY02 ]

### 2.2.2 Definisi *Multimedia*

Panduan untuk menguasai *multimedia* harus dimulai dengan definisi *multimedia*. Dalam industri elektronika, *multimedia* adalah kombinasi komputer dan video atau *multimedia* secara umum merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau *multimedia* adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini terdiri dari audio ( suara, musik ), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau *multimedia* merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Definisi yang lain dari *multimedia* adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam hal ini terkandung empat komponen penting *multimedia*. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan objek dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang bisa memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, *multimedia* menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya.

Dari beberapa definisi diatas, maka *multimedia* ada yang *online* (internet) dan *multimedia* ada yang *offline* ( tradisional ). [ SUY02 ]

### 2.2.3 Struktur *Multimedia*

Dalam struktur *multimedia* ini terdapat empat komponen penting, yaitu :  
[TAF07]

1. Harus ada komponen yang mengkoordinasikan apa yang dilihat/didengar.
2. Harus ada *link* yang menghubungkan *user* dengan informasi.
3. Harus ada navigasi yang memandu *user*.
4. *Multimedia* menyediakan tempat kepada *user* untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi.

### 2.2.4 Komponen *Multimedia*

Komponen utama yang memiliki peranan penting dalam *multimedia*, yaitu : [TAF07]

1. Teks  
Merupakan bentuk data yang disimpan dan dikendalikan, *file text* mempunyai struktur linear sederhana. Meski saja ada *multimedia* tanpa teks, kebanyakan sistem *multimedia* menggunakan teks sebab teks sangat efektif untuk menyimpan ide serta memberikan panduan kepada pengguna.
2. Grafik  
Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi *multimedia* adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.
3. Audio  
Bunyi dalam PC *multimedia*, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. PC *multimedia* tanpa bunyi hanya disebut *unmedia*, bukan *multimedia*.
4. Animasi  
Dalam *multimedia* animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada beberapa jenis animasi, yaitu animasi sel (*cell animation*), animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi *vector*, animasi karakter, *computation animation*, *morphing*.

### 2.2.5 Keuntungan dan Kelemahan *Multimedia*

Secara garis besar, banyak manfaat atau keuntungan yang dapat diambil dengan adanya *multimedia*, yaitu : [TAF07]

1. Meningkatkan produktifitas dan efisiensi latihan.
2. Bisa melakukan proses secara berulang dan otomatis.
3. Meningkatkan *output* dan produktifitas.

Sedangkan kelemahan dari *multimedia*, ialah :

1. Pengetahuan tidak selalu siap tersedia.
2. Keahlian sukar dicari/disadap manusia.
3. Kurang kepercayaan dari *end user*.
4. Sulit dikembangkan.

## 2.3 Animasi

### 2.3.1 Definisi Animasi

Definisi animasi yaitu film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antarframes, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. [SHA11]

### 2.3.2 Jenis-jenis Animasi

Animasi yang dahulunya memiliki konsep sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu : [SHA11]

1. Animasi 2D.
2. Animasi 3D.
3. Animasi Tanah Hat (Clay Animation).
4. Animasi Jepang (anime).

## 2.4 3D (Tiga Dimensi)

3D atau yang sering disebut tiga dimensi adalah sekumpulan titik-titik ( $x,y,z$ ) yang membentuk sisi-sisi yang digabungkan menjadi satu kesatuan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Analisis Masalah**

Analisis terhadap suatu masalah adalah suatu kegiatan untuk menentukan spesifikasi yang layak bagi perangkat lunak yang diinginkan sehingga komunikasi antara pembuat sistem dengan pengguna sistem terjadi dengan baik. Komunikasi tersebut meliputi beberapa spesifikasi fasilitas serta informasi yang diinginkan.

Analisis masalah untuk mengimplementasikan grafika pemodelan manusia untuk animasi tarian sekapur sirih daerah Jambi, yaitu :

1. Diperlukan penyajian informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah dipahami.
2. Diperlukan adanya suatu layanan yang memudahkan pengguna seperti penggunaan tombol.
3. Diperlukan suatu animasi tarian sekapur sirih yang menarik serta mudah dalam penggunaannya.

#### **3.2 Hasil Identifikasi Masalah**

Grafika pemodelan manusia untuk animasi tarian sekapur sirih diharapkan mampu memberikan pengetahuan gerakan-gerakan dasar tarian sekapur sirih melalui teknologi multimedia.

Menu yang terdapat di dalam aplikasi ini mencakup menu tentang tarian, menu gerakan tarian, menu video tarian, menu kostum tarian dan menu alat musik pengiring tarian. Menu tentang tarian membahas tentang sejarah dan seluk-beluk tarian sekapur sirih daerah Jambi. Menu gerakan tarian berisikan animasi gerakan-gerakan dasar tarian yang terdiri dari gerakan tangan, kepala, badan dan kaki. Menu video tarian berisikan video tarian sekapur sirih daerah Jambi. Menu kostum tarian berisikan pakaian dan aksesoris yang dikenakan oleh penari beserta

dengan gambar. Menu alat musik pengiring tarian berisikan gambar alat-alat yang digunakan dalam pertunjukkan tari sekapur sirih daerah Jambi.

### **3.3 Hasil Analisis Kebutuhan Sistem**

#### **3.3.1 Analisis Konten**

Sebagai acuan dalam mengisi informasi yang ditampilkan dalam animasi, sebagian materi yang diberikan berasal dari buku-buku tentang sekapur sirih, dan referensi dari internet. Konten yang disajikan dalam grafika pemodelan manusia untuk animasi tarian sekapur sirih daerah Jambi berupa informasi tentang tarian sekapur sirih dan animasi gerakan-gerakan dasar tarian sekapur sirih. Berikut ini adalah materi yang diberikan :

1. Informasi tarian sekapur sirih daerah jambi, materi pertama yang diberikan adalah sejarah tarian sekapur sirih daerah Jambi. Materi kedua berupa gerakan-gerakan dasar tarian sekapur sirih. Materi ketiga berisikan video tarian sekapur sirih. Materi keempat berisikan gambar-gambar pakaian dan aksesoris serta alat musik pengiring tarian sekapur sirih.
2. Animasi, berisikan gerakan-gerakan dasar tarian sekapur sirih yang terdiri atas gerakan kepala, badan, tangan dan kaki.

#### **3.3.2 Analisis Kebutuhan Data**

Agar berfungsi sesuai dengan tujuan, suatu sistem membutuhkan data masukan. Berikut data yang dibutuhkan adalah :

1. Data yang berisikan materi tarian sekapur sirih, tentang tarian sekapur sirih, beberapa gerakan tarian, video tarian sekapur sirih, gambar kostum dan alat musik yang digunakan.
2. Data suara yang digunakan sebagai *backsound* pada sistem.
3. Data gambar yang berkaitan dengan tampilan antarmuka dan konten yang disajikan.

### 3.3.3 Analisis Kebutuhan Masukan

Aplikasi ini membutuhkan masukan data sebagai sumber pengetahuan untuk pengguna sehingga dapat bermanfaat. Adapun kebutuhan masukan yaitu :

1. Data tentang tarian sekapur sirih.
2. Data gerakan-gerakan dasar tarian.
3. Data kostum yang digunakan penari.
4. Video tarian.
5. Data alat musik pengiring tarian.

### 3.3.4 Analisis Kebutuhan Proses

Proses yang terjadi dalam aplikasi Grafika Pemodelan Manusia Untuk Animasi Tarian Sekapur Sirih Daerah Jambi ini adalah proses pemanggilan file yaitu dalam bentuk animasi 3D, teks, suara dan gambar serta video tarian.

### 3.3.5 Analisis Kebutuhan Keluaran

Keluaran yang dihasilkan yaitu :

1. Halaman tentang tarian.
2. Halaman gerakan-gerakan dasar tarian mencakup gerakan kepala, badan, tangan dan kaki.
3. Halaman video tarian.
4. Halaman kostum yang dikenakan penari.
5. Halaman alat musik pengiring tarian.

### 3.3.6 Analisis Kebutuhan Antarmuka

Antarmuka dibuat dengan tombol dan *layout* yang sederhana akan tetapi tidak meninggalkan unsur menarik sehingga mudah dilihat dan dipelajari. Diharapkan antarmuka dapat menjembatani komunikasi antara pemakai dengan aplikasi.

Beberapa kebutuhan antarmuka, yaitu :

1. Antarmuka Intro.
2. Antarmuka Home.

3. Antarmuka Menu Tentang Tarian.
4. Antarmuka Menu Gerakan Tarian.
5. Antarmuka Menu Video Tarian.
6. Antarmuka Menu Kostum Tarian.
7. Antarmuka Menu Alat Musik Pengiring Tarian.

### **3.4 Perancangan Sistem**

#### **3.4.1 Metode Perancangan**

Metode hierarki (HIPO) adalah metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini. Kenapa digunakannya HIPO dikarenakan proses dalam animasi tarian ini tidak terlalu kompleks karena hanya memberikan informasi tentang gerakan-gerakan dasar tarian yang mencakup gerakan kepala, tangan, badan dan kaki. Akan tetapi diberikan video tarian untuk lebih memahami tarian ini dimaksudkan agar tidak terbatas hanya mengenal gerakan-gerakan dasar tarian saja.

#### **3.4.2 Perancangan Hierarki Proses**

HIPO merupakan alat dokumentasi program yang dikembangkan dan didukung oleh IBM. Tetapi dalam perkembangannya HIPO juga telah digunakan sebagai alat bantu untuk merancang dan mendokumentasikan siklus pengembangan sistem.

HIPO telah dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi-fungsi dari modul-modul suatu sistem. HIPO juga dirancang untuk menggambarkan modul-modul yang harus diselesaikan oleh pemrogram. HIPO tidak dipakai untuk menunjukkan instruksi-instruksi program yang akan digunakan, disamping itu HIPO menyediakan penjelasan yang lengkap dari input yang akan digunakan, proses yang akan dilakukan serta output yang diinginkan.

HIPO menggunakan tiga macam diagram untuk masing-masing tingkatannya, yaitu :



1. *Visual Table of Contents (VTOC).*

Diagram ini menggambarkan hubungan dari modul-modul dalam suatu sistem secara berjenjang.

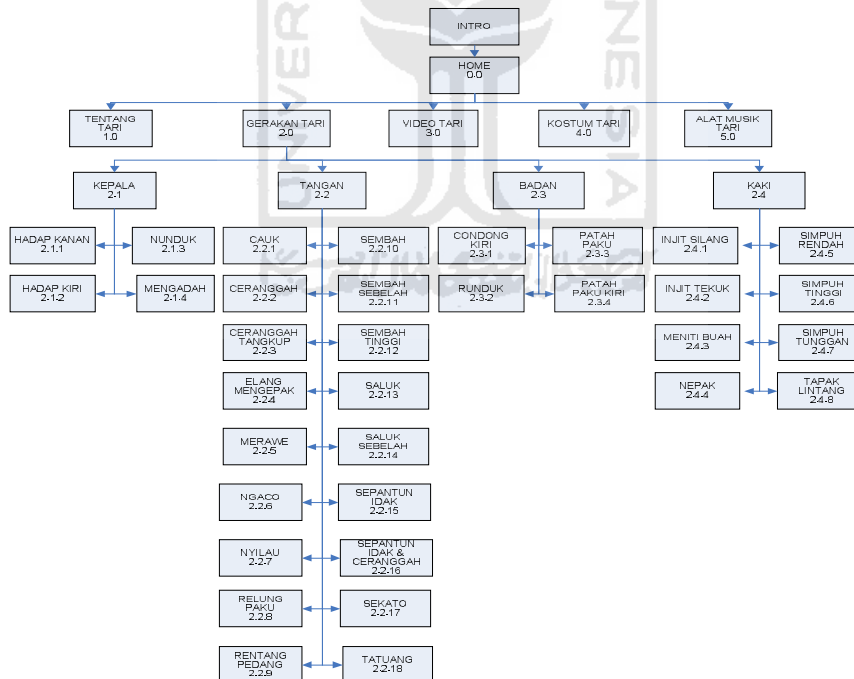
2. *Overview Diagrams (OD).*

Diagram ini digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari input, proses dan output.

3. *Detail Diagrams (DD).*

Detail Diagrams berisi elemen-elemen dasar dari paket yang menggambarkan secara rinci kerja dari fungsi atau modul.

Dan berdasarkan analisis yang dilakukan untuk membangun grafika pemodelan manusia untuk animasi tarian sekapur sirih yang sesuai rencana maka semua proses yang terjadi harus diketahui. Untuk itulah digunakan diagram HIPO agar dapat diketahui bagaimana alur dan proses yang terjadi dalam aplikasi. Diagram HIPO terdapat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1** VTOC proses aplikasi

Berikut ini adalah penjelasan dari diagram HIPO:

1. Home 0.0

Home merupakan tampilan utama. Halaman ini berisi 5 tombol pilihan menu dan 2 tombol lainnya yaitu tombol sound untuk mengatur hidup matinya sound dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.

2. Tentang Tarian 1.0

Halaman ini berisi seputar selayang pandang tarian sekapur sirih daerah Jambi dan terdapat 3 tombol yaitu tombol untuk kembali ke halaman home, tombol sound dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.

3. Gerakan Tarian 2.0

Berisi beberapa sub menu gerakan-gerakan dasar tarian, yaitu:

a. Kepala 2.1

Bagian ini terdapat sub-sub menu yaitu menu 2.1.1 sampai menu 2.1.4 yang akan menampilkan animasi gerakan-gerakan dasar kepala pada tarian sekapur sirih daerah Jambi.

b. Tangan 2.2

Bagian ini terdapat sub-sub menu yaitu menu 2.2.1 sampai menu 2.2.18 yang akan menampilkan animasi gerakan-gerakan dasar tangan pada tarian sekapur sirih daerah Jambi.

c. Badan 2.3

Bagian ini terdapat sub-sub menu yaitu menu 2.3.1 sampai menu 2.3.4 yang akan menampilkan animasi gerakan-gerakan dasar badan pada tarian sekapur sirih daerah Jambi.

d. Kaki 2.4

Bagian ini terdapat sub-sub menu yaitu menu 2.4.1 sampai menu 2.4.8 yang akan menampilkan animasi gerakan-gerakan dasar kaki pada tarian sekapur sirih daerah Jambi.

Serta terdapat juga tombol sound, tombol untuk kembali ke halaman home dan tombol exit.

#### 4. Video Tarian 3.0

Halaman ini berisikan video tarian sekapur sirih daerah Jambi serta tombol kembali ke home, tombol sound dan tombol keluar dari aplikasi.

#### 5. Kostum Tarian 4.0

Halaman ini penjelasan serta gambar kostum dan aksesoris yang dikenakan oleh penari tarian sekapur sirih daerah Jambi. Halaman ini juga terdapat tombol sound, tombol untuk kembali ke halaman home dan tombol exit.

#### 6. Alat Musik Tarian 5.0

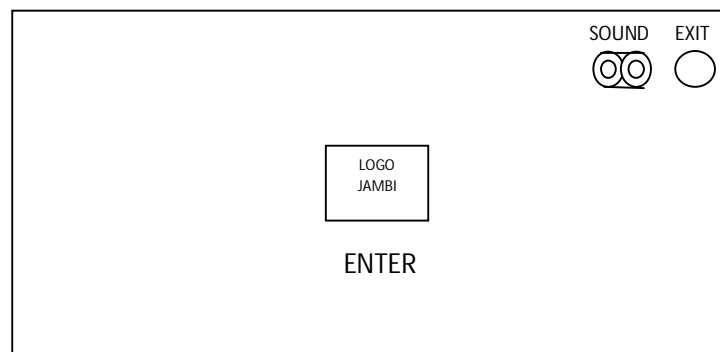
Halaman ini berisi tentang penjelasan serta gambar alat musik tarian yang mengiring tarian.

Dari hierarki proses aplikasi tersebut ( Gambar 3.1 ) dapat diketahui bahwa halaman pertama dan utama yang akan dikunjungi ketika user memulai aplikasi ini adalah halaman intro. Halaman intro ini berisi animasi pembuka sebelum user memasuki halaman home. Setelah animasi selesai diputar maka akan muncul halaman home. Pada halaman home ini terdapat lima menu yang dapat diakses apabila ingin menuju ke bagian sub menu dari menu-menu tersebut.

### 3.4.3 Perancangan Antarmuka

#### 1. Rancangan Antarmuka Intro

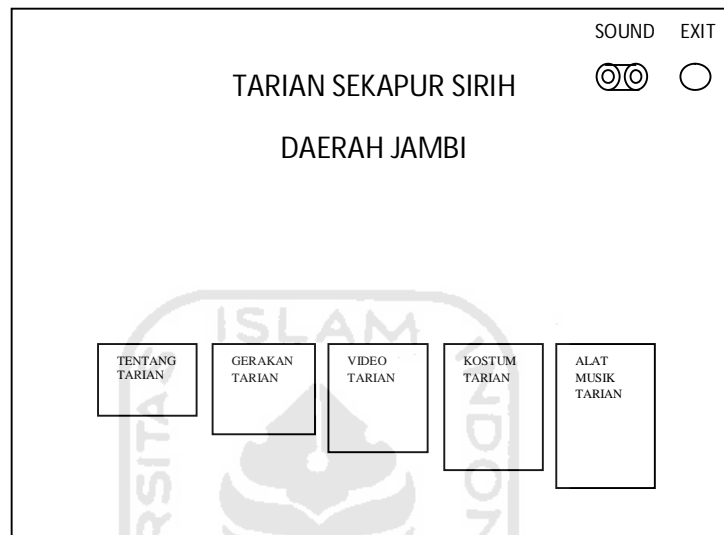
Pada halaman intro terdapat tombol *enter* yang digunakan sebagai jalan masuk ke menu home. Rancangan antarmuka halaman pembuka mengacu pada Gambar 3.2.



**Gambar 3.2** Rancangan Antarmuka Intro

## 2. Rancangan Antarmuka Home

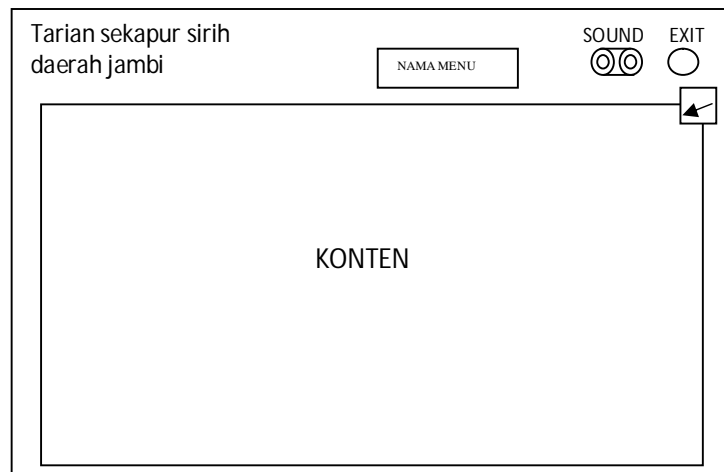
Pada halaman menu home terdapat beberapa menu diantaranya, menu tentang tarian, gerakan tarian, video tarian, kostum tarian dan alat musik tarian. Rancangan menu home mengacu pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Menu Home

## 3. Rancangan Antarmuka Tentang Tarian

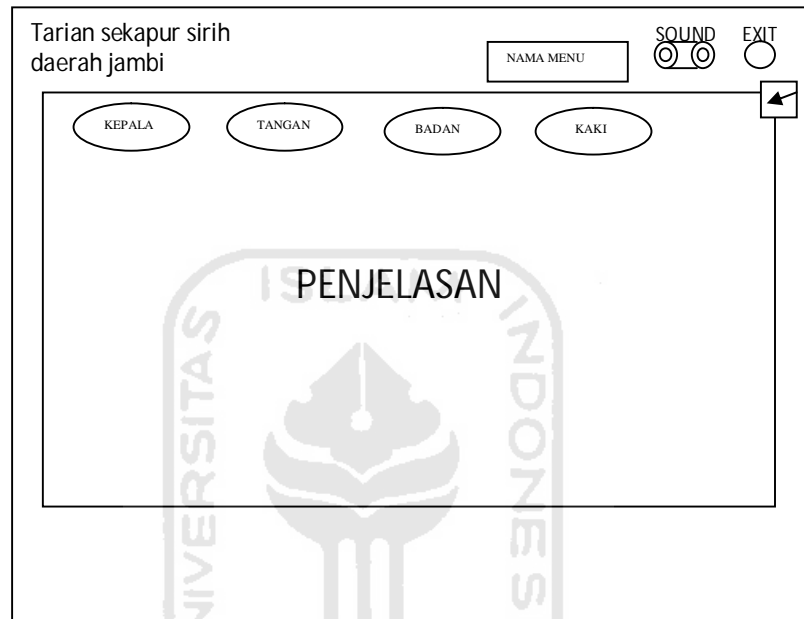
Pada halaman menu tentang tarian terdapat konten seputar tarian sekapur sirih daerah jambi. Rancangan menu tentang tarian mengacu pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Tentang Tarian

#### 4. Rancangan Antarmuka Gerakan Tarian

Pada halaman menu gerakan tarian terdapat tombol-tombol gerakan dasar tarian serta penjelasan tentang gerakan dasar tarian sekapur sirih daerah Jambi. Rancangan menu gerakan tarian mengacu pada Gambar 3.5.



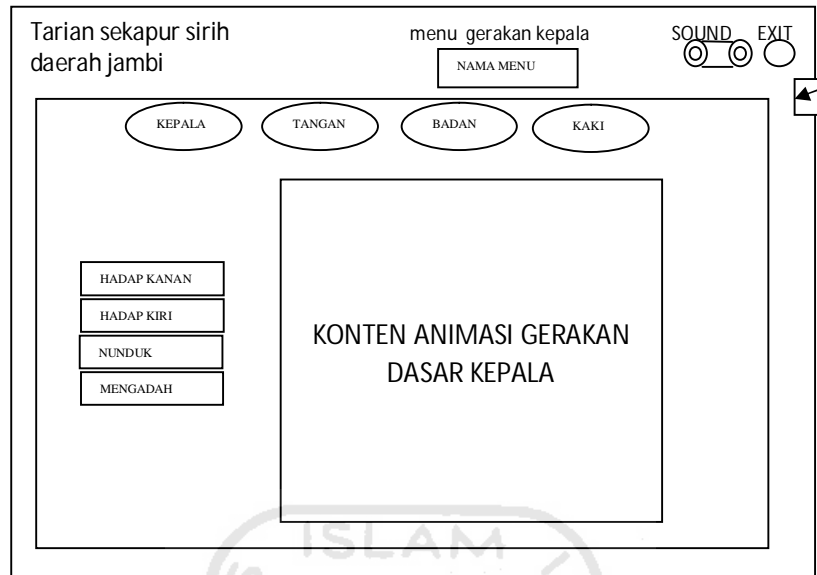
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Tarian

##### a. Rancangan Antarmuka Gerakan Kepala

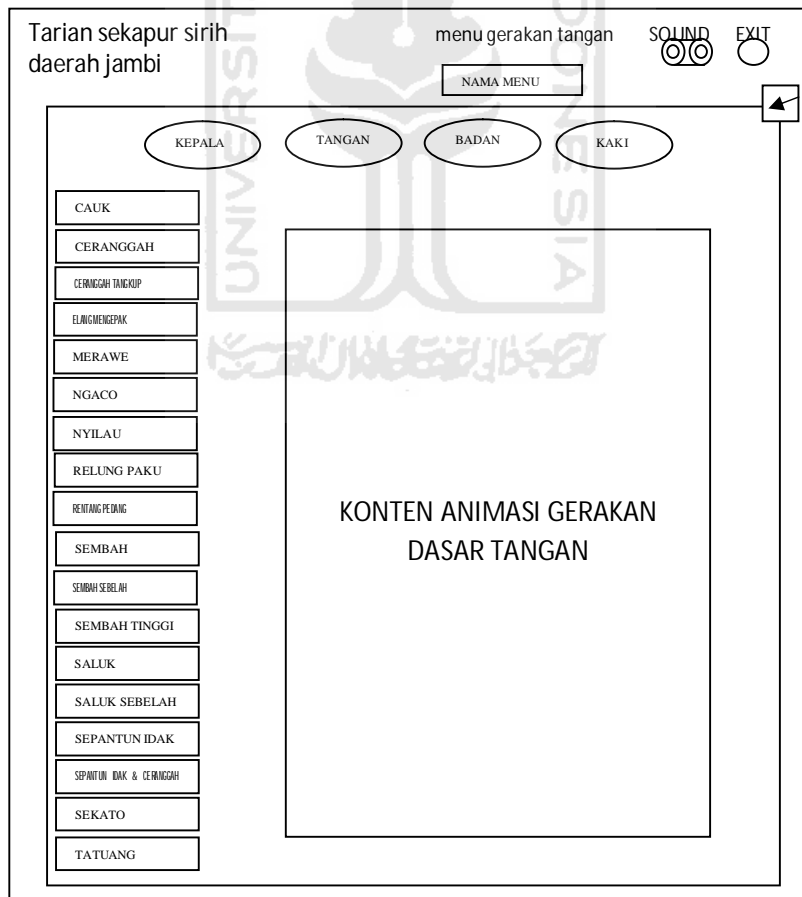
Halaman menu kepala yang terdapat di menu gerakan terdapat tombol-tombol nama gerakan kepala beserta animasi gerakan kepala sesuai nama gerakan yang ada di tombol. Rancangan menu gerakan kepala mengacu pada Gambar 3.6

##### b. Rancangan Antarmuka Gerakan Tangan

Halaman menu gerakan tangan yang terdapat di halaman menu gerakan tarian terdapat tombol-tombol gerakan serta animasi gerakan tangan. Rancangan menu gerakan tangan mengacu pada Gambar 3.7



**Gambar 3.6** Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Kepala



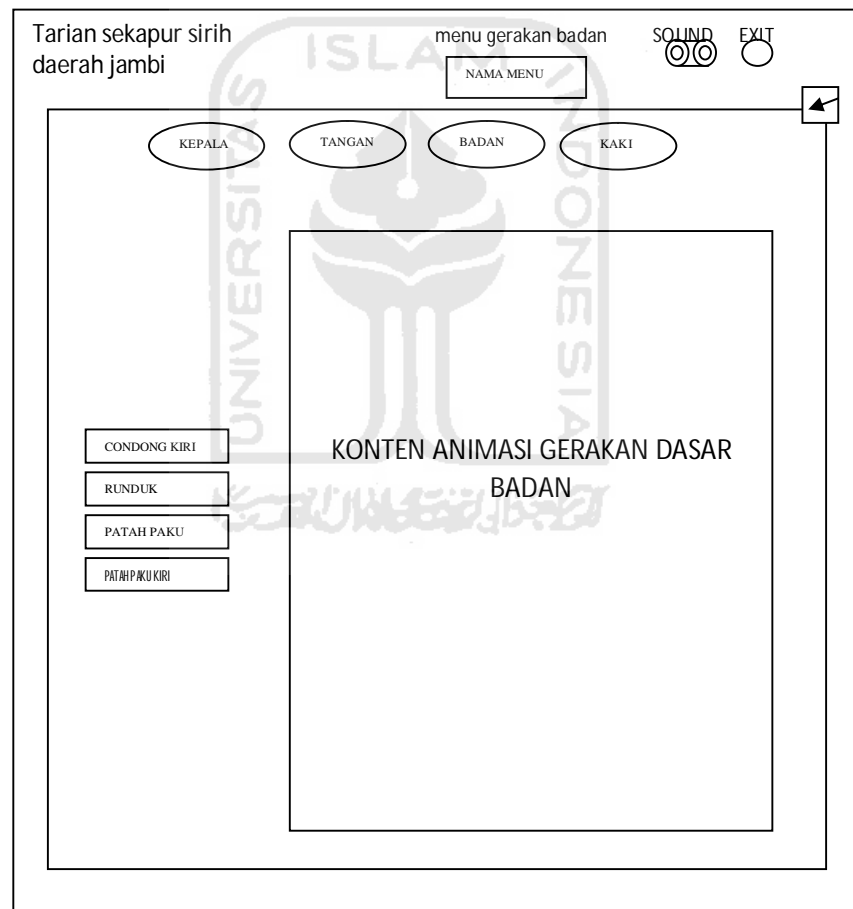
**Gambar 3.7** Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Tangan

**c. Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Badan**

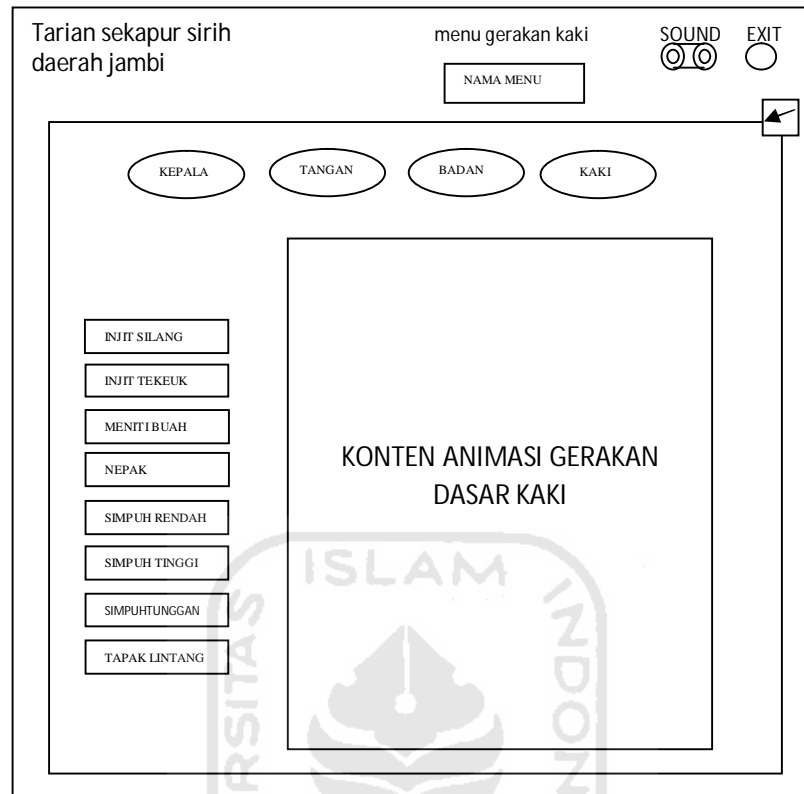
Halaman menu gerakan badan yang terdapat di halaman menu gerakan tariian terdapat tombol-tombol gerakan serta animasi gerakan badan. Rancangan menu gerakan badan mengacu pada Gambar 3.8

**d. Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Kaki**

Halaman menu gerakan kaki yang terdapat di halaman menu gerakan tariian terdapat tombol-tombol gerakan serta animasi gerakan kaki. Rancangan menu gerakan kaki mengacu pada Gambar 3.9



**Gambar 3.8** Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Badan



**Gambar 3.9** Rancangan Antarmuka Menu Gerakan Kaki

## 5. Rancangan Antarmuka Video Tarian

Pada halaman menu video tarian terdapat video tarian sekapur sirih daerah Jambi. Rancangan menu video tarian mengacu pada Gambar 3.10.

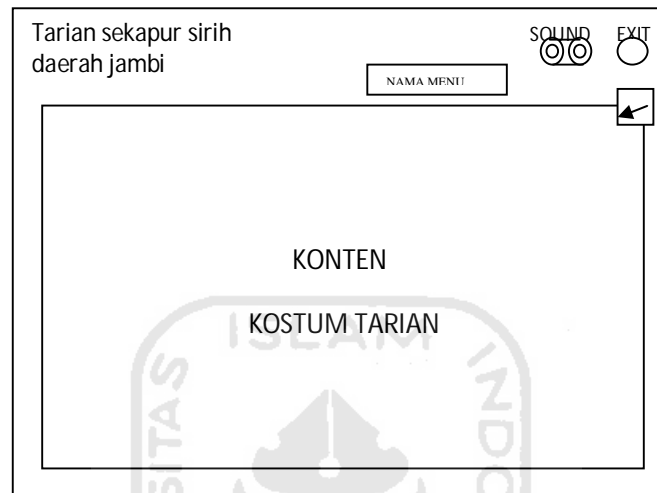


**Gambar 3.10** Rancangan Antarmuka Menu Video Tarian



## 6. Rancangan Antarmuka Kostum Tarian

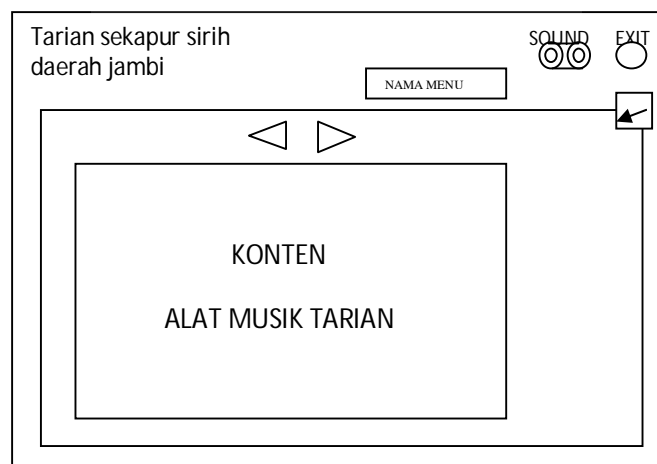
Pada halaman menu kostum tarian berisikan kostum dan aksesoris yang digunakan oleh penari tarian sekapur sirih. Rancangan menu kostum tarian mengacu pada Gambar 3.11.



**Gambar 3.11** Rancangan Antarmuka Menu Kostum Tarian

## 7. Rancangan Antarmuka Alat Musik Tarian

Pada halaman menu alat musik tarian terdapat gambar dan penjelasan alat musik yang digunakan untuk mengiringi tarian sekapur sirih. Rancangan menu alat musik tarian mengacu pada Gambar 3.12.



**Gambar 3.12** Rancangan Antarmuka Menu Alat Musik Tarian

#### 3.4.4 Perancangan Konten

Grafika pemodelan manusia untuk animasi tarian sekapur sirih daerah Jambi ini ditujukan kepada masyarakat umum terutama perempuan yang ingin mengenal dan mempelajari tarian sekapur sirih yang berasal dari daerah Jambi. Walaupun tarian sekapur sirih ini ditarikan oleh perempuan saja, tidak terbatas bagi laki-laki yang ingin mempelajari dan mengenal tarian sekapur sirih ini. Animasi ini merujuk pada buku-buku tentang tarian sekapur sirih dan referensi dari situs internet.

Dalam animasi 3D tarian sekapur sirih ini menggunakan beberapa komponen multimedia yaitu :

a. Teks

Materi diberikan dalam bentuk teks. Tipe huruf dan warna yang digunakan dalam teks beragam dengan maksud ketika pengguna membaca materi tidak cepat bosan.

b. Gambar

Unsur gambar dalam multimedia sangatlah penting. Di dalam animasi ini, gambar digunakan sebagai penyusun antarmuka dan sebagai bagian penjelasan.

c. Suara

Suara berperan penting dalam suatu aplikasi multimedia untuk mengisi dan menghidupkan suasana multimedia itu sendiri. Pemilihan suara pun harus sesuai dengan penerapan aplikasi multimedia itu sendiri. Di dalam aplikasi ini, suara musik digunakan sebagai pengisi suara pada bagian *background* aplikasi dan tombol.

d. Animasi

Animasi digunakan untuk memperindah antarmuka agar lebih menarik saat penggunaan aplikasi.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Implementasi Sistem

##### 4.1.1 Batasan Implementasi

Grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi ini memiliki batasan implementasi dimana animasi 3D gerakan tarian hanya menampilkan gerakan-gerakan dasar pada tarian yang mencakup gerakan dasar kepala, gerakan dasar tangan, gerakan dasar badan dan gerakan dasar kaki, bukan seluruh gerakan pada tarian. Gerakan tarian secara menyeluruh ditampilkan melalui video tarian sekapur sirih.

##### 4.1.2 Implementasi Pembuatan Program

Dalam implementasi aplikasi grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu :

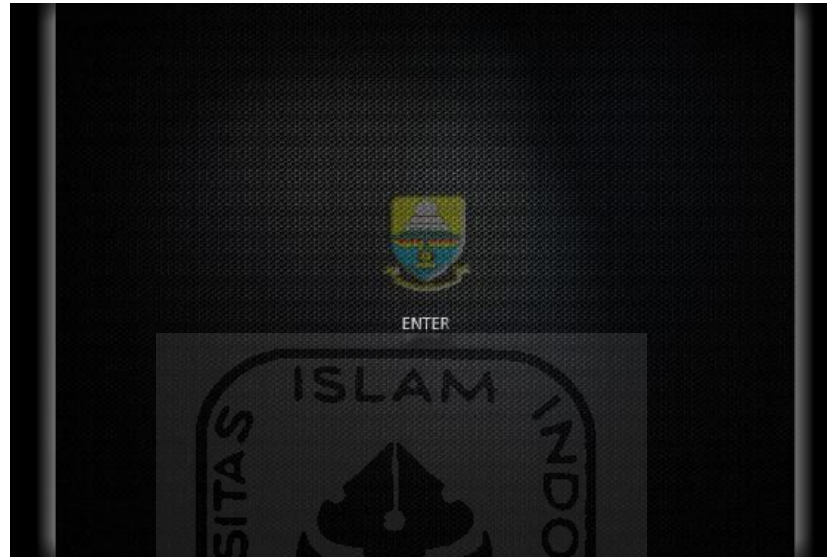
1. Windows XP SP2, Windows XP berfungsi sebagai sistem operasi untuk mengendalikan perangkat lunak lain.
2. Adobe Flash CS5, sebuah perangkat lunak keluaran adobe yang berfungsi untuk membuat gambar, animasi yang menarik serta fitur *actionsript*.
3. Poser 2010, perangkat lunak yang berfungsi untuk membuat objek 3D.
4. Adobe Photoshop CS3, perangkat lunak keluaran adobe yang berfungsi untuk memanipulasi dan mendesain foto dan gambar.

##### 4.1.3 Implementasi Antarmuka

###### 1. Halaman Menu Intro

Halaman intro ialah halaman yang pertama kali dibuka untuk menuju halaman home dimana di dalam halaman intro terdapat animasi-animasi yang terdiri dari gambar logo daerah Jambi, teks “enter” sebagai tombol untuk

masuk ke halaman home dan halaman ini berisi animasi tanpa suara. Tampilan halaman intro terdapat di Gambar 4.1



Gambar 4.1 Halaman Intro

## 2. Halaman Menu Home

Setelah menekan tombol “enter” maka akan masuk ke halaman home, terdapat menu-menu seperti menu tentang tarian, gerakan tarian, video tarian, kostum tarian dan alat musik tarian serta halaman ini berisikan *background* . Saat kursor berada di atas menu maka akan muncul judul dari menu-menu tersebut. Tampilan menu home terdapat di Gambar 4.2.

## 3. Halaman Menu Tentang Tarian

Halaman tentang tarian akan tampil setelah memilih tentang tarian yang berada di halaman home. Halaman ini berisikan selayang pandang tarian sekapur sirih daerah Jambi. Halaman tentang tarian terdapat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.2 Halaman Home



Gambar 4.3 Halaman Tentang Tarian

#### 4. Halaman Menu Gerakan Tarian

Halaman gerakan tarian akan tampil saat pengguna memilih menu gerakan tarian di halaman home. Halaman gerakan tarian terdapat tombol-tombol menu yang berisikan animasi gerakan-gerakan dasar dari tarian sekapur sirih. Tampilan halaman gerakan tarian terdapat pada Gambar 4.4.



**Gambar 4.4** Halaman Menu Gerakan Tarian

Halaman gerakan tarian terdiri dari tombol menu yang menuju pada halaman gerakan sesuai dengan nama tombol yang ada, halamannya yaitu :

a. Halaman menu kepala

Halaman ini muncul saat setelah tombol kepala ditekan. Pada halaman ini akan menampilkan tombol-tombol sub menu yang menuju animasi gerakan dasar kepala tarian sekapur sirih ketika salah satu tombol sub menu ditekan. Halaman ini terdapat pada Gambar 4.5



**Gambar 4.5** Halaman menu kepala

b. Halaman menu tangan

Halaman ini muncul saat setelah tombol tangan ditekan. Pada halaman ini akan menampilkan tombol-tombol sub menu yang menuju animasi gerakan dasar tangan tarian sekapur sirih ketika salah satu tombol sub menu di tekan. Halaman ini terdapat pada Gambar 4.6.



**Gambar 4.6** Halaman menu tangan

c. Halaman menu badan

Halaman ini muncul saat setelah tombol badan ditekan. Pada halaman ini akan menampilkan tombol-tombol sub menu yang menuju animasi gerakan dasar badan tarian sekapur sirih ketika salah satu tombol sub menu ditekan. Halaman ini terdapat pada Gambar 4.7.



**Gambar 4.7** Halaman menu badan

d. Halaman menu kaki

Halaman ini muncul saat setelah tombol kaki ditekan. Pada halaman ini akan menampilkan tombol-tombol sub menu yang menuju animasi gerakan dasar kaki tarian sekapur sirih ketika salah satu tombol sub menu di tekan. Halaman ini terdapat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Halaman menu kaki

## 5. Halaman Menu Video Tarian

Saat berada di halaman home, menu video tarian ditekan maka akan muncul halaman video tarian. Halaman ini terdapat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Menu Video Tarian

## 6. Halaman Menu Kostum Tarian

Halaman menu kostum tarian muncul saat di halaman home tombol menu kostum tarian ditekan. Setelah masuk ke halaman ini, terdapat gambar penari yang menggunakan kostum tarian. Misalnya, saat kursor berada di bagian kain yang terdapat di gambar dan ditekan, maka akan menampilkan keterangan dari kain songket, gambar kain songket dan tombol “back” untuk kembali ke halaman menu kostum tarian. Halaman menu kostum tarian terdapat pada Gambar 4.10 dan halaman keterangan gambar terdapat pada Gambar 4.11.





Gambar 4.10 Halaman Menu Kostum Tarian



Gambar 4.11 Halaman keterangan kostum tarian

## 7. Halaman Menu Alat Musik Tarian

Pada halaman ini akan muncul gambar serta keterangan dari alat musik pengiring tarian sekapur sirih. Halaman ini akan muncul saat tombol menu alat musik tarian yang berada di halaman home ditekan. Halaman ini terdapat pada Gambar 4.12.



**Gambar 4.12** Halaman Menu Alat Musik Tarian

## 4.2 Pengujian dan Analisis

Pengujian untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap aplikasi yang dibangun ini telah menarik dan telah memenuhi kebutuhan ialah dengan cara penyebaran kuesioner kepada beberapa responden. Responden diharapkan menguji coba aplikasi Grafika Pemodelan Manusia Untuk Animasi Gerakan Tarian Sekapur Sirih Daerah Jambi terlebih dahulu tanpa batasan waktu agar responden bisa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan secara objektif tentang aplikasi Grafika Pemodelan Manusia Untuk Animasi Gerakan Tarian Sekapur Sirih Daerah Jambi. Responden ditunjukkan kepada berbagai kalangan masyarakat khususnya pelajar dan mahasiswa yang ingin tahu dan belajar tarian sekapur sirih yang berasal dari Jambi.

Untuk mempermudah proses penghitungan hasil kuesioner, maka setiap jawaban diberikan bobot nilai sesuai dengan jawaban yang diberikan. Bobot nilai setiap jawaban yaitu :

- Nilai 1 untuk jawaban tidak setuju (TS)
- Nilai 2 untuk jawaban kurang setuju (KS)
- Nilai 3 untuk jawaban setuju (S)
- Nilai 4 untuk jawaban sangat setuju (SS)

Bobot nilai diberikan untuk menghitung hasil nilai rata-rata dari jawaban responden. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari hasil rata-rata yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum \text{nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\sum \text{responden (jumlah responden)}}$$

Hasil jawaban kuesioner dari para 20 para responden yang terdiri dari sebagian besar pelajar Jambi yang berada di Jogja serta masyarakat umum yang berada di Jogja setelah menguji aplikasi Grafika Pemodelan Manusia Untuk Animasi Gerakan Tarian Sekapur Sirih Daerah Jambi ini yaitu :

**Tabel 4.1** Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Kotak Jawaban				Rata-rata
		TS (1)	KS (2)	S (3)	SS (4)	
1	Tampilan dan desain aplikasi ini bagus dan menarik			11	9	3,45
2	Navigasi sistem ini mudah dipahami dan digunakan			8	12	3,6
3	Aplikasi ini dapat melatih anda dalam mempelajari tarian sekapur sirih	1	3	15	1	2,8
4	Animasi gerakan di aplikasi ini menarik		2	15	3	3,05
5	Aplikasi ini menumbuhkan ketertarikan mempelajari lebih dalam tentang tarian sekapur sirih			9	11	3,55
6	Video tarian membantu mempelajari tarian sekapur sirih setelah mengetahui gerakan dasar tarian		6	14		2,7

Dilihat dari kuesioner diatas, maka kesimpulan yang dapat dipetik dari hasil kuesioner tersebut, yaitu :

1. Tampilan dan desain aplikasi

Nilai yang diperoleh yaitu 3,45. Menurut para responden setelah mengisi kuesioner dan menguji aplikasi, aplikasi ini memiliki tampilan desain yang menarik.

2. Sistem navigasi aplikasi

Nilai yang diperoleh yaitu 3,6. Menurut para responden, sistem navigasi dalam aplikasi ini cukup mudah dipahami.

3. Manfaat aplikasi

Nilai yang diperoleh yaitu 2,8. Menurut para responden, aplikasi ini cukup membantu dalam pemahaman tarien sekapur sirih.

4. Kinerja animasi gerakan didalam aplikasi

Nilai yang diperoleh yaitu 3,05. Menurut para responden, kinerja animasi gerakan tarien sudah cukup menarik.

5. Tujuan aplikasi

Nilai yang diperoleh yaitu 3,55. Menurut para responden, tujuan dari aplikasi ini sudah cukup baik.

6. Manfaat video tarien dalam membantu pemahaman tarien

Nilai yang diperoleh yaitu 2,7. Menurut para responden, diberikannya video tarien didalam aplikasi sudah cukup membantu dalam pemahaman tarien sekapur sirih.

### 4.3 Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Sistem

Dalam bagian ini akan dibahas kelebihan dan kekurangan aplikasi grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarien sekapur sirih daerah Jambi yang telah dikembangkan. Kelebihan dan kekurangan aplikasi ini yaitu :

**1. Kelebihan**

Kelebihan dari grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarien sekapur sirih daerah Jambi ini yaitu :

- a. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

- b. Aplikasi ini mudah dipahami karena sistem navigasi tidak membingungkan..
- c. Bermanfaat untuk pengenalan tarian sekapur sirih dari daerah Jambi.
- d. Tidak hanya gerakan tarian, tapi diberikan pengenalan kostum tarian yang dikenakan dan alat musik pengiring tarian.

## 2. Kekurangan

- a. Animasi 3D gerakan tarian hanya menampilkan gerakan-gerakan dasar dari tarian sekapur sirih dan gerakan tidak berurut sesuai tarian.
- b. Materi aplikasi ini kurang lengkap sebagai salah satu media panduan tarian sekapur sirih.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan dan pembuatan sistem aplikasi sampai dengan tahap penyelesaian, maka kesimpulan yang ditarik, yaitu :

1. Aplikasi grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi bagi masyarakat umum terutama bagi perempuan dan masyarakat yang ingin tahu tentang tarian ini dapat lebih mengenal dan mempelajari tarian sekapur sirih daerah Jambi.
2. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai suatu contoh untuk cara baru dalam proses pengenalan dan pembelajaran tarian sekapur sirih tanpa bimbingan oleh pelatih tari.
3. Berdasarkan hasil kuisisioner dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki fitur tampilan yang menarik, tombol navigasi mudah dipahami, bermanfaat untuk pengenalan tarian sekapur sirih, dan diberikan pengenalan kostum tarian yang dikenakan dan alat musik pengiring tarian.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan kekurangan serta keterbatasan yang muncul dalam aplikasi grafika pemodelan manusia untuk animasi gerakan tarian sekapur sirih daerah Jambi, maka saran untuk pengembangan penelitian aplikasi dimasa yang akan datang, yaitu :

1. Gerakan yang hanya dasarnya saja, bisa ditambahkan dengan gerakan-gerakan tarian yang lebih lengkap dan berurutan.
2. Materi aplikasi dilengkapi agar aplikasi ini menjadi salah satu media panduan tarian sekapur sirih yang lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- [ SHA11 ] Shadrina, Marini. 2009. *Pengertian Animasi*. <http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian-animasi.html>. Di akses tanggal 16 agustus 2011 pada pukul 04.15 WIB.
- [ SUY02 ] Suyanto, M. 2002. *Multimedia Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.
- [ TAF07 ] Taufik, Ahmad. 2007. *Modul Praktikum Grafika Multimedia*. Yogyakarta: Amikom.
- [ ZUR97 ] Zurhatmi, Ismail. 1997. *Deskripsi Tari Sekapur Sirih*. Jambi : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Propinsi Jambi.

