

VIDEO ANIMASI 3D GERAKAN DASAR TARI SAMAN GAYO LUES BAGI SEKOLAH DASAR (SDN 2 PANTAN CUACA)

3D ANIMATED VIDEO BASIC MOVEMENTS OF THE SAMAN GAYO LUES DANCE FOR PRIMARY SCHOOLS (SDN 2 PANTAN CUACA)

Muammar¹, Bayu Rangga Julian²

Prodi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ubudiyah
Indonesia, Jl. Alue Naga, Tibang, Kec. Syiah Kuala Banda Aceh, Indonesia
Corresponding Author: muammar@uui.ac.id

Abstrak — Minat siswa dalam pelestarian kebudayaan lokal semakin berkurang seiring dengan perkembangan teknologi. Dalam penelitian ini, teknologi digunakan sebagai media pembelajaran berupa video animasi 3D untuk meningkatkan minat siswa dalam melestarikan kebudayaan lokal. Hal ini dikarenakan semakin rendahnya minat serta pemahaman siswa terkait kebudayaan lokal khususnya tari saman Gayo Lues di SDN 2 Pantan Cuaca. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat dan pemahaman siswa yakni dikarenakan tidak adanya pembaruan media pembelajaran yang diterapkan sehingga menjadi kurang relevan dengan perkembangan jaman saat ini. Dari permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian tentang penerapan video animasi 3D gerakan dasar Tari Saman Gayo Lues bagi SDN 2 Pantan Cuaca yang mampu memberikan pembaruan pada metode ajar siswa sehingga meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terkait kebudayaan lokal khususnya tari saman Gayo Lues. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, metode kualitatif penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis, proses landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Kata Kunci: Video Animasi 3D, Tari Saman Gayo Lues, Media Pembelajaran.

Abstract — The students' interest in preserving local culture is decreasing in line with technological advancements. In this research, technology is utilized as a learning medium in the form of 3D animation videos to enhance students' interest in preserving local culture. This is due to the declining interest and understanding of students regarding local culture, particularly the Saman Gayo Lues dance at SDN 2 Pantan Cuaca. One of the factors influencing the low interest and understanding of students is the lack of updates in the applied learning media, making it less relevant to current developments. To address this issue, the author conducted research on the implementation of 3D animation videos for the basic movements of the Saman Gayo Lues dance for SDN 2 Pantan Cuaca, aiming to provide an update to the teaching method and thus increase students' interest and understanding of local culture, especially the Saman Gayo Lues dance. The research methodology used in this study is qualitative. Qualitative research methods are descriptive in nature and tend to use analysis, the theoretical basis process is used as a guide so that the research focus is in accordance with the facts in the field.

Keyword: *3D Animation Video, Saman Gayo Lues Dance, Learning Media.*

I. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini perkembangan teknologi semakin canggih, perkembangan teknologi masa kini semakin membawa kita kearah digital dan mobile, bila di bandingkan pada masa dulu kita melihat atau mendengar informasi melalui televisi, koran, majalah, dan radio. sedangkan Pada saat jaman sekarang ini kita melihat atau mendengar informasi secara instan dan cepat melalui alat komunikasi seperti android, laptop, komputer dan alat elektronik lainnya, pentingnya suatu multimedia animasi dengan membuat kita semakin mudah dalam melakukan kegiatan sehari - hari, Animasi merupakan gambar yang bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang di susun

secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah di tentukan pada setiap hitungan waktu yang terjadi.

Kabupaten Gayo Lues memiliki 11 Kecamatan dan 97 Kampung/Kelurahan dengan jumlah 79.592 jiwa dan kabupaten Gayo Lues memiliki beberapa tarian adat seperti Tari Bines, Didong Alo, dan Tari saman. yang berlokasi di salah satu sekolah yang berada di Gayo Lues, Kecamatan, Pantan Cuaca, Desa, Suri Musara, Pada hasil yang penulis dapatkan di sekolah SDN 2 Pantan Cuaca, metode pembelajaran saat ini masih konvensional. Hal tersebut dirasa kurang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Bahkan dari observasi yang penulis lakukan di sekolah SDN 2 Pantan Cuaca, mayoritas siswa pada sekolah

tersebut tidak mengetahui gerakan-gerakan dasar pada Tari Saman.

Penelitian sebelumnya, pengguna tertarik untuk mempelajari gerakan dasar tarian ada sajojo dengan persentase 62,5% responden menyatakan bahwa aplikasi ini menarik dan 64% responden [1]. Aplikasi animasi interaktif pembelajaran sistem gerak meliputi rangka tubuh dan tulang. Kuesioner yang telah diberikan kepada 32 responden menghasilkan persentase 81,3% dari total responden [2]. Kedua penelitian menyatakan bahwa aplikasi ini mudah dipelajari dan dimengerti.

Berdasarkan permasalahan yang penulis paparkan di atas, maka penulis tertarik mengangkat judul penelitian dengan yaitu "Video Animasi 3D Gerakan Dasar Tari Saman Gayo Lues Bagi Sekolah Dasar (SDN 2 Pantan Cuaca)". Dari penelitian ini penulis berharap siswa akan semakin memahami dan tertarik dengan kebudayaan lokal khususnya tari saman Gayo Lues.

II. STUDI PUSTAKA

A. Sejarah Singkat Tari Saman

Tarian Saman berawal dari sebuah misi Islam yang dibawa seorang ulama ke Gayo Lues awal abad ke-16. Ulama itu bernama Syech Saman. Awalnya tarian ini diadopsi dari sebuah permainan Pok Ane, yang kerap digemari pemuda di sana," kata Kardinata, Penggiat Tari Saman di Gayo Lues, Dalam sejarahnya, Tari Saman disebut transformasi dari permainan Pok Ane. Sebuah permainan anak-anak yang dimainkan saat duduk di atas dudukan panjang batang kelapa, sambil menepuk tangan dan bernyanyi, Saat Syech Saman mengajarkan pemahaman Islam di sana, dia masuk lewat permainan itu. Diciptakan syair-syair Islam, dimainkan saat acara-acara agama. Tari itu kemudian menjadi bagian dari dakwah Islam, Syech Saman juga mengatur para penari yang biasa dimainkan 17 orang. Misalnya penari di tengah disebut 'pengangkat', yang menjadi tokoh utama, menentukan gerak sambil melantunkan syair. "Di sampingnya ada pengapit, selanjutnya penyepi, dan di bagian sisi-sisinya ada penupang, Saman kemudian terus berkembang, dimainkan pemuda dan anak-anak di bawah menasah atau surau [3].

Sejalan kondisi Aceh dalam peperangan melawan penjajahan Belanda, Tari Saman memperkaya syair dengan menyisipkan semangat juang rakyat Aceh. Tari ini terus berkembang sesuai kebutuhannya, Di pentas Nasional, Tari Saman mulai dibincangkan sejak tampil dalam pembukaan Taman Mini Indonesia Indah (TMII) pada April 1975. Saat itu, Ibu Tien Soeharto meminta sebuah tarian tradisional dari Gayo Lues tampil di sana, Tarian Saman terus dimunculkan setelah Gayo Lues ditetapkan menjadi kabupaten, pisah dari Kabupaten Aceh Tenggara, berdasarkan Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2002. Selanjutnya, Pemerintah Kabupaten Gayo Lues melalui Pemerintah Aceh, mengajukan permohonan kepada UNESCO untuk pengakuan dunia terhadap Tari Saman pada akhir 2009. Setelah melalui kajian dan penelitian mendalam dari lembaga Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) tersebut, Tari Saman kemudian ditetapkan sebagai warisan budaya dunia tak benda, pada 24 November 2011, dalam sidang keenam Komite Antar-Pemerintah untuk perlindungan warisan budaya tak benda di Bali, diikuti oleh 500 anggota delegasi dari 69 negara [3].

B. Profil SD Negeri 2 Pantan Cuaca

SD Negeri 2 Pantan Cuaca adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Kenyaran, Kec. Pantan Cuaca, Kab. Gayo Lues, Aceh. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 2 Pantan Cuaca berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD Negeri 2 Pantan Cuaca beralamat di Jl. Pantan Cuaca, Kenyaran, Kec. Pantan Cuaca, Kab. Gayo Lues, Aceh, dengan kode pos 24659. SD Negeri 2 Pantan Cuaca memiliki jumlah Guru sebanyak 9 Guru, jumlah siswa 139 diantaranya siswa laki-laki berjumlah 76 siswa, jumlah siswa perempuan 63 siswa dan kepala sekolah bernama Usman, rombongan kelas belajar ada 6, kurikulum yang digunakan kurikulum 2013(K13) dan Program Exstra Kurikuler.

- Metode Pembelajaran SD Negeri 2 Pantan Cuaca

Penerapan kurikulum pada pelajaran di SD Negeri 2 Pantan Cuaca mengikuti pengembangan kurikulum yang dikeluarkan oleh dinas pendidikan, khususnya pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) materi-materi yang disajikan berfokus pada perangkat keras dan lunak pada komputer.

- Kurikulum SD Negeri 2 Pantan Cuaca

Muatan Kurikulum 2013 SDN 2 Pantan Cuaca meliputi sejumlah mata pelajaran yang didalamnya merupakan beban belajar bagi siswa pada satuan pendidikan. Muatan Kurikulum memuat sejumlah mata pelajaran dan muatan lokal serta kegiatan pengembangan diri yang tidak termasuk kepada struktur kurikulum dan diberikan diluar tatap muka seperti bahasa daerah, kesenian adat daerah, dan kegiatan ekstrakurikuler

C. Jenis-jenis Tari Saman

Tari Saman biasanya ditampilkan pada acara-acara tertentu, seperti peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW. Tari Saman juga ditampilkan pada setiap acara rakyat, seperti pesta ulang tahun, pernikahan, atau perayaan lainnya. Tempat untuk Tari Saman biasanya dilakukan di rumah, lapangan, dan ada juga yang menggunakan panggung [4]. Jenis-jenis tari saman diantaranya adalah saman jejuntan, saman njik, saman ngerje, bejamu saman, saman bale asam dan saman pertunjukan.

D. Jenis Gerakan Tari Saman

1. Gerakan Tangan

Ada beberapa Gerakan tangan yaitu:

- Gerak tangan bertepuk dalam berbagai posisi seperti horizontal, bolak-balik -seperti baling-baling.
- Gerak kedua tangan berimpit dan searah.
- Gerak ujung jari tengah dan jempol (induk jari) seakan mengambil sesuatu benda ringan, seperti memetik atau menjentik. Dapat kita lihat Gerakan tangan tari saman.



Gambar 2.1 Gerakan tangan.

2. Gerakan Badan

Pada unsur Gerakan badan yaitu:

- Singkiah, artinya miring (ke kiri dan ke kanan).
- Lingang, artinya badan dalam posisi duduk melenggang kekanan, kedepan, kekiri, juga ke belakang.
- Tungkuk, artinya membungkuk.
- Langak, artinya telentang (badan melengkung ke belakang) lebih kurang 60 derajat.



Gambar 2.2 Gerkan Badan.

3. Gerakan Kepala

Gerakan pada kepala yaitu:

- Anguk atau menganguk dalam tempo lambat dan cepat secara bergantian.
- Girik artinya kepala berputar seperti baling-baling.



Gambar 2.3 Gerakan Kepala.

4. Ragam Gerakan

Ragam gerak seperti berikut yaitu:

- Gerak selalu (gerak seadanya) adalah gerak perpaduan tangan dengan gerak tangan bertepuk sederhana, bolak balik, dengan posisi badan duduk berlutut, yang mengayun lembut (kanan, kiri, depan, belakang), gerak ini terlihat pada awal penampilan.
- Gerutup, yakni gerak dengan tepukan yang menggebu-gebu, menepuk dada, dan hempasan tangan ke paha, dengan posisi badan duduk berlutut atau berdiri diatas lutut.
- Guncang atau gongcang, yaitu gerak yang bergoncang dengan perpaduan gerak badan dan tepukan tangan pada dada dengan tempo cepat dan menggebu-gebu. Gerakan ini biasa terjadi pada posisi berlutut yang disebut guncang atas dan dalam posisi duduk yang disebut guncang rendah.
- Surang-saring adalah pola gerak selang-seling atau bergantian baik untuk posisi atas (ke atas ke bawah), maupun selang-seling ke depan dan ke belakang, maupun pada gerak singkeh (miring ke kiri dan miring ke kanan). Biasanya ada kesepakatan menetapkan nomor-nomor penari, misalnya nomor ganjil ke atas nomor genap ke bawah.



Gambar 2.4 Ragam Gerakan.

E. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi, Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. animasi berasal dari bahasa *inggris*, "animation" dari kata "to anime" yang berarti tujuan animasi adalah "menghidupkan". Sedangkan menurut pendapat Hidayatullah, bahwa animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan [5].

E. Jenis-jenis Animasi

1. Animasi 2D

Animasi 2D biasa disebut dengan film kartun. Kartun berasal dari kata cartoon yang artinya gambar yang lucu. Dan film kartun ini kebanyakan film yang lucu. Ada beberapa contoh film kartun lucu yang tayang di televisi maupun bioskop. Misalnya: *Shincan*, *Looney Tunes*, *Pink Panther*, *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, dan masih banyak lagi.

2. Animasi 3D

Animasi berikutnya adalah animasi 3D. Berkat perkembangan teknologi dan komputer, membuat Teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Animasi 3D memiliki karakter yang memperlihatkan hasilnya semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak munculnya *Toy Story* buatan *Disney (Pixar Studio)*, maka berlomba - lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Ada jenis film animasi 3D lainnya yang populer seperti *Bugs Life*, *AntZ*, *Dinosaurs*, *Final Fantasy*, *Toy Story 2*, *Monster Inc.*, *Finding Nemi*, dan masih banyak lagi.

3. Animasi Stop Motion

Animasi ini juga dikenali sebagai claymation kerana animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik pembuatan jenis animasi ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi film-film era tahun 50an dan 60an.

F. Animasi Interaktif

Animasi interaktif adalah proses penyampaian animasi yang disampaikan dalam bentuk gambar atau vidio bergerak yang dapat dikendalikan dengan bantuan komputer, sehingga penonton dengan tidak hanya melihat namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, animasi interaktif adalah kumpulan gambar, garis, teks, audio atau suara yang memberikan efek gerakan dan dirancang oleh designer atau programmer untuk menginformasikan sebuah pesan dan melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut

Adapun jenis aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Blender
2. Unity
3. Wondershare Filmora Vidio Editor
4. Android

G. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi dalam sebuah sistem informasi.

H. Storyboard

Storyboard merupakan alat yang berguna untuk mewujudkan visualisasi dari naskah dan ide cerita. Biasanya format yang digunakan dalam storyboard yaitu dibuat dalam tiga sampai empat gambar dalam satu kertas atau halaman besar agar detail yang disajikan dapat terlihat lebih jelas [6].

I. Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna generalisasi.

J. Metode Blank Box

Black Box Testing merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Black Box Testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain. Black Box Testing memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

III. METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap permasalahan, menganalisa serata difokuskan pada situasi dan kondisi objek yang alamiah sebagai sumber data tanpa di manipulasi.

B. Lokasi dan Tempat Penelitian

Dalam penelitian animasi interaktif Video animasi 3D gerakan dasar tari saman bagi sekolah dasar SDN 2 Pantan Cuaca ini dilakukan di SDN 2 Pantan Cuaca, yang beralamat di Jl. Pantan Cuaca, Kenyaran, Kec. Pantan Cuaca, Kab. Gayo Lues. Penelitian Ini dilakukan dalam rentang waktu 5 bulan yaitu mulai dari bulan November 2022 sampai dengan Maret 2023.

C. Teknik Pengumpulan Data

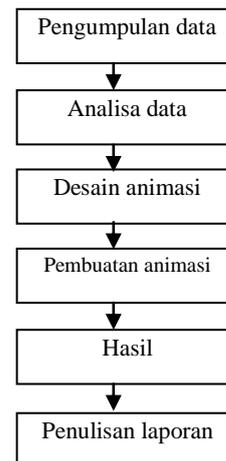
Untuk melengkapi data – data dalam pembuatan animasi interaktif video animasi 3D gerakan dasar tari saman Gayo Lues bagi sekolah dasar SDN 2 Panatan Cuaca, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengumpulan data lapangan dan studi literasi. Tahapan sebagai adalah pengumpulan data berdasarkan wawancara, observasi dan studi literasi.

D. Alat dan Bahan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software).

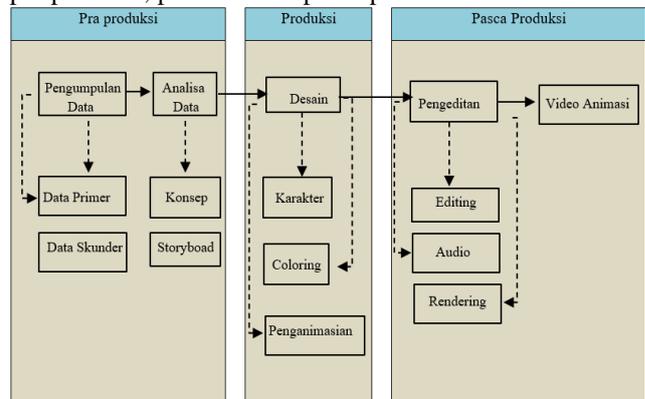
E. Alur Penelitian

Alur penelitian dalam pembuatan animasi interaktif video animasi 3D gerakan dasar tari saman Gayo Lues bagi sekolah dasar SDN 2 Pantan Cuaca.



Gambar 3.1 Alur penelitian.

Desain animasi melalui 3 tahapan diantaranya adalah pra produksi, produksi dan pasca produksi.



Gambar 3.2 Alur perancangan.

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tampilan Pembuka

Halaman pembuka sebagai halaman pertama pada aplikasi Video Animasi Dasar Tari Saman Gayo Lues Bagi Sekolah Dasar (SDN 2 Pantan Cuaca). Pada halaman pembuka ini terdapat tombol mulai yang dapat di klik untuk menuju ke halaman berikutnya yakni halaman utama pada aplikasi. Latar belakang pada halaman ini digunakan sebagai dasar latar belakang untuk seluruh halaman pada aplikasi yang memiliki ornamen tirai serta dasar kayu sebagai bentuk gambaran pertunjukan seni.



Gambar 4.1 Tampilan Pembuka

Halaman utama memuat beberapa menu yang dapat di klik oleh pengguna untuk mengarahkan pengguna ke halaman-halaman selanjutnya. Tombol Penjelasan Saman akan mengarahkan pengguna ke halaman yang akan memberikan informasi singkat mengenai tarian saman serta jenis-jenis yang ada pada tarian saman. Tombol Gerakan Dasar Tari Saman akan mengarahkan pengguna ke beberapa halaman yang menampilkan animasi-animasi gerakan dasar pada tarian saman. Tombol Petunjuk akan mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi informasi mengenai fungsi tombol-tombol pada aplikasi. Serta, tombol profil yang dapat diklik dan mengarahkan pengguna ke halaman informasi dari penulis. Pada halaman utama ini juga terdapat tombol kembali dan juga terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.2 Tampilan Utama

Pada halaman menu Penjelasan Saman, terdapat beberapa tombol yang dapat diklik oleh pengguna. Tombol Apa Itu Saman yakni tombol yang mengarahkan pengguna menuju ke halaman penjelasan singkat mengenai tarian saman yang bermanfaat sebagai media informasi untuk pengguna. Selanjutnya, terdapat tombol Jenis-Jenis Gerakan Dasar Tari Saman yang jika di klik, maka akan mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi informasi mengenai jenis-jenis gerakan dasar pada tarian saman. Pada halaman ini juga terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.3 Tampilan Penjelasan Saman.

Halaman Penjelasan Saman merupakan halaman yang berisi informasi singkat mengenai tarian saman. Halaman ini dapat ditingkatkan menjadi halaman yang lebih informatif untuk pengguna sehingga pengguna akan lebih memahami mengenai tarian saman. Pada halaman ini hanya terdapat tombol *back* untuk kembali kehalaman sebelumnya dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Penjelasan Saman.

Pada Halaman Jenis-Jenis Gerakan Dasar Tari Saman tidak memiliki banyak tombol interaktif, hanya tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Halaman Jenis-Jenis Gerakan Dasar Tari Saman ini berisi informasi mengenai jenis-jenis Gerakan Dasar tari saman yang ada. Halaman ini memberi informasi mengenai gerakan dasar tari saman yang nantinya akan divisualisasikan kedalam bentuk animasi pada halaman animasi. Jenis-jenis gerakan dasar tari saman yang tertera pada halaman ini antara lain adalah gerakan tangan dan dada 1, gerakan tangan dan dada 2, gerakan kepala ke kanan, gerakan kepala ke kiri, gerakan surang-saring ke atas, gerakan surang-saring ke bawah, dan juga gerakan semua keseluruhan dari seluruh gerakan dasar pada tari saman.



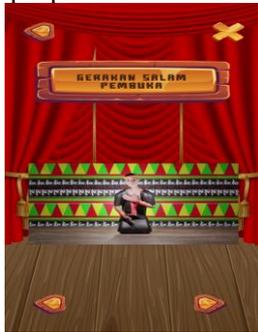
Gambar 4.5 tampilan penjelasan Jenis Gerakan DasarTari Saman

Halaman Gerakan Tari Saman ini merupakan halaman yang digunakan untuk menempatkan fitur utama dari aplikasi. Halaman ini memuat tombol-tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya yang akan menampilkan animasi-animasi mengenai gerakan-gerakan dasar pada tarian saman. Terdapat tombol Gerakan Salam Pembuka yang dapat di klik untuk menuju ke halaman Gerakan salam Pembuka. Halaman tersebut berisi animasi-animasi yang menampilkan gerakan salam pembuka pada tarian saman yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk siswa SDN 2 Pantan cuaca. Selanjutnya terdapat tombol Gerakan Surang-Saring yang akan menampilkan animasi gerakan tarian saman surang-saring. Dan juga terdapat tombol gerakan 1 – 6 yang akan membawa pengguna menuju ke halaman selanjutnya yang berisi animasi gerakan gabungan dari seluruh rangkaian gerakan dasar. Pada halaman ini juga terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan juga tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.6 Tampilan Gerakan Tari Saman

Halaman Gerakan Salam Pembuka ini merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan animasi-animasi dari beberapa gerakan salam pembuka. Terdapat animasi gerakan salam pembuka dengan tangan ke kanan dan tepukan dada, tangan ke kiri dan tepukan dada, tangan ke kanan saja, dan tangan ke kiri saja. Beberapa animasi ini memiliki tampilan sendiri yang dapat dipilih oleh pengguna dengan menggunakan tombol arah yang terdapat pada bagian bawah halaman. Pada halaman ini juga terdapat tombol suara yang berfungsi sebagai tombol *on/off* untuk suara pada animasi. Tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi juga terdapat pada halaman ini.



Gambar 4.7 Halaman Gerakan Salam Pembuka

Halaman Gerakan Surang-Saring digunakan sebagai halaman untuk menampilkan animasi dari beberapa gerakan surang-saring. Pengguna dapat memilih untuk menampilkan animasi gerakan surang-saring ke atas atau menampilkan animasi gerakan surang-saring ke bawah dengan menggunakan tombol arah yang terdapat pada bagian bawah halaman pada aplikasi. Pada halaman ini juga terdapat tombol suara untuk menhidupkan atau mematikan suara pada animasi. Tombol *back* untuk mundur kehalaman sebelumnya dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi juga tersedia pada halaman ini.



Gambar 4.1 Halaman Gerakan Surang-Saring

Halaman Gerakan 1- 6 merupakan halaman yang akan menampilkan animasi berupa gerakan gabungan dari keseluruhan gerakan dasar pada aplikasi. Animasi pada halaman gerakan 1-6 akan menampilkan gerakan salam pembuka tangan ke kanan dan tepukan dada, tangan ke kiri dan tepukan dada, tangan ke kanan saja, tangan ke kiri saja, gerakan surang-saring ke atas, serta gerakan surang-saring ke bawah. Keseluruhan gerakan dasar ini akan ditampilkan dalam 1 animasi pada halaman Gerakan 1-6 ini. Pada halaman ini juga terdapat tombol suara untuk menhidupkan atau mematikan suara pada animasi, tombol *back* untuk kembali kehalaman sebelumnya dan juga tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.2 Halaman Gerakan 1 - 6

Halaman petunjuk merupakan halaman sederhana yang berisi informasi mengenai tombol-tombol yang dapat digunakan sebagai utilitas pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Pada halaman ini hanya terdapat 2 tombol yang interaktif, yakni tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 4.10 Halaman petunjuk

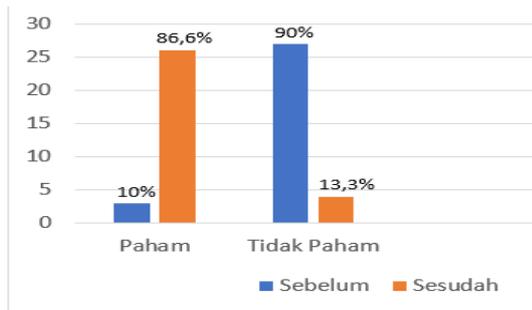
Halaman profil ini merupakan halaman sederhana yang menampilkan informasi dari penulis sebagai pengembang aplikasi. Halaman profil berisi informasi seperti nama, tempat/tanggal lahir, nim, prodi, fakultas, universitas, serta photo penulis yang dapat dilihat oleh pengguna nantinya. Halaman ini juga hanya memiliki 2 tombol interaktif, yakni tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan juga tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



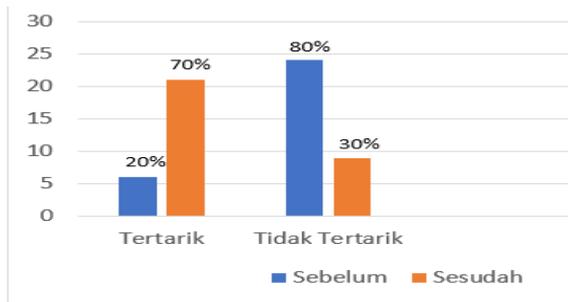
Gambar 4.3 Halaman Profil.

B. Evaluasi Pengguna

Perbandingan presentase pemahaman dan ketertarikan pengguna adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12 Grafik presentase perbandingan pemahaman pengguna sebelum dan sesudah diterapkan animasi.



Gambar 4.13 Grafik presentase perbandingan ketertarikan pengguna sebelum dan sesudah diterapkan animasi.

VII. KESIMPULAN

Penerapan Video Animasi 3D Gerakan Dasar Tari Saman Gayo Lues bagi Sekolah Dasar khususnya bagi SDN 2 Pantan Cuaca. Ketertarikan siswa dari yang sebelumnya hanya 20% meningkat menjadi 70% setelah adanya animasi 3D Gerakan Dasar Tari Saman Gayo Lues. Sebelum adanya animasi, siswa SDN 2 Pantan Cuaca yang memahami Tari Saman Gayo Lues hanya sebesar 10% dari total 30. Namun, setelah siswa SDN 2 Pantan Cuaca belajar Tari Saman Gayo Lues menggunakan video animasi 3D Gerakan Dasar Tari Saman Gayo Lues, persentase pemahaman siswa meningkat menjadi 86,6% dari total 30 siswa. Aplikasi pembelajaran interaktif memberikan inovasi baru dalam memahami tari saman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung, M., dkk. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Tari Saman Menggunakan Sensor Gerak Motion Capture. teknologi informasi dan jaringan (2) 1 : 22-25.
- [2] Ahmad, A. dkk (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tarian Adat Sajojo. Teknik informatika (15) 4 : 303-304. Hadziq Nur Humaidi, Siti Masitoh (2018). Pengembangan Buku Panduan Aplikasi Adobe Photoshop CS6 dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Tunarunggu Tingkat SMALB.
- [3] Warsidi, A. (2019). acehkini. Retrieved from kumparan.com: <https://kumparan.com/acehkini/tarian-saman-awalnya-misi-dakwah-hingga-jadi-warisan-dunia-IrjN0EYk1Z/full>
- [4] Laily, I. N. (2021). Kesenian Tari Saman, dari Sejarah, Jenis, hingga Gerakannya. Retrieved from katadata: web <https://katadata.co.id/redaksi/berita/6139b0d4e001a/kesenian-tari-saman-dari-sejarah-jenis-hingga-gerakannya>.
- [5] Hidayatullah, dkk (2011). Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. Informatika Bandung, 63.
- [6] Jordani, R. A. (2021). Storyboard Design for "Appreciation" 2D Manimation In Increasing Community's Appreciation of Graphic Design.