

## Penerapan Pendekatan Humanistik untuk memahami nilai budaya tarian gambyong terhadap masyarakat Jawa Tengah

Lyla Puspita

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

Lylapuspita211@gmail.com

<b>Kata Kunci/ Keywords</b>	<b>Abstrak/ Abstract</b>
Pendekatan Humanistik, Nilai budaya tarian gambyong	<p>Pendekatan humanistik ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk ekspresi, gerakan, pentingnya pelestarian sebuah tari gambyong. Seni tari adalah satu dari beberapa kesenian yang dikembangkan di Indonesia. Seni tari Jawa, diekspresikan melalui gerak tubuh para penari yang di dalamnya menggambarkan bentuk ekspresi, eksotisme gerak, keindahan busana dan sering ditampilkan pada saat penyambutan tamu yang identik dengan tarian ini. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan menerapkan metode pendekatan humanistik yang meliputi komponen, konteks fisik dan sosial. Dalam tarian ini menggambarkan tentang hubungan antara manusia dengan Tuhan, dan hubungan antara manusia dengan alam. Hal ini ditunjukkan dalam korpus syair, gendhing, asesoris, dan beberapa gerakan yang ada dalam tarian. Hubungan antara manusia dengan manusia ini diperoleh dari pemahaman awal fungsi tari Gambyong tari hiburan, tarian selamat datang, dan tarian yang biasa dipentaskan dalam rangka penyambutan tamu. Dalam hubungan manusia dengan manusia ditunjukkan dalam gerak yang akan ditampilkan pada masyarakat. Adapun hasil dari penelitian ini adalah dari ketiga kategorisasi yang diajukan, yaitu keselarasan, kebersamaan, dan kekeluargaan, ternyata tari Gambyong Pareanom mempunyai makna yang sangat luas.</p> <p><i>This humanistic approach aims to describe the form of expression, movement, the importance of preservation of a gambyong dance. The art of dance is one of the few arts that developed in Indonesia. Javanese dance art, expressed through the movements of the dancers in which describes the form of expression, motion exoticism, the beauty of fashion and often displayed at the reception of guests identical to this dance. This research includes qualitative research by applying humanistic approach method which includes component, physical and social context. In this dance describes the relationship between man and God, and the relationship between man and nature. This is shown in the corpus of poetry, gendhing, accessories, and some movements that exist in the dance. The relationship between humans and humans is derived from the initial understanding of the function of Gambyong dance, entertainment dance, welcome dance, and dance that is usually staged in order to welcome guests. In human relationships with human beings is shown in motion to be seen in society. The results of this study are from the three categorizations proposed, namely alignment, togetherness, and kinship, apparently Gambyong Pareanom dance has a very broad meaning.</i></p>

## PENDAHULUAN

Kebudayaan di Indonesia di masa ini semakin berkurang. Masyarakat Indonesia semakin terpengaruh oleh kebudayaan luar melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih ini. Apabila kita menanyakan pada anak zaman sekarang mengenai nama tarian tradisional yang ada di daerahnya sendiri, mereka akan bingung karena tidak pernah melihat dan mendengar tentang tarian tradisional. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini menunjukkan peningkatan yang pesat. Salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai jalan untuk membantu meningkatkan pemahaman pentingnya kebudayaan daerah. Animasi dapat digunakan salah satunya sebagai media pembelajaran. Dewasa ini nilai budaya terutama tarian daerah mulai dilupakan oleh masyarakat terutama di kalangan anak-anak, mempelajari budaya sekarang dianggap hal yang kuno dan ketinggalan jaman, sehingga dibutuhkan sarana yang dapat menopang budaya selaras dengan perkembangan jaman.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi Tarian Gambyong dengan menggunakan program iClone sehingga dapat diterima pelajar khususnya anak - anak. Dalam animasi tarian daerah ini hanya menampilkan tarian yang berasal dari daerah Solo yaitu Tari Gambyong

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat animasi tarian daerah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dan membuat animasi tarian daerah dengan tujuan agar tarian daerah atau tradisional dapat diterima oleh masyarakat modern khususnya ditujukan terhadap anak sekolah dasar sehingga

dapat menjembatani antara kebudayaan tradisional dengan kebudayaan modern.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari pembuatan animasi tarian daerah ini adalah sebagai sarana pengenalan kebudayaan tarian daerah yaitu Tari Gambyong terhadap pelajar khususnya anak sekolah dasar dan mengoptimalkan penggunaan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana sistem informasi dan sebagai hiburan yang menarik.

Peneliti sebelum melakukan penelitian tentang kajian estetis koreografis Tari Gambyong Retno Kusumo di sanggar Soerya Soemirat Kota Surakarta mengkaji penelitian terdahulu, sehingga peneliti dapat menentukan sudut pandang yang berbeda dari peneliti yang sebelumnya serta digunakan sebagai acuan dan referensi, antara lain : Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya Institut Seni Indonesia tahun 2009. Judul Estetika Tari Gambyong Solo Minulya Karya S.Maridi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana keindahan itu terjadi, 2) dimana letak keindahan Tari Gambyong Solo Minulya. Hasil penelitian ini adalah mengkaji tentang estetika atau keindahan yang ada didalam Tari Gambyong Solo Minulya dan nilai-nilai keindahan yang berada di dalam tarian tersebut.

Widyastutieningrum, judul Nilai-nilai Estetis Tari Gambyong.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai estetis Tari Gambyong melalui daya ungkap penari yang menyajikannya. Hasil penelitian ini adalah mengkaji tentang nilai keindahan baik dilihat dari dalam ataupun bentuk fisik yang terkandung di dalam Tari Gambyong melalui bentuk sajian yang ditampilkan. Muhammad Muhibuddin, 2008. Selain susunan gerak dan fungsinya, perkembangan tari gambyong juga terdapat pada intensifn kegiatan masyarakat yang menampilkan tari gambyong seperti pada acara perayaan, resepsi pernikahan, pembukaan, peresmian, penajmauan tamu dan pada kegiatan lomba dan festival.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdahulu maka penulis termotivasi untuk membuat animasi Tarian Gambyong dengan menggunakan program iClone sehingga dapat diterima peserta didik khususnya anak - anak. Dalam animasi tarian daerah ini hanya menampilkan tarian yang berasal dari daerah Solo yaitu Tari Gambyong.

Ada banyak definisi dari tari, : Menurut Soedarsono, tari adalah ekspresi jiwa manusia melalui gerak-gerak yang indah dan Ritmis. Sedangkan menurut Susan K.Lenger, tari adalah gerak-gerak yang dibentuk secara ekspresif yang diciptakan manusia untuk dapat dinikmati. Tari adalah suatu instinct atau desakan emosi didalam diri kita yang mendorong kita untuk mencari ekspresi pada tari.

Tari Gambyong mulai digunakan dalam Serat Centhini yang ditulis pada abad XVIII. Akan tetapi diperkirakan tari Gambyong ini merupakan perkembangan tari tledhek atau tayub. Animasi adalah gambar hidup yang digerakkan dari sekumpulan gambar, yang memuat tentang objek dalam posisi gerak yang beraturan (Soewignjo, 2005). Animasi karakter merupakan sebuah cabang khusus animasi. Animasi karakter semacam yang Anda lihat dalam video kartun. Animasi ni berbeda dengan animasi lainnya, misalnya grafik bergerak animasi logo yang melibatkan bentuk organik yang komplek dengan penggandan yang banyak, gerakan yang herarkis. Tidak hanya mulut, mata, muka dan tangan yang bergerak tetapi semua gerakan pada waktu yang sama.

Iclone adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video yang menggunakan animasi yang bisa kita customize sesuai keinginan kita jadi di dalam software ini sudah disiapkan karakter yang akan digunakan kita tinggal melakukan fitting seperti crazy talk maka wajah kita pun akan masuk ke dalam karakter yang akan kita gunakan. Selain kita bisa melakukan customize di dalam karakter kita juga bisa melakukan customize terhadap stage, background

animasi bahkan pada versi terbaru kita bisa menambahkan special effect yang bisa dengan mudah kita gunakan (Nurhuda. 2012).

## **METODE PENELITIAN**

### **Alur Penelitian**

Proses penelitian pembuatan animasi tarian daerah asli Solo dengan menggunakan IClone dimulai dari analisis kebutuhan sistem sampai dengan laporan, adapun proses/tahapan penelitian digambarkan dalam sebuah flowchart.

### **Analisis**

Animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) menampilkan animasi tarian gambyong berupa urutan gerakan tari sebagai media pengenalan tari secara digital. Berlatar belakang lantai kayu dan gebyok yang bernuansa jawa dan suara gamelan sebagai musik pendukung

### **Metode Pengumpulan Data**

Untuk dapat melakukan analisis yang baik, diperlukan data/informasi, serta teori konsep dasar, sehingga kebutuhan data sangat mutlak diperlukan. Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan cara: Metode observasi, yaitu metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melakukan survei langsung ke lokasi. Hal ini sangat diperlukan untuk mengetahui kondisi lokasi yang sebenarnya, beserta lingkungan sekitarnya serta untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. Data yang telah dikumpulkan nanti akan dianalisa kemudian dijadikan rujukan dalam pembuatan animasi.

### **Pembuatan Animasi**

Pada tahap perancangan animasi memiliki beberapa tahapan dalam pembuatannya merujuk pada tahap pembuatan video animasi yang disebut pipeline produksi animasi mulai tahap pre

produksi animasi, produksi animasi dan post produksi animasi.

#### Pre Produksi Animasi

Pada tahap pre produksi Animasi terdiri dari menentukan ide cerita, skenario / naskah cerita, concept art, storyboard dan menentukan musik. Ide cerita pada tahap pembuatan animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) adalah bagaimana mengimplementasikan tarian daerah menjadi sajian digital sebagai sarana pembelajaran. Urutan skenario atau urutan cerita berdasarkan adegan dan gerakan tarian secara runtut sehingga sesuai dengan apa yang disajikan nantinya. Sumber urutan gerakan tarian ini dari Ibu Irawati Kusuma Asri, Pakar tari Mangkunegaran Surakarta.

#### Produksi Animasi

Pada tahap produksi animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) terdiri dari pembuatan karakter, pembuatan environment, pembuatan animasi, tahap setting camera, tahap lighting dan tahap rendering. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada tahap Animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (studi kasus : Tari Gambyong) menggunakan beberapa prinsip animasi sebagai pilar dalam pembuatan animasi sehingga gerakannya animasi lebih realistis dan enak dilihat. Pencahayaan saat penting dalam mengatur detail obyek dan bayangan obyek, pada tahap ini penulis menggunakan point lighting untuk mengatur pencahayaan

dalam ruangan. Penulis menggunakan diffused light dengan sumber pencahayaan diantaranya key light, fill light dan over head light. 3D Rendering merupakan proses untuk membentuk sebuah gambar dari sebuah model yang dibentuk oleh perangkat lunak animasi, model tersebut berisi data geometri, titik pandang, tekstur dan cahaya yang diperlukan untuk membuat gambar yang utuh.

3D Rendering merupakan proses yang sangat penting dan telah digunakan untuk berbagai macam penggunaan, seperti program permainan komputer, efek spesial pada video dan program simulasi. Post Produksi Animasi Pada tahap ini potongan hasil render berupa gambar digabungkan menjadi bentuk video menggunakan makeavi converter sebelum diedit menggunakan program aplikasi video editor. Tahap terakhir dari alur penelitian pembuatan animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (Studi Kasus : Tari Gambyong) adalah tahap pengujian animasi. Didalam ini pengujian menggunakan metode eksternal. Pengujian secara eksternal adalah pengujian menurut lingkup pemakaian system pada pengguna adalah dengan metode angket.

Metode angket adalah cara pengumpulan data melalui pengajuan pertanyaan – pertanyaan tertulis kepada subyek penelitian, responden, atau sumber data dan jawabannya diberikan pula secara tertulis (Budiyono, 2003: 47). Dalam penelitian ini metode angket yang dimaksud adalah angket analisis pengujian system untuk mengetahui apakah system berjalan dengan baik ataupun perlu adanya perbaikan pada system. Angket penelitian tentang animasi yang dibuat dalam penelitian ini yang berupa pertanyaan dalam bentuk check list.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengujian

Hasil Penelitian berdasarkan uji coba animasi 3D Tarian Daerah dengan menggunakan iClone (Studi Kasus : Tari Gambyong) dengan durasi 2 menit 33 detik yang dijalankan diberbagai media player berjalan dengan baik karena penulis menggunakan format \*.mp4 sebagai output render. Pengujian dilakukan di Solo terutama pada beberapa siswa pada tanggal 2 Juni 2018 untuk mengetahui penilaian terhadap animasi tarian daerah dengan menggunakan iClone (Studi Kasus : Tari Gambyong) yang disajikan dalam bentuk video kemudian memberikan penilaian melalui pengisian angket.

Pendekatan humanistik ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk ekspresi, gerakan, pentingnya pelestarian sebuah tari gambyong. Seni tari adalah satu dari beberapa kesenian yang dikembangkan di Indonesia. Seni tari Jawa, diekspresikan melalui gerak tubuh para penari yang di dalamnya menggambarkan bentuk ekspresi, eksotisme gerak, keindahan busana dan sering ditampilkan pada saat penyambutan tamu yang identik dengan tarian ini.

Dimana jumlah responden dibawah ini adalah 30 orang. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Teori Skala Likert, Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Jumlah skor tertinggi untuk setiap pernyataan yaitu =  $5 \times 30 = 150$ . Sedangkan jumlah skor terendah yaitu =  $1 \times 30 = 30$ . Untuk menentukan kategori diperlukan interval terlebih dahulu.

$$\text{Dengan rumus : } I = \frac{R}{K}$$

I = Interval

R = Skor Tertinggi - Skor Terendah

K = Banyaknya (n) Kategori

Data diatas dapat diuji dengan menggunakan angket / kuisisioner, dimana skor dibagi kedalam 5 kategori dengan menggunakan skala Likert yaitu :

1. Skor 5 untuk kategori jawaban sangat setuju.
2. Skor 4 untuk kategori jawaban setuju.
3. Skor 3 untuk kategori jawaban netral.
4. Skor 2 untuk kategori jawaban tidak setuju.
5. Skor 1 untuk kategori jawaban sangat tidak setuju.

Dari rumus diatas, maka interval untuk per pernyataan yaitu :

$$I = \frac{150 - 30}{5}$$

$$I = \frac{120}{5}$$

$$I = 24$$

30	54	78	102	126	160
----	----	----	-----	-----	-----

Dengan hasil penelitian diatas terlihat bahwa animasi tarian daerah asli Solo (Studi kasus : Tari Gambyong) secara keseluruhan menyatakan setuju. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan diatas dalam bentuk tabel diatas dimana jika dilihat berdasarkan kategori termasuk dalam kategori Baik.

## SIMPULAN

Dari uraian yang disajikan pada hasil dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Animasi tarian daerah (studi kasus : Tari Gambyong) ini dapat diselesaikan dan dibuat dengan menggunakan aplikasi iClone.

2. Animasi tarian daerah (studi kasus : Tari Gambyong) ini dapat diputar di berbagai media player untuk menampilkan.
3. Animasi tarian daerah (studi kasus : Tari Gambyong) telah sesuai dan dapat ditujukan terhadap pelajar khususnya untuk anak-anak sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akib, Faisal. (2010). *Pengantar Teknologi informasi dan komunikasi Informasi*. Hal 3.
- Efniar. *Analisis Kualitas Pelayanan Laboratorium Komputer dalam Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sriwijaya*. Palembang. Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sriwijaya Palembang
- Hadi, Sumandiyo. (2003). *Sosiologi Tari*. Yogyakarta: ASTI
- Hegarini, Eka, Haris Satria, Bheta Agus Wardijono. (2014). *Membangun Penangkap Gerakan Manusia dengan Menggunakan 8 Kamera Untuk Menghasilkan Model Animasi 3 Dimensi*. Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen. Depok. Universitas Gunadarma.
- Pradewi, Sellyana. (2012). *Eksistensi Tari Opak Abang Sebagai Tari Daerah Kendal*. Jurnal Seni Tari. 2:12. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Suheri, Agus. (2006). *Animasi Media Pembelajaran*. Volume 2 No.1 Periode Juli-Desember 2006.
- Sumargono. (2009). *Estetika Tari Gambyong Solo Minulya karya S.Maridi*. Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya. 1/1:21. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Syahfitri, Yunita, 2011, 'Teknik Video dalam Dunia Komputer', Jurnal Saintikom, Volume 10 No. 3 September 2011
- Widyastutieningrum, Rochana Sri. (2002). *Nilai-nilai Estetis Tari Gambyong*. Jurnal Greget 1/2:3. Surakarta. Institut Seni Indonesia Surakarta