

Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)

Inke Yenny Sumendap¹⁾, Virginia Tulenan²⁾, Sary Diane Ekawati Paturusi³⁾

Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115

E-mail : inkeyennys10@gmail.com¹⁾, virginia.tulenan@unsrat.ac.id²⁾, sarypaturusi@unsrat.ac.id³⁾

Abstract — *Traditional dance now needs to be preserved, one of which is Dana Dana Dance from Gorontalo. Until now, Dana Dana Dance has begun to be underutilized as a forum for the introduction of Gorontalo Regional culture. With the increasingly sophisticated technology, Dana Dana Dance can be applied with a new look so that it can be re-recognized, in the form of 3D animated videos using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The MDLC method has six stages. The six stages can help during the process of making 3D animated Dana Dana dance videos. Making this Animated Video uses Blender and Adobe Premiere Pro CC tools*

Keywords — *Animation, Adobe Premiere Pro CC, Blender, Dana Dana Dance, Gorontalo, MDLC, Video*

Abstrak — Tarian Tradisional saat ini perlu dilestarikan, salah satunya Tari Dana Dana yang berasal dari Gorontalo. Sampai sekarang, Tari Dana Dana sudah mulai kurang dimanfaatkan sebagai wadah pengenalan budaya Daerah Gorontalo. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, Tari Dana Dana dapat diterapkan dengan tampilan yang baru agar bisa dikenal kembali, berupa video animasi 3D menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC memiliki enam tahap. Keenam tahap tersebut dapat membantu selama proses pembuatan video animasi 3D Tari Dana Dana. Pembuatan Video Animasi ini menggunakan tools *Blender* dan *Adobe Premiere Pro CC*.

Kata kunci — *Animasi, Adobe Premiere Pro CC, Blender, Gorontalo, MDLC, Tari Dana Dana, Video*

I. PENDAHULUAN

Kebudayaan di Indonesia saat ini semakin berkurang dilihat dari perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Masyarakat Indonesia termasuk anak-anak sedikit yang tahu mengenai tarian daerah dimana mereka tinggal. Mereka cenderung lebih memilih berkatut dengan gadget dibandingkan mempelajari sesuatu yang bersifat tradisional. Seperti halnya tarian tradisional. Tarian tradisional sekarang ini seperti tersisih oleh kehadiran tarian modern. Dengan begitu akan mempermudah seseorang untuk mengakses informasi yang mudah untuk disajikan yaitu dalam bentuk animasi.

Animasi merupakan 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.

Melalui software-software animasi yang tersedia gambar dapat terlihat seperti nyata. Software yang semakin canggih dan terus berkembang banyak memberikan kemudahan bagi setiap individu dalam berkarya untuk mengembangkan ide, kreatifitas dan daya imajinasinya..

Suku Gorontalo, merupakan suku asli di Sulawesi bagian utara, tepatnya di provinsi Gorontalo. Populasi suku Gorontalo diperkirakan telah mencapai lebih dari 1 juta orang. Dahulunya wilayah Gorontalo ini adalah bagian dari provinsi Sulawesi Utara dengan status kabupaten, tapi kini wilayah Gorontalo telah menjadi provinsi sendiri dengan nama provinsi Gorontalo.

Tari Dana Dana awalnya ditarikan oleh penari pria dan wanita secara berpasangan. Namun ketatnya peraturan dan ajaran Agama Islam pada masa itu tidak mengijinkan penari pria dan wanita ditampilkan secara bersamaan. Karena apabila ditampilkan bersamaan maka mereka bisa dengan mudah bersentuhan kepada yang bukan muhrimnya. Sehingga pada saat Tari Dana Dana hanya dibawakan oleh penari pria saja.

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan metode yang digunakan dalam pembuatan animasi 3 dimensi Tari Dana Dana. Bedanya menggunakan metode lain dengan metode ini yaitu metode MDLC memiliki 6 tahap yang terdiri dari konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Keenam tahap ini dapat membantu proses pembuatan animasi tertata rapih dengan mengikuti tahapan metode MDLC.

Dari masalah di atas, maka penulis mempunyai ide untuk membuat video Animasi 3 dimensi Tari Dana-Dana sebagai media untuk memperkenalkan salah satu budaya dari daerah Gorontalo.

A. Penelitian Terkait

- 1). Penggunaan Metode *Pose to Pose* dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket (Stafira Fransisca Salmon, 2017) : perbedaannya dengan penelitian ini adalah metode yang digunakan berbeda dan studinya juga berbeda.[1]

- 2). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran (Elia Limbong, 2017) : jurnal ini sebagai bahan pedoman untuk penelitian yang akan terkait.[2]
- 3). Rancang Bangun Aplikasi *Word Game Scramble* untuk Pengenalan Budaya Minahasa (Ricky Iferdy Mamahit, 2017) : jurnal ini sebagai bahan pedoman untuk penelitian yang akan terkait.[3]

B. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.[4]

Berdasarkan beberapa pengertian multimedia tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan antara teks, gambar, suara, dan animasi yang yang dirancang dengan bantuan komputer dan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada orang lain. Di zaman yang serba modern ini pemanfaatan multimedia sangatlah banyak, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dan lain-lain. [5]

C. Text

Teks ialah ungkapan bahasa yang menurut isi, sintaksis, dan pragmatik merupakan satu kesatuan (Luxemburg dkk, 1989:86). Dari pengertian tersebut dapat diartikan teks adalah suatu kesatuan bahasa yang memiliki isi dan bentuk, baik lisan maupun tulisan yang disampaikan oleh seorang pengirim kepada penerima untuk menyampaikan pesan tertentu. Istilah teks sebenarnya berasal dari kata text yang berarti 'tenunan'. Teks dalam filologi diartikan sebagai 'tenunan kata-kata', yakni serangkaian kata-kata yang berinteraksi membentuk satu kesatuan makna yang utuh. Teks dapat terdiri dari beberapa kata, namun dapat pula terdiri dari milyaran kata yang tertulis dalam sebuah naskah berisi cerita yang panjang. Menurut Baried, teks artinya kandungan atau muatan naskah, sesuatu yang abstrak hanya dapat dibayangkan saja. Teks terdiri atas isi, yaitu ide-ide atau amanat yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca. Dan bentuk, yaitu cerita dalam teks yang dapat dibaca dan dipelajari menurut berbagai pendekatan melalui alur, perwatakan, gaya bahasa, dan sebagainya.

Dalam teori bahasa, apa yang dinamakan teks tidak lebih dari himpunan huruf yang membentuk kata dan kalimat, yang dirangkai dengan sistem tanda yang yang disepakati oleh masyarakat, sehingga sebuah teks ketika dibaca bisa mengungkapkan makna yang dikandungnya.

Eriyanto dalam bukunya, Analisis Wacana, menyebutkan bahwa teks hampir sama dengan wacana, bedanya kalau teks hanya bisa disampaikan dalam bentuk tulisan saja, sedangkan wacana bisa disampaikan dalam bentuk lisan maupun tertulis.[6]

D. Audio

Audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik.

Suara yaitu suatu getaran yang dihasilkan oleh gesekan, pantulan dan lain-lain, antara benda-benda. Sedangkan gelombang yaitu suatu getaran yang terdiri dari Amplitudo

dan juga waktu. Suara dibangun oleh periode, Apabila Tidak Berarti itu bukanlah Suara.

Definisi audio yang lainnya adalah merupakan salah satu elemen yang penting, karena ikut berperan dalam membangun sebuah sistem Komunikasi dalam bentuk suara, ialah suatu sinyal elektrik yang akan membawa unsur-unsur bunyi didalamnya.[6]

E. Grafik

Grafik adalah gambar yang terdiri atas garis dan titik-titik koordinat. Dalam sebuah grafik terdapat dua jenis garis koordinat, yakni garis koordinat X dengan posisi horizontal dan garis koordinat Y dengan posisi vertikal. Pertemuan antara setiap titik X dan Y akan membentuk baris-baris dan kolom-kolom. Grafik merupakan media visual yang berfungsi untuk memperjelas suatu bacaan. Grafik membuat penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih mudah, jelas, dan menarik. Umumnya, grafik digunakan pula untuk menunjukkan fluktuasi suatu perkembangan jumlah, misalnya dalam rentang waktu tertentu. Dengan grafik, perbandingan serta naik turunnya suatu jumlah data akan menjadi lebih jelas.[6]

F. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut :

"Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion"

Yang artinya kurang lebih adalah :

"Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.[7]

Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan "gerak" dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding.

Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan diketemukannya berbagai artefak pada peradapan Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose.

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintergrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok

untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Sebagai misal proses bekerjanya mesin mobil atau proses terjadinya tsunami.[1]

G. Gorontalo

Gorontalo adalah sebuah provinsi di Indonesia. Sebelumnya, semenanjung Gorontalo (Hulontalo) merupakan wilayah Kabupaten Gorontalo dan Kota Madya Gorontalo di Sulawesi Utara. Seiring dengan munculnya pemekaran wilayah berkenaan dengan otonomi daerah di Era Reformasi, provinsi ini kemudian dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 38 Tahun 2000, tertanggal 22 Desember 2000 dan menjadi Provinsi ke-32 di Indonesia. Ibukota Provinsi Gorontalo adalah Kota Gorontalo (sering disebut juga Kota Hulontalo) yang terkenal dengan julukan "Kota Serambi Madinah".[8]

Tari Dana Dana adalah salah satu tarian tradisional dari daerah Gorontalo. Tarian ini termasuk jenis tarian pergaulan masyarakat yang biasanya ditampilkan oleh penari pria maupun penari wanita. Selain itu tarian ini juga merupakan perpaduan budaya Islam dan budaya masyarakat setempat, hal itu terlihat dari gerakan penari dan pengiringnya. Tari Dana Dana merupakan salah satu tarian tradisional yang cukup terkenal di Gorontalo dan sering ditampilkan di berbagai acara seperti penyambutan, perayaan hari besar dan lain-lain.[9]

H. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere merupakan sebuah aplikasi yang digunakan oleh videografer untuk mengedit, memanipulasi, dan ekspor proyek video..

Menurut Madcoms (2013), Adobe Premiere Pro merupakan software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah dan mengkomposisikan video menjadikan software ini banyak dipakai oleh para editor, desainer, dan animator karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam mengedit video.

Terdapat banyak tools yang mempermudah pengguna untuk mengedit video seperti pada Toolbox, berisi alat-alat yang digunakan untuk mengedit klip pada *timeline* (*Selection tool, Track Select tool, Ripple Edit tool, Rolling Edit tool, Rate Stretch tool, Razor tool, Slip tool, Slide tool, Pen tool, Hand tool, Zoom tool*).[4]

I. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1). Konsep (*Concept*)

Memutuskan jenis multimedia dan subyek yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan definisi tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan dan jenis aplikasi apa yang akan digunakan.

2). Perancangan (*Design*)

Menentukan secara rinci apa yang akan di lakukan dan bagaimana menyajikan. Pada tahap ini di lakukan Penulisan naskah, storyboard, dan struktur navigasi, serta beberapa langkah disain lainnya

3). Pengumpulan Data (*Material Collecting*)

Pengumpulan data, audio, video, gambar dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Selanjutnya siap digunakan pada tahap produksi.

4). Perakitan (*Assembly*)

Pada tahap ini keseluruhan proyek dibangun, untuk menghasilkan multimedia yang telah direncanakan.

5). Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian, dan selama pengujian aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan apa yg telah direncanakan

6). Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini Aplikasi yang telah dikembangkan disebarkan kepada pengguna. Distribusi bisa dalam berbagai media penyimpanan.[10]

J. Flowchart

Flowchart merupakan bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Flowchart disusun dengan simbol-simbol.[10]

II. METODE PENELITIAN

A. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

1). Konsep (*Concept*)

Pada Tahap ini, penulis akan Memutuskan jenis multimedia dan subyek yang akan dibuat. Tujuan yang ingin di capai adalah Mempermudah masyarakat dalam mempelajari budaya daerah Gorontalo yaitu Tari Dana Dana.

2). Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya, yaitu rancangan. Penulis akan membuat Storyboard animasi sesuai dengan kebutuhan, menentukan beberapa Desain yang ada, dan menyesuaikan material yang akan di cari (video dan gambar).

3). Pengumpulan Data (*Material Collecting*)

Tahap Pengumpulan Konten, penulis akan mengumpulkan data dari Observasi secara langsung, Pengumpulan data, audio, video, gambar dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Selanjutnya siap digunakan pada tahap produksi.

4). Perakitan (*Assembly*)

Pada tahap ini, penulis akan menggunakan Aplikasi Blender untuk membuat animasi berdasarkan Tahap Desain dan data digital yang sudah di dapatkan,.

5). Pengujian (*Testing*)

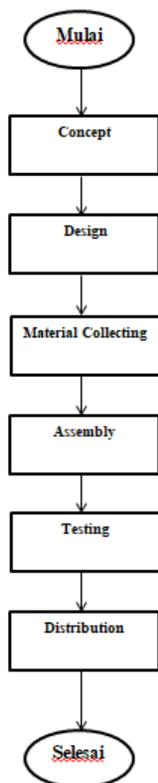
Pada tahap ini penulis akan melakukan pengujian Jika Terdapat kesalahan dalam animasi, Maka akan diperbaiki lagi dalam Aplikasi.

6). Distribusi (*Distribution*)

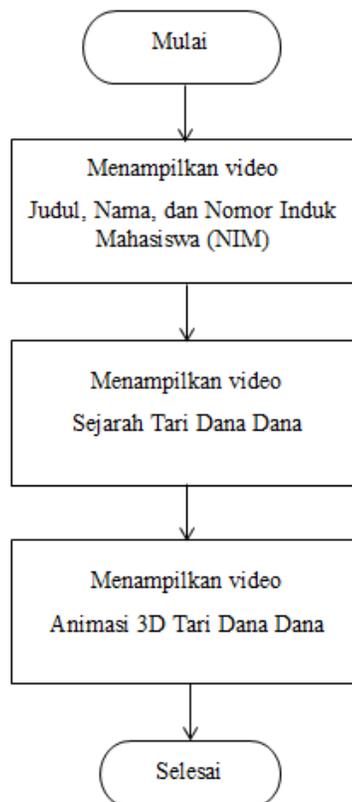
Pada tahap ini penulis akan memberikan Animasi ini ke Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama di Gorontalo dan masyarakat yang ada di Gorontalo melalui media yang tersedia. Sehingga penulis dapat melihat *Feedback* langsung dari user ketika melihat video animasi 3D Tari Dana Dana Daerah Gorontalo

B. Kerangka Berpikir

Gambar kerangka berpikir bisa dilihat pada gambar 1. Penjelasan kerangka berpikir berbentuk tabel. Tabel bisa di lihat pada tabel 2.



Gambar 1. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Flowchart Video Animasi 3D Tarian Dana Dana

C. Flowchart

Flowchart diatas (dilihat pada gambar 2) menjelaskan bahwa pada saat memutar video, awal dari video adalah tampilan judul, nama, dan Nomor Induk Mahasiswa (NIM), kemudian tampilan sejarah singkat dari Tari Dana Dana, setelah itu tampilan video Animasi 3D Tari Dana Dana beserta video asli yang diletakkan di ujung kiri video animasi 3D sampai tarian selesai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Concept

Pada Tahap ini, penulis akan Memutuskan jenis multimedia dan subyek yang akan dibuat. Tujuan yang ingin di capai adalah untuk menampilkan video Tarian Dana-Dana dalam bentuk Animasi 3D serta dapat menjadi wadah pengenalan budaya daerah Gorontalo yaitu Tarian Dana-Dana.

B. Design

Tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan pembuatan desain sistem aplikasi. Meliputi membuat *flowchart*, *use case*, *activity diagram*, *story board*, dan juga pengumpulan bahan materi.

C. Material Collecting

Tahap Pengumpulan Konten, penulis mengumpulkan data dari Observasi secara langsung, Pengumpulan data (lihat gambar 3), audio (lihat gambar 5), video (lihat gambar 4), gambar dikumpulkan dalam format digital yang sesuai.

D. Assembly

Pada tahap ini, penulis akan menggunakan Aplikasi *Blender* dan *Adobe Premiere Pro* untuk membuat animasi dan mengedit video animasi berdasarkan Tahap Desain dan data digital yang sudah di dapatkan,.

Dilihat pada gambar 6 adalah pembuatan animasi 3D untuk karakter wanita menggunakan aplikasi *Blender*. Demikian juga pada gambar 7 merupakan pembuatan animasi 3D untuk karakter pria dengan menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Blender*.

Pada gambar 8 adalah gabungan karakter pria dan wanita beserta *background* yang dibuat menggunakan aplikasi *Blender* yang memiliki 6500 *frame* dan 24fps.

E. Testing

Pada tahap ini penulis akan melakukan pengujian menggunakan kuesioner. Penulis telah menyebarkan 2 lembar kuesioner dengan pertanyaan yang sama tetapi berbeda di sebelum melihat video animasi dan sesudah melihat video animasi.

Pada gambar 12 menjelaskan tentang jawaban dari pertanyaan pertama dan kedua yaitu sebanyak 64% responden memilih jenis Tarian Dana Dana adalah Tarian Daerah dan pada pertanyaan kedua, sebanyak 57% responden menjawab Tarian Dana Dana berasal dari Bolaang Mongondow.

Kemudian pertanyaan ketiga dan keempat dengan presentase sebanyak 54% menjawab ada 4 orang awal jumlah penari Tarian Dana Dana dan pada pertanyaan keempat, sebanyak 40% menjawab Tari Dana Dana biasanya ditampilkan dalam acara penyambutan.

Begitu juga pada pertanyaan terakhir, sebanyak 70% responden menjawab ±7 menit waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan Tari Dana Dana.

TABEL I
PENJELASAN KERANGKA BERPIKIR

No	Tahapan	Target	Metode	Hasil
1	Mulai	-	-	Menampilkan video dengan judul, nama, Nomor Induk Mahasiswa (NIM), dan sedikit sejarah tentang Tari Dana Dana
2	Concept	Menentukan jenis multimedia yang dipakai	-	Jenis multimedia yang diambil yaitu Multimedia Linear
3	Design	Merancang video sesuai kebutuhan	Story board	Video ini memiliki 3 scene
4	Obtaining Content Material	Mengumpulkan data berupa video, audio	Observasi langsung	Video dan audio yang di dapatkan dari hasil observasi langsung
5	Assembly	Membuat Animasi 3D	Blender	Menghasilkan Animasi 3D dengan karakter pria dan wanita
6	Testing	-	Kuesioner	Hasil pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner
7	Distribution	Mendistribusi Video Animasi 3D kepada masyarakat	-	-
8	Selesai	-	-	Akhir dari video

TABEL II
STORY BOARD VIDEO ANIMASI 3D TARI DANA DANA

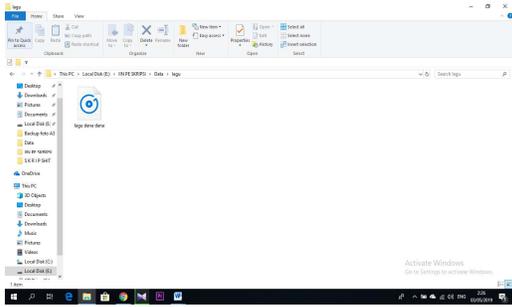
No	Scene	Keterangan
1		Di awal video akan menampilkan judul Animasi 3D Tari Dana Dana, Nama dan Nomor Induk Mahasiswa.
2		Selanjutnya akan menampilkan Sejarah singkat dari Tari Dana Dana.
3		Selanjutnya akan tampil Video Tari Dana Dana berbentuk Animasi 3D beserta video aslinya.
4		Pada rancangan ini, terdapat tampilan Judul, Nama, dan NIM penulis.
5		Pada rancangan ini, terdapat tampilan sejarah singkat Tari Dana Dana.
6		Pada layout ini, terdapat tampilan Animasi 3D Tari Dana Dana.
7		Pada layout ini, terdapat tampilan Animasi 3D Tari Dana Dana dan pada bagian atas kanan terdapat tampilan video asli Tari Dana Dana.



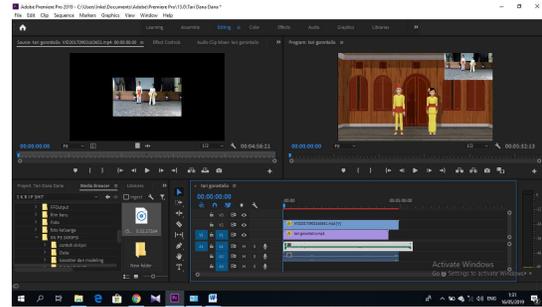
Gambar 3. Penari Tarian Dana Dana



Gambar 4. Video Asli Tari Dana Dana



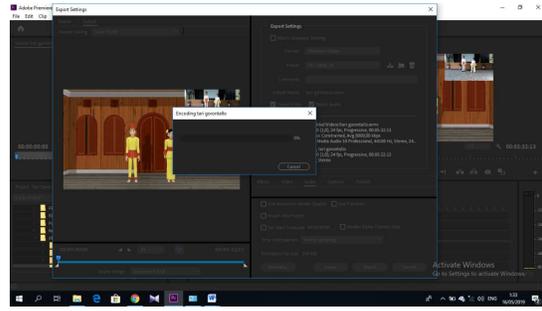
Gambar 5. Lagu Tari Dana Dana



Gambar 10. Pengeditan Audio



Gambar 6. Karakter Wanita



Gambar 11. Rendering Video



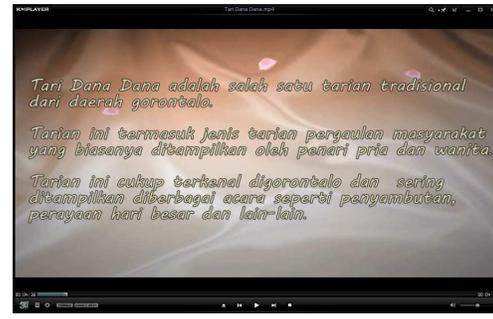
Gambar 7. Karakter Pria



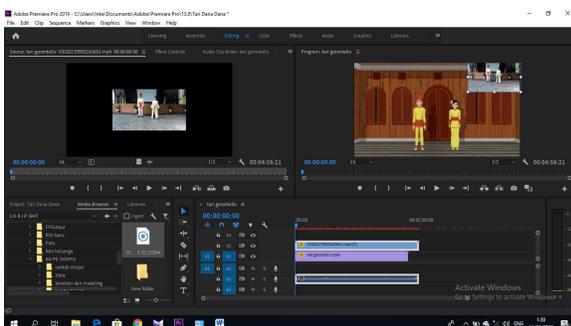
Gambar 14. Opening Video



Gambar 8. Gabungan Karakter Pria dan Wanita



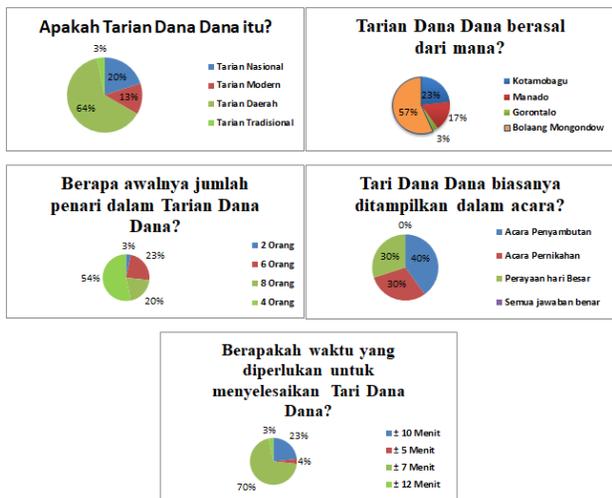
Gambar 15. Sejarah Singkat Tari Dana Dana



Gambar 9. Pengeditan Video



Gambar 16. Video Animasi 3D Tari Dana Dana beserta Video Asli



Gambar 12. Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner Sebelum Melihat Video

Pada gambar 13 menjelaskan tentang jawaban dengan presentase 100% responden menjawab dengan benar pada pertanyaan pertama yaitu Tari Dana Dana adalah Tari Tradisional. Begitu juga pada pertanyaan kedua yang menunjukkan presentase 100% responden menjawab pertanyaannya dengan benar. Pada pertanyaan ketiga, sebanyak 100% responden menjawab pertanyaan dengan benar yaitu ada 2 orang yang awalnya jumlah penari Tari dana Dana. Dan pada pertanyaan keempat menunjukkan sebanyak 90% responden menjawab pertanyaan dengan benar yaitu Tari Dana Dana biasanya ditampilkan pada acara Penyambutan, Pernikahan dan Pada Perayaan Hari Besar. Kemudian pada pertanyaan terakhir menunjukkan sebanyak 100% responden menjawab dengan benar setelah melihat video animasi 3D yang berdurasi ±5 menit.

F. Distribution

Pada tahap ini penulis mendistribusikan video Animasi ini ke sekolah yang berada di Kota Gorontalo dan akan menyebarkan Animasi ini ke masyarakat yang ada di Gorontalo melalui media yang tersedia. Sehingga penulis dapat melihat *Feedback* langsung dari *user* ketika melihat video animasi Tari Dana Dana.

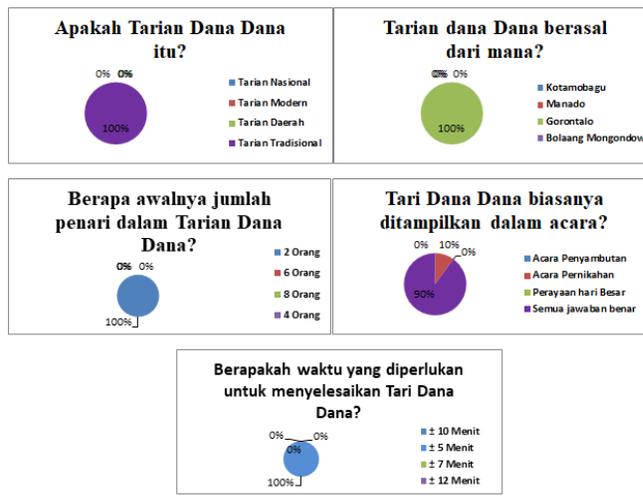
G. Video Animasi

Setelah melewati semua proses sampai dengan rendering, akhirnya dapat menghasilkan sebuah Video Animasi 3D berdurasi 4:56 menit dengan ukuran size 276MB (lihat gambar 14, gambar 15, dan gambar 16).

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan proses pembuatan Video Animasi 3D Tari Dana Dana yang berasal dari Daerah Gorontalo dan menyebarkan kuesioner sebagai acuan penulis untuk menilai apakah Video Animasi 3D Tari Dana Dana dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan budaya Daerah Gorontalo, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa benar video Animasi 3D Tari Dana Dana dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan budaya Daerah Gorontalo terlihat pada respons kuesioner oleh responden terhadap video Animasi 3D Tari Dana Dana yang mereka lihat.



Gambar 13. Jawaban Kuesioner dari pertanyaan pertama dan kedua

B. Saran

Selama proses pembuatan Video Animasi 3D Tari Dana Dana, penulis telah melewati berbagai tahap dan menemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan . oleh karena itu, penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat membantu atau mempermudah pembuatan skripsi dalam bidang multimedia selanjutnya, antara lain: Gunakan hardware yang memadai, komputer cluster, mengingat semakin banyak objek yang ditampilkan, maka semakin lambat proses rendering berjalan dan lakukan observasi serta dokumentasi melalui foto objek yang akan di modelling agar hasilnya bisa mirip dengan yang asli ataupun sesuai dengan yang diinginkan.

KUTIPAN

- [1] S. F. Salmon, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tari Minahasa Maengket," vol. 12, 2017.
- [2] E. Limbong, V. Tulenan, and Y. D. Y. Rindengan, "Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran," vol. 10, 2017.
- [3] R. I. Mamahit, V. Tulenan, and S. Paturusi, "Rancang Bangun Aplikasi Word Game Scramble untuk Pengenalan Budaya Minahasa," vol. 11, 2017.
- [4] Y. C. Umpenawany, V. Tulenan, and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi," vol. 9, 2016.
- [5] T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work Eighth Edition*. 2006.
- [6] P. Apapun, "Pengertian Apapun," 2014. [Online]. Available: www.pengertianku.net.
- [7] M. Buchari, S. Sentinowo, and O. Lantang, "Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan," *E-journal Tek. Inform.*, 2015.
- [8] Pemerintah Provinsi Gorontalo, "Provinsi Gorontalo." [Online]. Available: www.gorontaloprov.go.id.
- [9] N. Indonesia, "Negeriku Indonesia Bhinneka Tunggal Ika," 2015. [Online]. Available: www.negerikuindonesia.com.
- [10] D. Nurdiana and A. Suryadi, "Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC," vol. 3, 2017.

TENTANG PENULIS



Penulis bernama Inke Yenny Sumendap, anak pertama dari dua bersaudara. Lahir di Gorontalo, pada tanggal 10 Juni 1994. Biasa dipanggil Iin. Saya beragama Kristen Protestan. Penulis mulai menempuh pendidikan di Tk Putra IV (1998-2000). Setelah itu saya melanjutkan di Sekolah Dasar Negeri 80 Kota Tengah Gorontalo (2000-2006). Setelah itu melanjutkan pendidikan tingkat pertama di Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Kota Gorontalo (2006-2009). Selanjutnya penulis menempuh pendidikan ke Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kota Gorontalo (2009-2012). Setelah itu, di tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan ke salah satu perguruan tinggi yang berada di Manado yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan mengambil Program Studi S-1 Teknik Informatika di Jurusan Elektro Fakultas Teknik. Selama perkuliahan penulis juga tergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME). Penulis menyelesaikan studi di Program Studi Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi pada bulan Juni 2019.