

**“PENGUNAAN APLIKASI *PYWARE 3D INTERACTIVE*  
UNTUK MEMPERMUDAH PENATAAN DESAIN LANTAI PADA  
PROSES LATIHAN TARI KOLOSAL PENYALAN API SEMANGAT  
DALAM PEMBUKAAN POMNAS XIII 2013”**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :  
Iwan Mustofah  
08209241026

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* Untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Latihan Tari Kolosal Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan Pomnas XIII 2013 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta,  April 2016  
Pembimbing



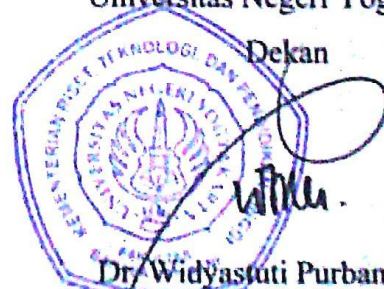
Drs. Wien Pudji Priyanto D P, M.Pd  
NIP 19550710 198609 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Latihan Tari Kolosal Penyalaan Api Semangat dalam Pembukaan POMNAS XIII ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 April 2016 dan dinyatakan LULUS.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Kuswarsantyo, M.Hum.	Ketua Penguji		10-5-2016
Dra. Tri Wahyuni, M.Pd.	Sekretaris Penguji		10-5-2016
Drs. Kusnadi, M.Pd.	Penguji I		10-5-2016
Drs. Wien Pudji. P. D P, M.Pd.	Penguji II		10-5-2016

Yogyakarta, 11 Mei 2016  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : IWAN MUSTOFAH

NIM : 08209241026

Jurusan : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Karya Ilmiah : Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 April 2016

Penulis



Iwan Mustofah  
NIM. 08209241026

## **MOTTO**

❖ **Aja kesusu pengen ngerasakke legi  
yen durung ngerti rasane pait.**

❖ **Urip iku urup**

**-Penulis-**

## PERSEMBAHAN

*Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang ada di dekat ku dan yang jauh disana:*

- ❖ *Kedua Orang Tuaku, bapak Waridi dan ibu Dami yang selalu mendoakan dan sabar menunggu kelulusan anaknya.*
- ❖ *Kakakku Arif Mustofa dan adikku Novi Ana Damayanti yang selalu mendukung saya untuk lulus.*
- ❖ *Kedua calon mertuaku, bapak Supriyadi dan ibu Kimah yang telah mendoakan serta mendukung kelulusanku untuk bisa mempercepat proses pernikahanku.*
- ❖ *Sayangku Witha Ristiani yang selalu menjadi penyemangat dalam pengerjaan tugas ini.*
- ❖ *Sahabatku Punjung Purwanto dan Sholahudin yang selalu menjadi bulan-bulanan saat proses pengerjaan, tanpa dirimu sahabat aku mah apa atuh.*
- ❖ *Sedulur Magelang, Fuad Rosiyadi dan Rifda yang selalu memonitoring proses pengerjaan sehingga membuat saya menjadi semangat mengerjakan.*
- ❖ *Sedulur Jepara, Danang Anikan Fajar yang selalu memotivasiku untuk segera menyelesaikan studiku.*
- ❖ *Sedulur Gunung Kidul, Sunardi, Sakina dan seluruh warga yang tak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih atas segala dukungannya.*
- ❖ *Sedulur Purworejo, terimakasih berkat bantuan doanya saya bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.*
- ❖ *Sedulur Solo, Yulius Bagus Satrio Hermawan yang selalu setia menemani setiap langkah perjalanan lika-liku hidup ini.*

## **KATA PENGANTAR**

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan karya ilmiah ini dapat selesai sesuai rencana. Karya ilmiah ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Seni Tari.

Penulis menyadari karya ilmiah ini terwujud tidak terlepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan surat perijinan.
2. Bapak Dr. Kuswarsantyo, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Drs. Wien Pudji Priyanto, DP. M.Pd. sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan demi kelancaran penyelesaian tugas akhir.
4. Ibu Dra. Titik Putraningsih, M.Hum..sebagai dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing dari awal sampai akhir perkuliahan.
5. Semua mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah terlibat di dalam kegiatan Pekan Olah Raga Mahasiswa Nasional XIII 2013.
6. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, mudah-mudahan amal baik tersebut mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, saran dan kritik dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 April 2016

Penulis,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Iwan Mustofah', written over a horizontal line.

Iwan Mustofah

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah .....	2
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian .....	3
E. Manfaat Penelitian .....	3
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	5

1. Pengertian Media pembelajaran .....	5
2. Jenis Media Pembelajaran .....	5
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	5
B. Aplikasi <i>Pyware 3D Interactive</i> .....	8
C. Desain Lantai dalam Tari Kolosal.....	10
D. Tari Penyalaan Api Semangat.....	11
E. Hipotesis Tindakan.....	12

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	13
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	13
C. Subjek Penelitian.....	14
D. Prosedur Penelitian.....	14
E. Teknik Pengumpulan Data.....	15
1. Wawancara.....	15
2. Observasi.....	15
F. Analisis Data .....	16
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	16

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Pembukaan POMNAS.....	17
B. Proses Penelitian Tindakan .....	18
1. Perancangan.....	18
2. Implementasi dan Observasi.....	35
a. Implementasi.....	35

b. Hasil Observasi.....	50
3. Evaluasi dan Refleksi.....	51
C. Hasil Wawancara.....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN .....	64

## DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 1. Rancangan Desain Lantai.....	18
TABEL 2. Pelaksanaan Latihan.....	35
TABEL 3. Rancangan dan Hasil Pementasan.....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Peta GOR UNY.....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Glosarium.....	64
Lampiran 2. Pedoman Observasi.....	67
Lampiran 3. Pedoman Wawancara.....	70
Lampiran 4. Peta Wilayah .....	73
Lampiran 5. Surat Keterangan Responden.....	75
Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	84

**PENGGUNAAN APLIKASI *PYWARE 3D INTERACTIVE* UNTUK  
MEMPERMUDAH PENATAAN DESAIN LANTAI PADA PROSES  
PEMBELAJARAN LATIHAN TARI PENYALAAAN API SEMANGAT  
DALAM PEMBUKAAN POMNAS XIII 2013**

Oleh:  
Iwan Mustofah  
NIM 08209241026

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan Penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah perancangan dan penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013 di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan. Subjek penelitian ini adalah seluruh pendukung pertunjukan tari kolosal Penyalaan Api Semangat yang terdiri dari penari, penata tari, dan ahli bidang seni. Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Yogyakarta bulan November 2013 - Januari 2014. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini sebagai berikut.1) Perancangan dan penataan desain lantai tari kolosal menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* menjadikan pelaksanaan proses latihan tari menjadi efisien dan efektif. Desain lantai tertata dengan rapi serta proses latihan memakan waktu dan tenaga yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan proses latihan yang pada umumnya menggunakan metode konvensional. 2) Berdasarkan hasil wawancara dengan penari, penata tari, dan ahli bidang tari, penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* merupakan hal baru yang diterapkan di bidang tari. Penggunaan aplikasi ini sangat mempermudah proses latihan. Penari lebih mudah memahami pola dan tempat karena masing-masing penari telah memiliki catatan sebagai patokan pola lantai yang telah dibuat sehingga alur perpindahan tidak bertabrakan. Penata tari tidak perlu terjun langsung dan menjelaskan satu per satu kepada penari. Dengan rancangan desain lantai menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* ini ide penata dapat tertuangkan dengan baik dan hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan oleh penari.

**Kata kunci:** Aplikasi *Pyware 3D Interactive*, proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat POMNAS XIII 2013, POMNAS XIII 2013.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Koreografi merupakan seni membuat atau merancang struktur dan alur gerak sehingga menghasilkan pola-pola gerak yang berkaitan secara utuh. Hasil atas suatu pola gerakan terstruktur tersebut disebut pula sebagai koreografi. Tari berdasarkan koreografinya dibagi menjadi tari tunggal, berpasangan, kelompok, dan kolosal. Dari beberapa jenis tari tersebut tingkat kesulitan paling tinggi jika ditinjau dari pola desain lantainya adalah tari kolosal. Tari kolosal adalah tari yang dilakukan secara massal lebih dari banyak kelompok dan biasanya dilakukan oleh setiap suku bangsa di seluruh daerah nusantara. Maka dari itu desain lantai menjadi poin penting dalam koreografi yang berjenis kolosal.

Sampai saat ini dalam pembuatan desain lantai para koreografer masih menggunakan teknik pembuatan secara manual. Sarana yang digunakan hanya berupa gambar tangan sebagai contoh pola lantai. Hal tersebut menunjukkan bahwa sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh koreografer merupakan sistem pembelajaran konvensional, penuh dengan suasana instruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sistem pembelajaran konvensional atau teknik manual ini masih dimungkinkan untuk diterapkan pada jenis tari tunggal, berpasangan, maupun kelompok. Sedangkan dalam jenis tari kolosal metode manual ini kurang efisien dalam proses pembuatan karyanya, sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang

lebih efektif, efisien, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive*.

Aplikasi *Pyware 3D Interactive* adalah salah satu aplikasi berupa software atau perangkat lunak yang dapat dioperasikan pada komputer untuk membuat desain lantai pertunjukan kolosal. Aplikasi ini biasanya digunakan dalam proses pembelajaran untuk pertunjukan seni olah raga *marching band*. Namun peneliti pernah menerapkan aplikasi ini pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013 DIY di Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil dari pertunjukan tari tersebut menuai banyak tanggapan positif dari berbagai pihak, sehingga peneliti tertarik untuk membuktikan secara ilmiah melalui pengkajian tentang penggunaan *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.

## **B. Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka penelitian difokuskan pada penggunaan *Pyware 3D Interactive* untuk perancangan dan penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk perancangan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013?
2. Apakah penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* dapat mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk perancangan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* dapat mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Selain tujuan tersebut di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritik**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam membantu meningkatkan ilmu pengetahuan dalam proses pengkaryaan seni khususnya seni tari.

## **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian bermanfaat bagi penulis, mahasiswa seni tari, koreografer, dan Universitas Negeri Yogyakarta.

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat digunakan sebagai tempat berfikir ilmiah.
- b. Bagi mahasiswa seni tari, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam menciptakan karya jenis tari kolosal.
- c. Bagi koreografer, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk menciptakan karya tari jenis kolosal.
- d. Bagi pihak Universitas Negeri Yogyakarta, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pembelajaran untuk mahasiswa pendidikan seni tari pada khususnya dalam mata kuliah koreografi.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2006:163) menjelaskan bahwa media dapat berupa manusia, materi, dan peristiwa yang menimbulkan suatu keadaan atau yang dapat membuat siswa memperoleh wawasan, ketrampilan, serta pengalaman. Sedangkan menurut Danim (1995:7), media pembelajaran disebut sebagai media pendidikan yang merupakan alat pembantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa. Dari beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah alat atau sarana yang mendukung atau membantu jalannya proses pembelajaran serta dapat menjadikan materi pembelajaran lebih jelas. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat mencapai tujuan belajar dengan lebih baik dan sempurna.

##### **2. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2006:16), media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran mempunyai pengertian fisik yang sekarang disebut *hardware* (perangkat keras) yaitu benda yang dapat dilihat wujudnya, dapat didengar suaranya, atau dapat ditangkap oleh panca indra.

- 2) Media pembelajaran mempunyai pengertian non fisik yang disebut *software* (perangkat lunak) yaitu isi pesan yang ada dalam *hardware* yang akan diberikan kepada siswa.
- 3) Media pembelajaran menampilkan visual dan audio
- 4) Media pembelajaran mempunyai pengertian alat yang dapat membantu proses pembelajaran di dalam kelas atau luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan untuk komunikasi serta interaksi antara guru dengan siswa ketika proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran digunakan secara masal (misalnya radio, televisi) dalam kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video) atau untuk satu orang (misalnya modul, komputer, radio tape/kaset, *video recorder*).
- 7) Perilaku, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan ilmu.

Sedangkan menurut Sulaeman (1988:26-27) jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- 1) Audio, ialah media yang menghasilkan suara yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran.
- 2) Visual, ialah berbagai media yang dapat menunjukkan wujud atau alat peraga yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Media ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu yang bersifat 2 dimensi dan 3 dimensi.
  - a) Media visual 2 dimensi dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu media yang dibuat pada bidang yang terlihat (tidak transparan) seperti gambar pada

grafik, diagram, kertas, bagan, poster, dan lain sebagainya. Jenis kedua yaitu media yang dibuat pada bidang yang terlihat (transparan) seperti slide.

- b) Media visual 3 dimensi yaitu semua media yang menggunakan model agar terlihat seperti asli
- 3) Audio visual, ialah media yang dapat menampilkan wujud serta menghasilkan suara sekaligus.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah manfaat media pembelajaran yang dijelaskan oleh Setyosari (2008:7) bahwa:

*“Menggunakan media merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran, bahkan lebih spesifik media dapat dikatakan sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.”*

Brown dan Lewis (1977:1) menyatakan *“Creative uses of variety of media will increase the probability that your students will learn more, and retain better what they learn”*. Pendapat tersebut menyatakan bahwa media yang kreatif serta beragam dapat meningkatkan minat serta *greget* siswa untuk belajar dan menguasai materi dengan lebih baik. Menurut Arsyad (2006:25-27) manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Media pembelajaran mempermudah penyajian pesan serta informasi sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan menarik perhatian pengguna sehingga menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan serta kemungkinan siswa belajar mandiri sesuai dengan ketrampilan dan minat siswa.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, tempat, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan, dan peristiwa yang berupa interaksi langsung dengan guru, masyarakat, serta lingkungan.

Brown dan Lewis (1977:18) juga menyatakan bahwa "*The media discussed have a variety of characteristics, produce to assist in achieving many different levels of complexity*". Maksudnya, pembelajaran dengan media mempunyai berbagai macam karakter yang dibuat untuk membantu pengguna menerima materi dengan level yang berbeda-beda.

### **B. Aplikasi Pyware 3D Interactive**

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998:52) adalah penerapan dari rancang system untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program computer yang mengerjakan dan melaksanakan tugas

khusus dari pengguna.. ([Blog-definisi.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-dan-definisi-aplikasi.html](http://Blog-definisi.blogspot.co.id/2015/08/pengertian-dan-definisi-aplikasi.html))

*Pyware 3D Interactive* adalah perangkat lunak komputer yang dibuat oleh *Pygraphics.Inc* untuk mempermudah mengarahkan dan berlatih desain lantai ([www.pyware.com/3D.html](http://www.pyware.com/3D.html)). Perangkat lunak atau juga disebut *software* merupakan istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain perangkat lunak bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Pembuatan perangkat lunak itu sendiri memerlukan bahasa pemrograman yang ditulis oleh programmer untuk selanjutnya dikompilasi dengan aplikasi kompilasi sehingga menjadi kode yang bisa dikenali oleh mesin hardware (<http://belajar-komputer-mu.com>). Di bawah ini ada beberapa contoh macam perangkat lunak, yaitu:

- a) Perangkat lunak aplikasi (*application software*) seperti pengolah kata, lembar tabel hitung, pemutar media, dan paket aplikasi perkantoran seperti Open Office.
- b) Sistem operasi (*operating system*) misalnya Linux.
- c) Perkakas pengembangan perangkat lunak (*software development tool*) seperti Kompilator untuk bahasa pemrograman tingkat tinggi seperti Pascal dan bahasa pemrograman tingkat rendah yaitu bahasa rakitan.
- d) Pengendali perangkat keras (*device driver*) yaitu penghubung antara perangkat perangkat keras pembantu, dan komputer adalah software yang banyak

dipakai di swalayan, dan juga sekolah, yaitu penggunaan *barcode scanner* pada aplikasi database lainnya.

- e) Perangkat lunak menetap (*firmware*) seperti yang dipasang dalam jam tangan digital, dan pengendali jarak jauh.
- f) Perangkat lunak bebas (*free 'libre' software*) dan Perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*)
- g) Perangkat lunak gratis (*freeware*)
- h) Perangkat lunak uji coba (*shareware / trialware*)
- i) Perangkat lunak perusak (*mal*)

Aplikasi *Pyware 3D Interactive* merupakan salah satu bentuk perangkat lunak aplikasi (*application software*). Aplikasi ini digunakan untuk menggabungkan desain formasi barisan dan aransemen musik sehingga menjadi suatu bentuk model pertunjukan yang digunakan untuk memberikan gambaran atas simulasi pertunjukan kepada seluruh pemain yang terlibat dengan tujuan untuk mempermudah pemain dalam memahami alur pertunjukan dan aliran pergerakan formasi barisan.

### **C. Desain Lantai dalam Tari Kolosal**

Desain lantai adalah pola yang dilintasi oleh gerak-gerak dari komposisi di atas lantai ruang tari (Soedarsono, 1975: 19). Desain lantai juga sering disebut pola lantai, pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Sumandiyo Hadi yang menyatakan bahwa pola lantai adalah wujud keruangan diatas lantai ruang tari yang ditempati maupun dilintasi gerakan penari (2012: 19).

Desain lantai terdiri dari dua pola garis dasar yaitu garis lurus dan lengkung. Garis lurus dapat bergerak ke *up stage* atau *down stage*, menyilang atau menyudut. Sedangkan garis lengkung dapat bergerak kemana saja di antaranya *up stage* atau *down stage*, menyeberang stage, dari *right up* ke *left down* dan sebaliknya, dari *right down* ke *left up* dan sebaliknya. (Soedarsono, 1975:21).

#### **D. Tari Penyalaan Api Semangat**

Tari Prosesi Penyalaan Api Semangat adalah tari yang dikemas secara khusus untuk mengiringi acara prosesi penyalaan api semangat POMNAS XIII 2013. Konsep tarian ini berupa tari kolosal yang dilakukan oleh 100 penari yang terbagi menjadi beberapa kelompok antara lain 60 penari nusantara, 20 penari bendera, dan 20 penari *gendewa*. Dari 100 penari tersebut melakukan berbagai bentuk formasi yang bertema olah raga dan formasi lainnya dengan puncak penyalaan api semangat POMNAS XIII 2013.

Dari kelompok-kelompok tersebut memiliki maksud untuk melambangkan beberapa hal. Bhineka Tunggal Ika digambarkan oleh Penari nusantara, keberagaman kebudayaan nusantara digambarkan oleh penari bendera, dan kekuatan dari para atlet yang akan bertanding di POMNAS XIII 2013 digambarkan oleh penari *gendewa*. Dalam pertunjukannya, masing-masing kelompok melakukan berbagai formasi secara bergantian dan bersama. Para penari melakukan formasi sesuai dengan pola-pola sehingga nampak menyerupai wujud benda dan bentuk lainnya.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Jika penataan desain lantai tari kolosal dirancang menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* maka pelaksanaan proses latihan tari Penyalaan Api Semangat menjadi efisien dan efektif serta memudahkan para pendukung untuk memahami dan mengimplementasikan rancangan desain lantai yang digunakan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan. Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik mereka dan terhadap situasi tempat praktik-praktik tersebut dilakukan. (Carr & Kemmis dalam Suwarsih. M, 2006:9). Sebagai bentuk penelitian tindakan, maka tulisan ini berusaha mengkaji tentang situasi sosial dalam lingkup tari dan kemudian mengaplikasikan suatu media berupa aplikasi *Pyware 3D Interactive* pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan yaitu pada bulan Oktober – November 2013. Penelitian dilakukan di GOR Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo, Sleman.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh pendukung pertunjukan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013 yang terdiri dari penari, tim artistik dan ahli bidang tari.

## **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan empat langkah utama, yaitu perancangan, tindakan, observasi, dan refleksi.

### **1. Perancangan**

- a. Sasaran
- b. Tempat
- c. Waktu
- d. Implementator
- e. Tindakan yang dilakukan
- f. Teknik observasi
- g. Teknik evaluasi

### **2. Tindakan**

Pada tahap kedua ini, semua penari diarahkan untuk mencoba mengimplementasikan apa yang telah dicatat dan disimulasikan pada program *Pyware* tersebut.

### **3. Observasi**

Peneliti merekam proses latihan dan mengamati bentuk-bentuk desain lantai yang dilakukan penari. Observasi difokuskan pada bagaimana tindakan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* ini mempermudah atau menghambat proses latihan tari kolosal *Penyalan Api Semangat*.

#### **4. Refleksi**

Peneliti melakukan diskusi dengan para penari dan penata tari berdasarkan hasil observasi latihan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data digunakan sebagai dasar pembuatan laporan, baik berupa foto maupun video. Pengumpulan data dilakukan dengan metode non tes karena data yang akan diungkap melalui penelitian ini adalah data kualitatif mengenai penggunaan *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan tari Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi.

##### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik mencari data dengan bercakap-cakap berhadapan mata dengan informan yang bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang kehidupan dalam suatu kelompok masyarakat (Koentjaraningrat, 1991: 129). Wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Teknik wawancara digunakan peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang mahasiswa.

##### **2. Observasi**

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya (Suwarsih. M, 2006:62). Untuk mengumpulkan data, peneliti mengamati beberapa hal yang terkait dengan penggunaan aplikasi *Pyware 3D*

*Interactive* pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat mulai dari proses berlangsungnya latihan, kendala dalam proses latihan, dan bagaimana aplikasi ini dapat mempermudah proses latihan. Semua pengamatan tersebut ditulis dalam catatan harian peneliti untuk memberikan gambaran secara rinci tentang peristiwa dan situasi yang terjadi. Selain menulis catatan harian, peneliti juga merekam audio proses wawancara serta merekam video latihan dan pementasan. Teknik pengumpulan data melalui metode ini dilakukan dengan tujuan untuk menghindari hilangnya data dan digunakan untuk peninjauan kembali dalam rangka pengkajian tari Penyalaan Api Semangat serta sebagai bukti-bukti otentik mengenai berbagai hal yang terjadi di lapangan terkait dengan hal-hal yang sedang diteliti.

#### **F. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Peneliti mengamati seluruh tindakan yang terjadi selama proses latihan kemudian mendeskripsikannya menjadi sebuah tulisan sehingga diperoleh gambaran secara utuh dan detail.

#### **G. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

1. Pementasan berjalan lancar dan desain lantai tertata dengan baik.
2. Pendapat positif dari para pendukung pertunjukan terhadap penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Pembukaan Pomnas**

POMNAS XIII 2013 diselenggarakan di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan tema “Menuju Prestasi Dunia”. Pomnas XIII 2013 diikuti oleh 31 kontingen dari 33 provinsi. Pembukaan POMNAS dilakukan pada tanggal 25 November 2013 di GOR UNY, Jalan Colombo, Sleman. Acara diawali dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya yang diiringi oleh *orchestra*, kemudian dilanjutkan masuknya peserta POMNAS mulai dari provinsi Nangro Aceh Darussalam sampai provinsi Papua yang diiringi oleh Marching Band. Kemudian acara selanjutnya yaitu salam dari Menteri Kebudayaan dan Olah Raga, Gubernur DIY, dan Rektor UNY. Setelah itu dilanjutkan dengan pengucapan janji wasit dan janji peserta.

Pada acara puncak pembukaan POMNAS XIII 2013 dipertunjukkan tari Kemilau Nusantara adalah tari daerah dari Sabang sampai Merauke yang dikemas secara parade dan diiringi oleh Swara Wadana berkolaborasi dengan Violet Orchestra. Selanjutnya dipertunjukkan tari kolosal Penyalaan Api Semangat yaitu tari kolosal yang melibatkan seluruh penari Kemilau Nusantara, penari bendera, penari *gendewa* dan dikemas khusus untuk prosesi penyalaan api pada replika Tugu sebagai simbol semangat para peserta.

#### **B. Proses Penelitian Tindakan**

##### **a. Perancangan**

Pada tahap perancangan ini peneliti menentukan sasaran, tempat, waktu, implementator, tindakan, teknik observasi, dan teknik evaluasi.

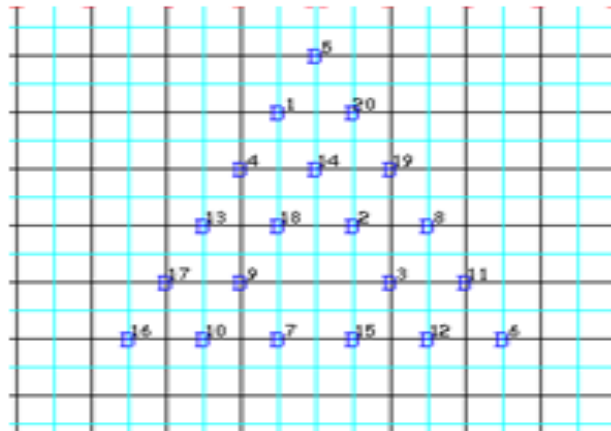
- 1) Sasaran : seluruh penari
- 2) Tempat : Hall Tenis Indoor, Hall Tenis Outdoor, GOR UNY.
- 3) Waktu dan tindakan : proses latihan dilakukan 2 kali dalam satu minggu selama 1 bulan yaitu pada tanggal 26-27 Oktober mencatat dan mempraktekkan formasi part 1, 2-3 November mencatat dan mempraktekkan formasi part 2, 9-10 November mencatat dan mempraktekkan formasi part 3, 16-17 November mencatat dan mempraktekkan formasi part 4 dan part 5. Tanggal 23 November dilaksanakan gladi kotor, tanggal 24 November dilaksanakan gladi bersih, dan tanggal 25 November adalah pelaksanaan pentas.
- 4) Implementator : peneliti selaku sutradara dibantu oleh 2 penata tari.
- 5) Teknik observasi : merekam video selama latihan dan menulis catatan harian.
- 6) Teknik evaluasi : mengadakan diskusi dengan seluruh pendukung pertunjukan.

Berikut rancangan desain lantai tari kolosal Penyalaan Api Semangat:

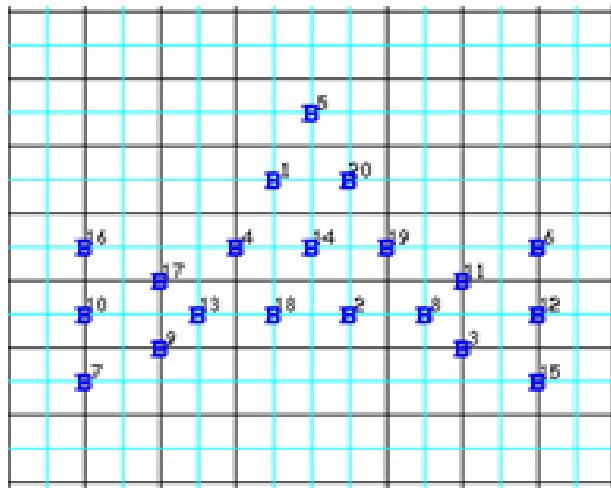
**Tabel 1. Rancangan Desain Lantai**

Kelompok	Desain Lantai
Penari Bendera	Part 1

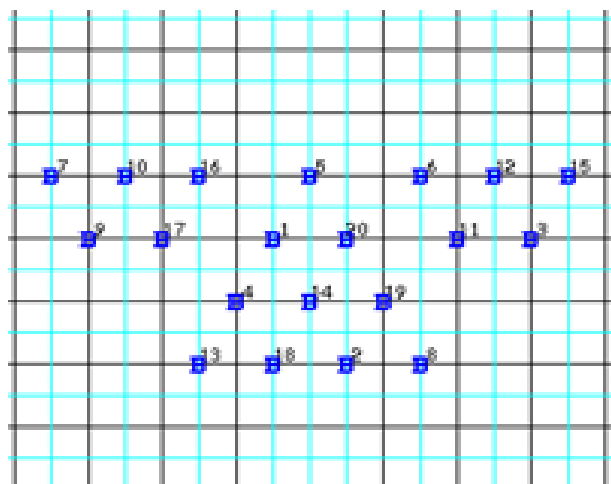
1



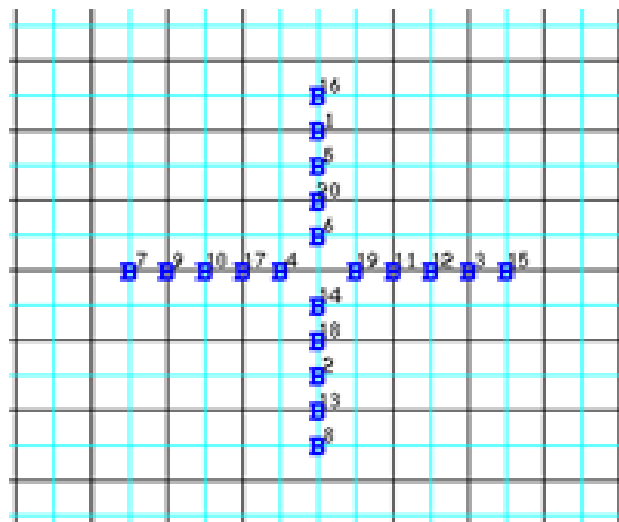
2



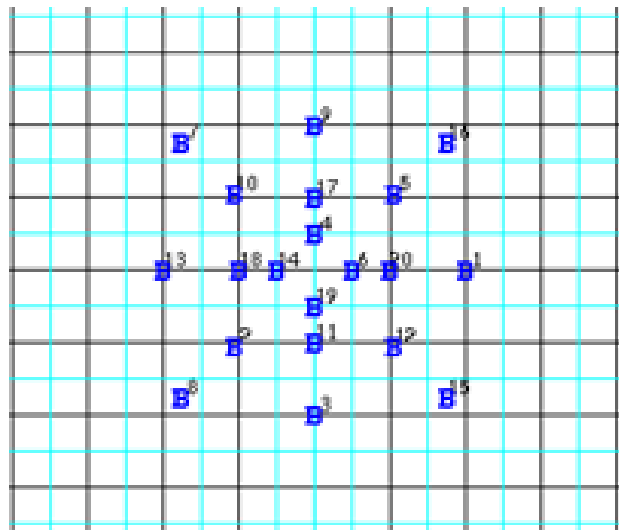
3



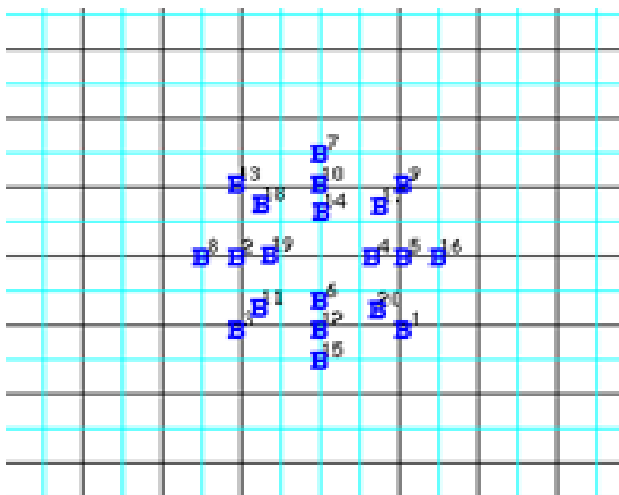
4



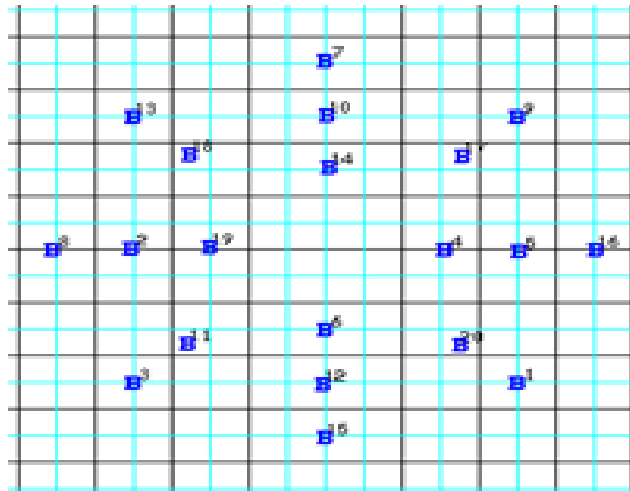
5



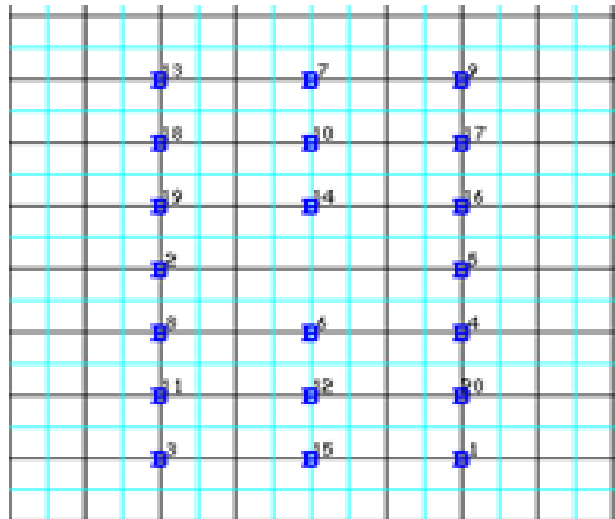
6



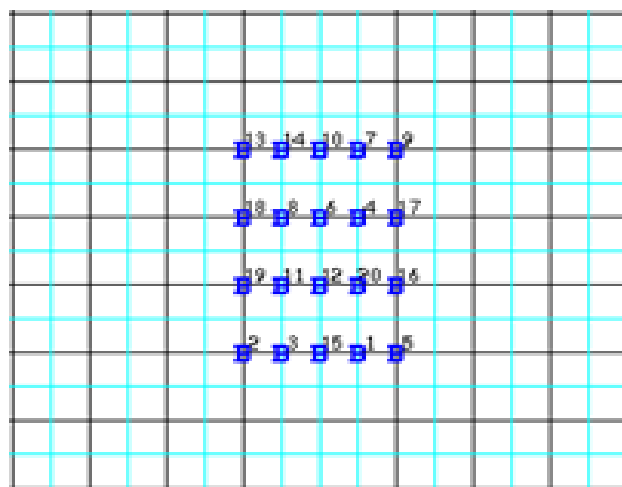
7



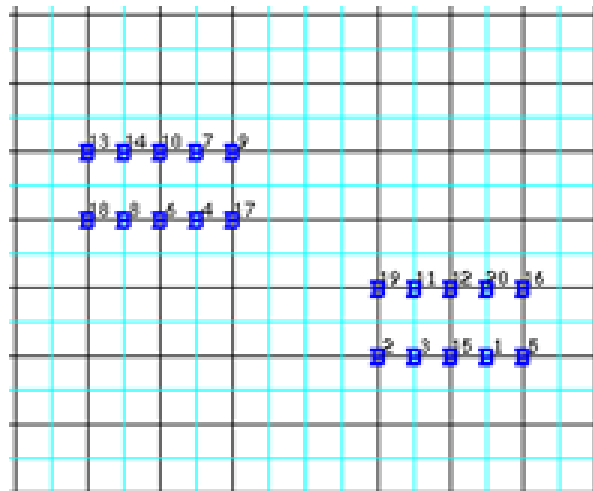
8



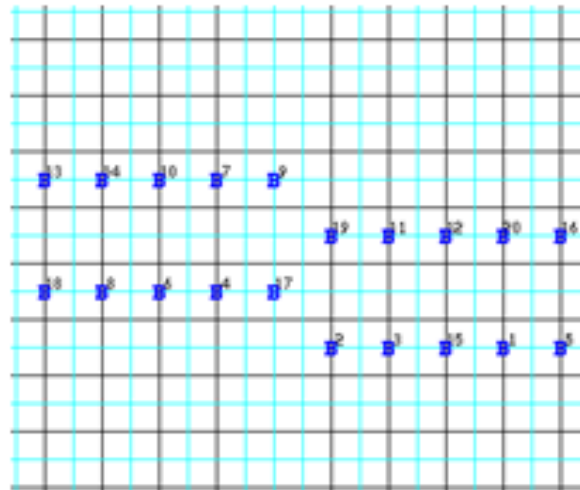
9



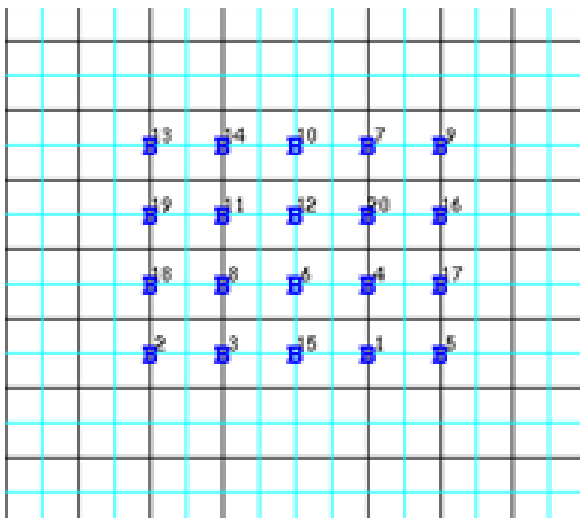
10



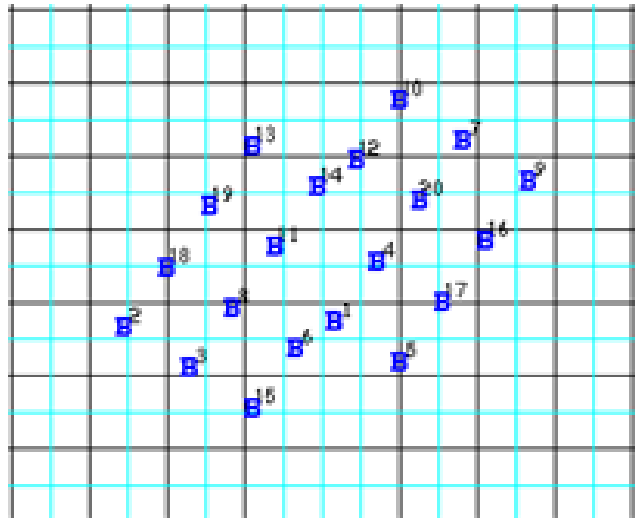
11



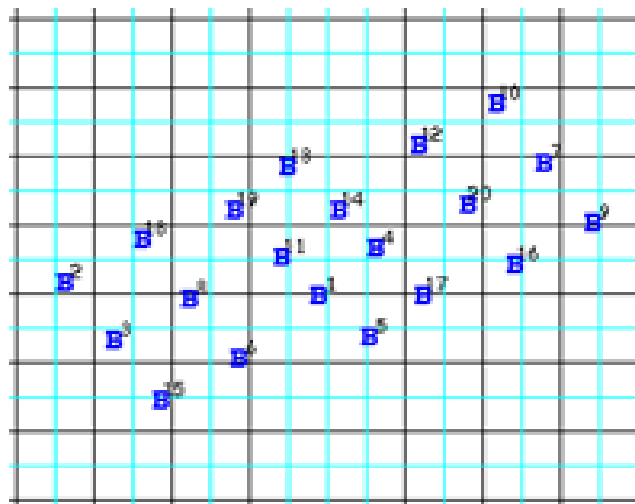
12



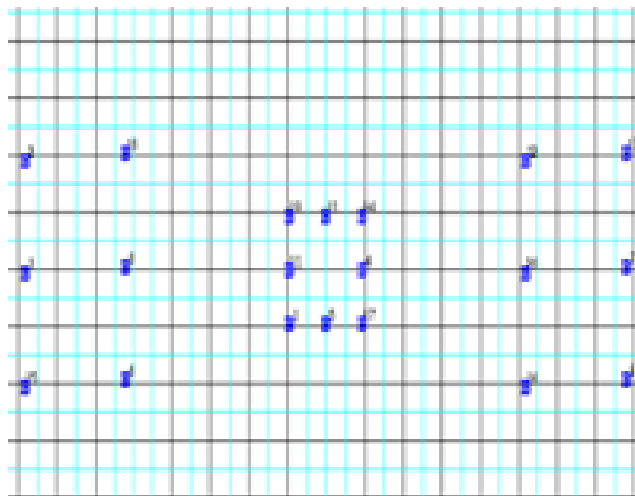
13

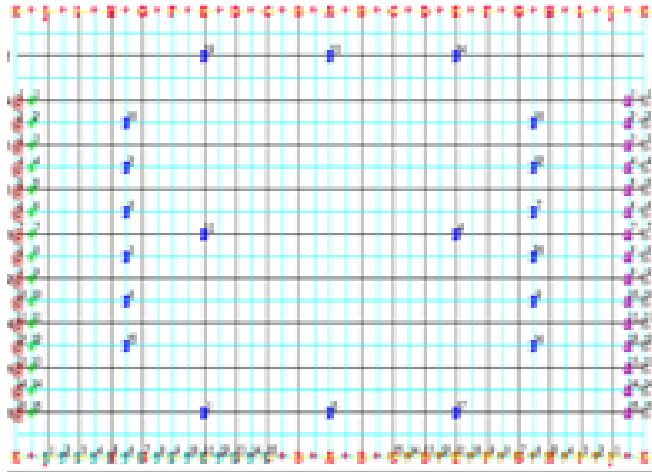
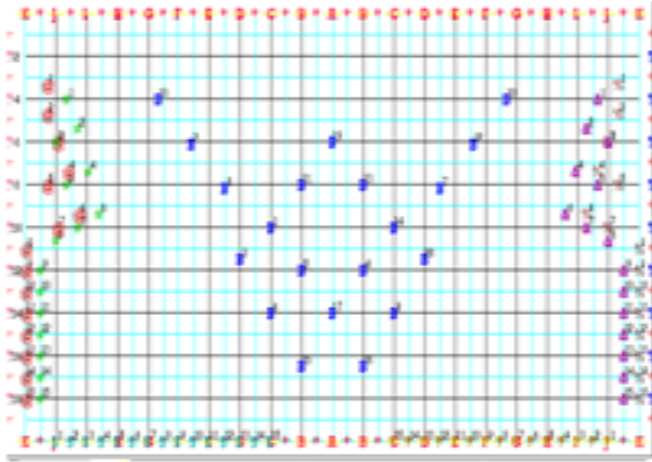
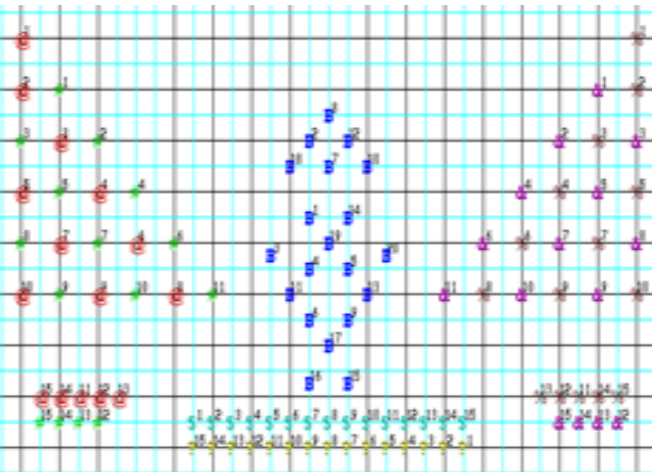


14

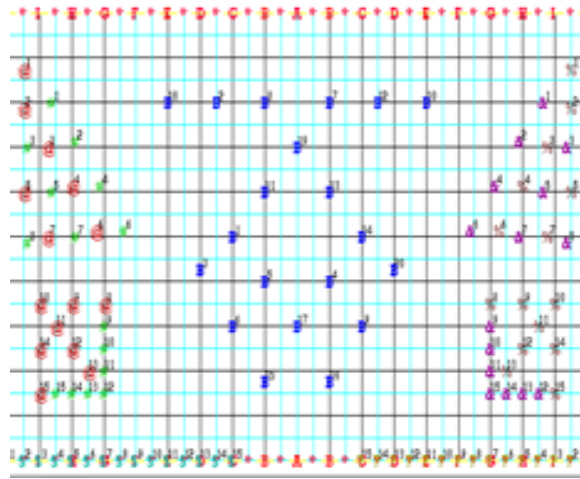


15

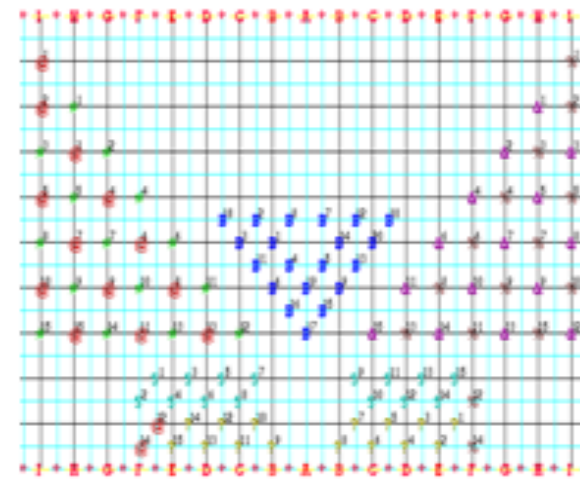


<p>Penari Bendera dan Penari Nusantara</p>	<p>Part 2</p> <p>16</p>  <p>17</p>  <p>18</p> 
--------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

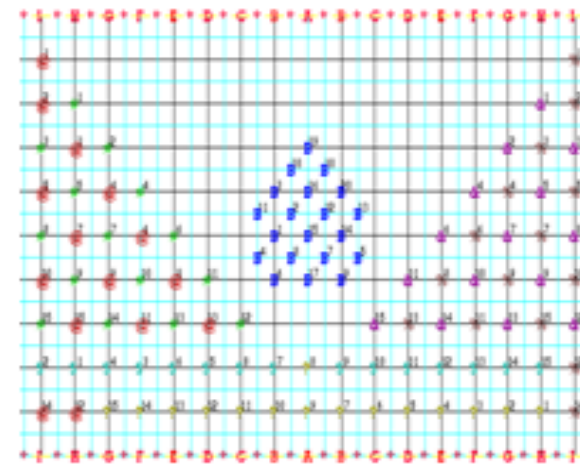
19



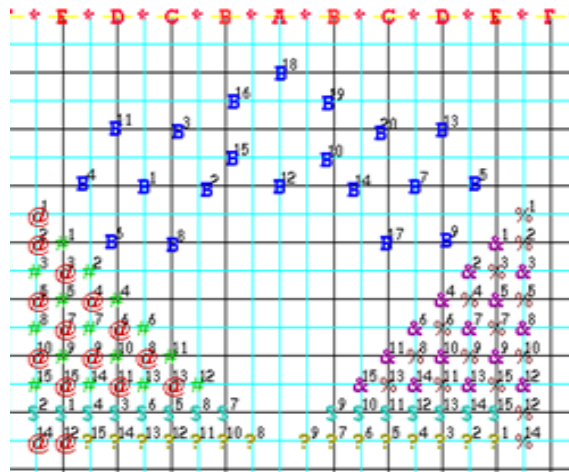
20



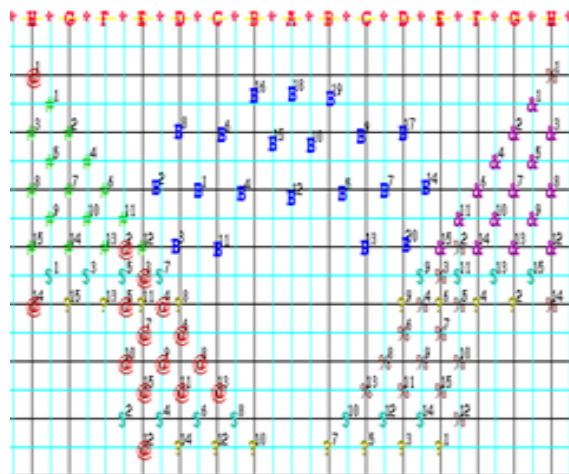
21



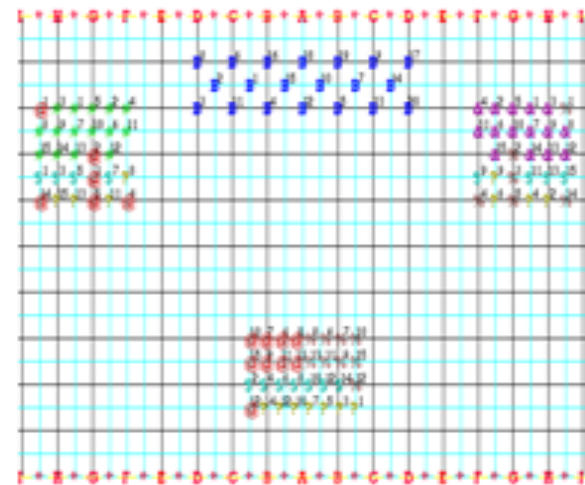
22



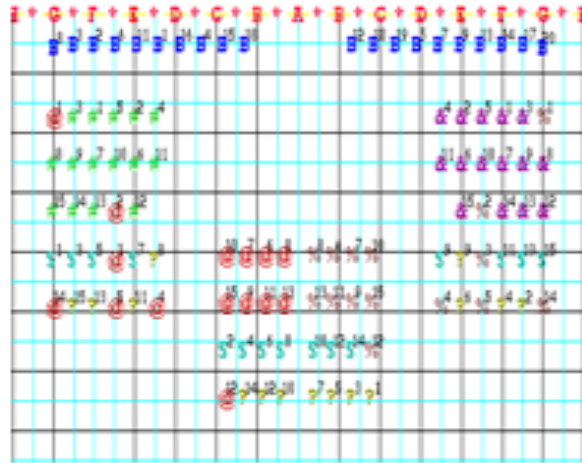
23



24



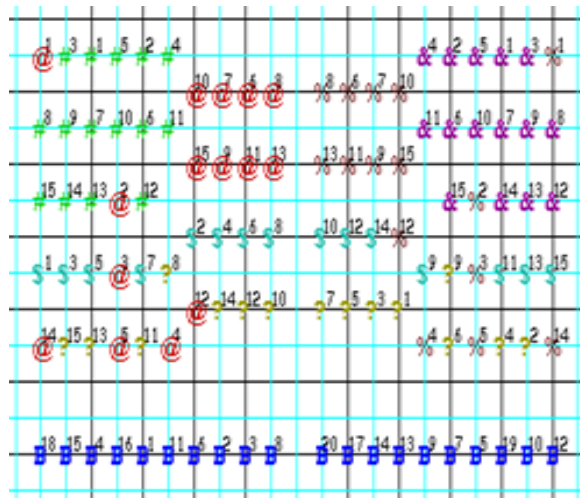
25

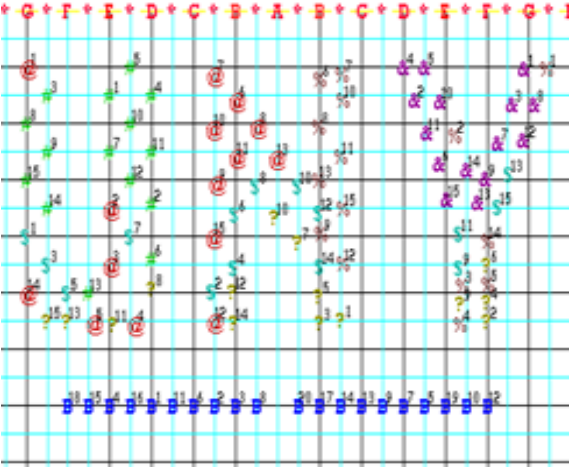
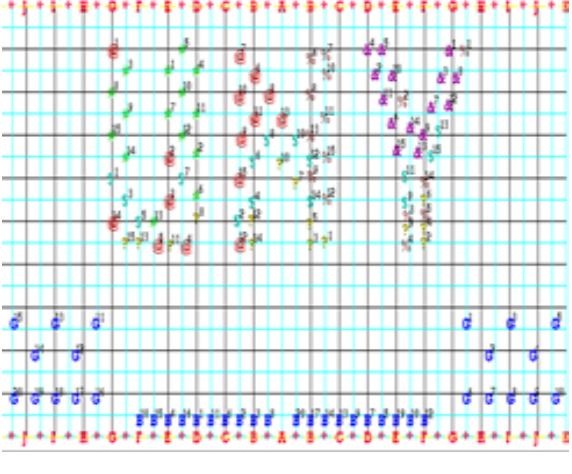
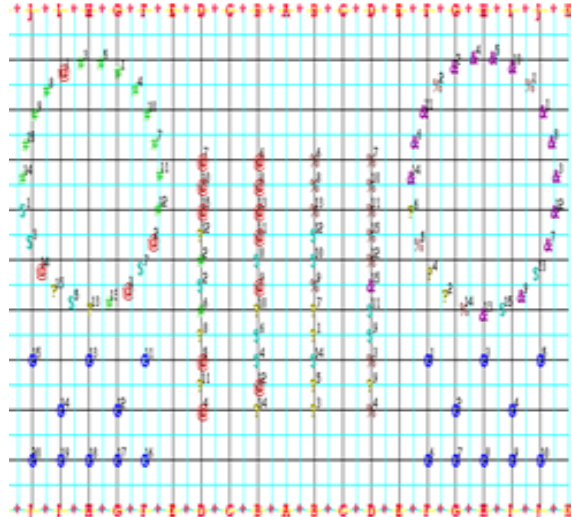


26

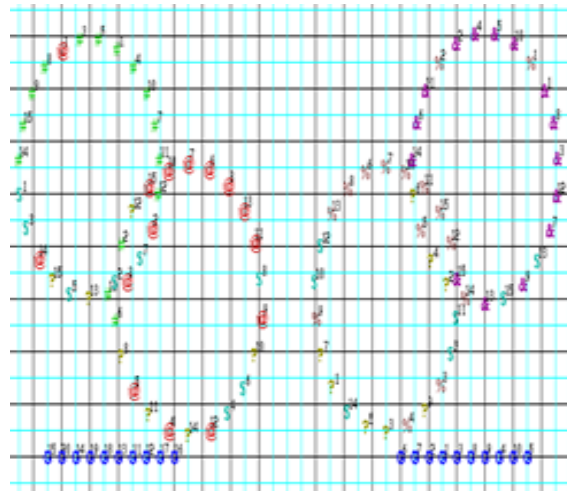


27

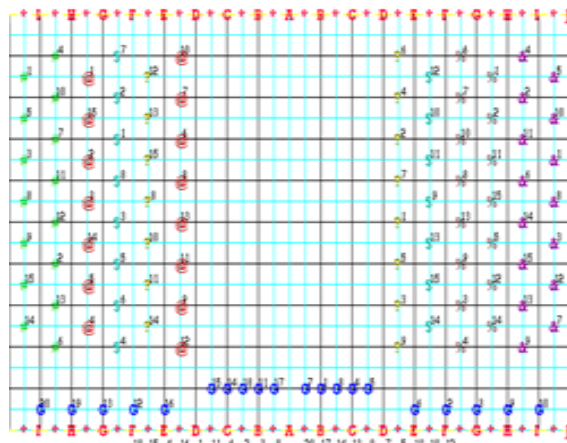


<p>Penari Bendera, Penari Nusantara, dan Penari Gendewa</p>	<p>Part 3</p> <p>28</p>  <p>29</p>  <p>30</p> 
---------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

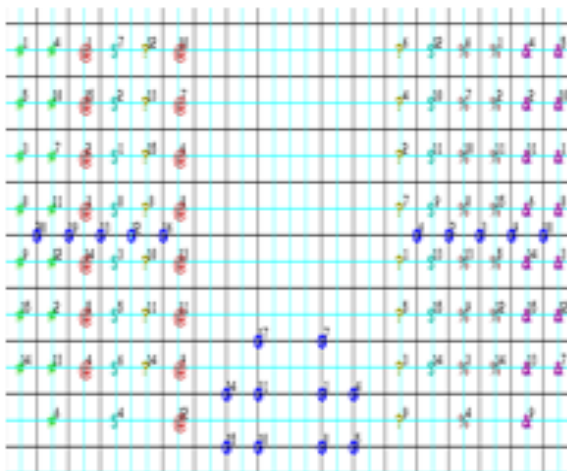
31



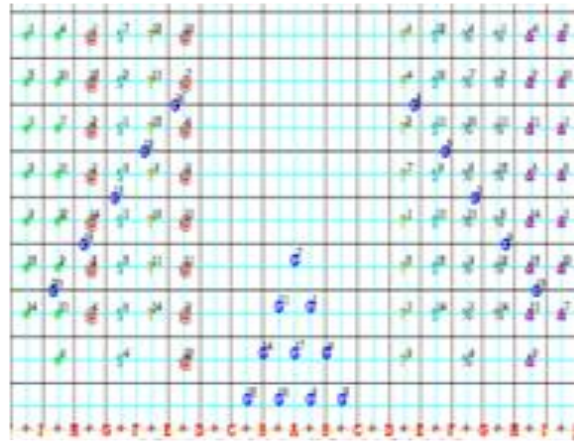
32



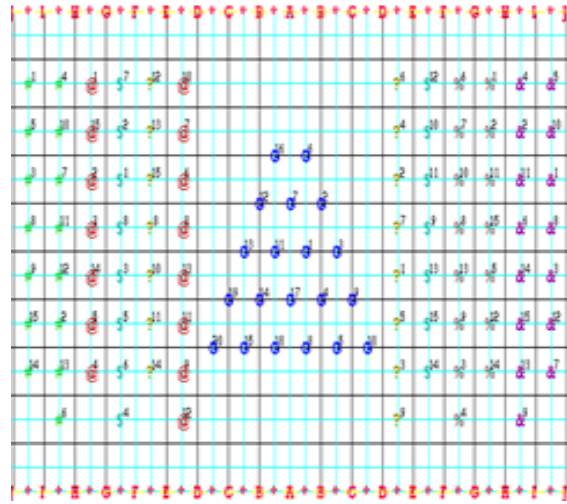
33



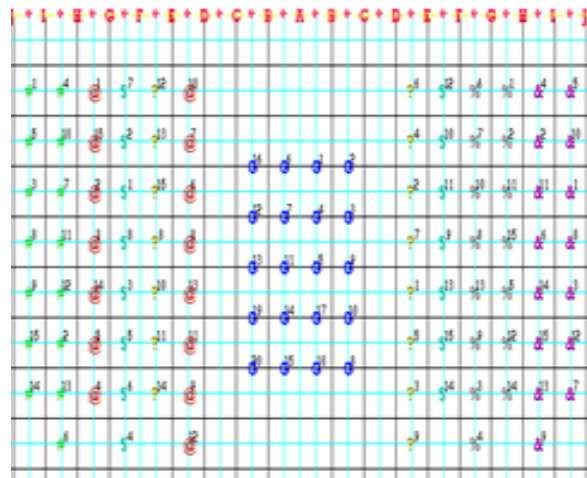
34

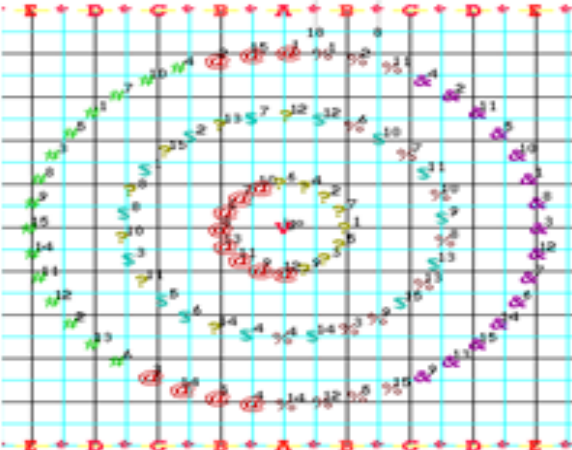
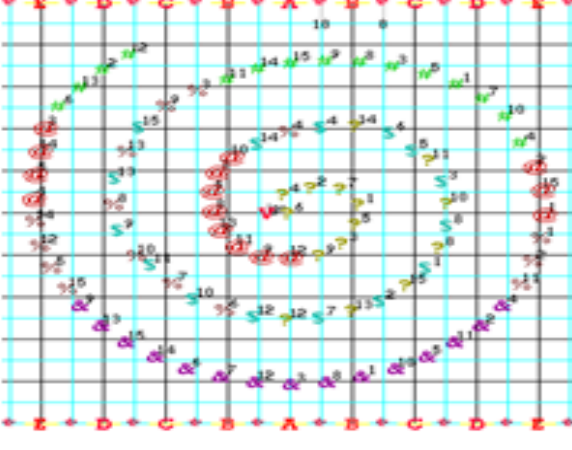
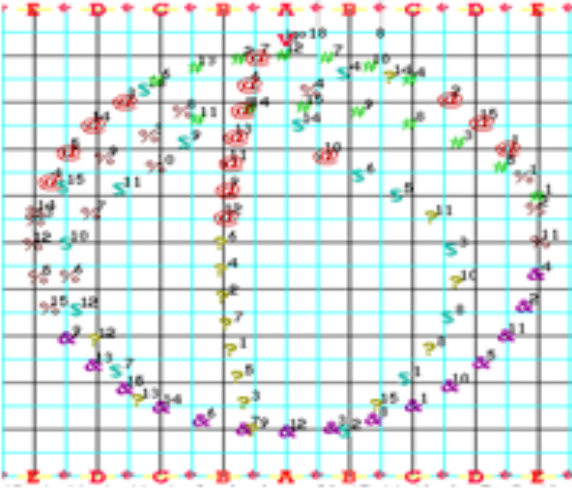


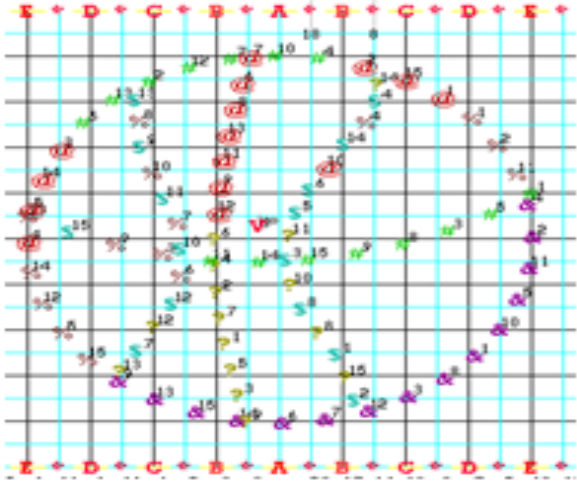
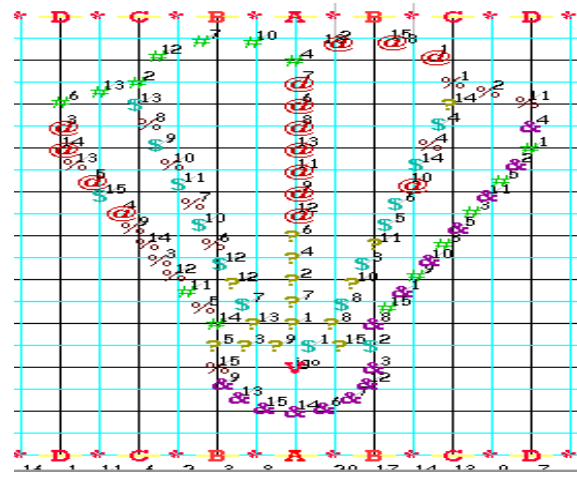
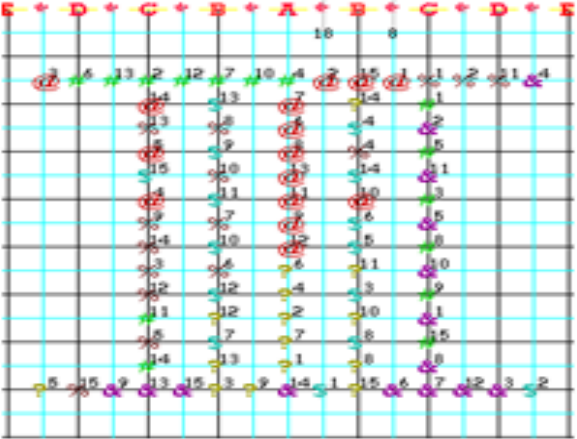
35



36



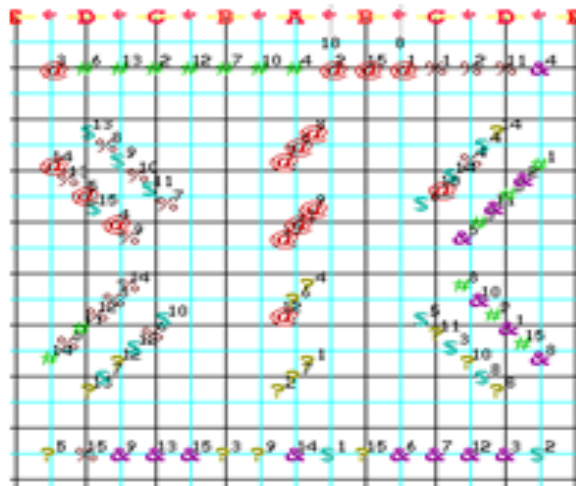
<p>Penari Bendera, Penari Nusantara, dan Penari Gendewa</p>	<p>Part 4</p> <p>37</p>  <p>38</p>  <p>39</p> 
---------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>40</p>  <p>41</p> 
<p>Penari Bendera, Penari Nusantara, dan Penari Gendewa</p>	<p>Part 5</p> <p>42</p> 

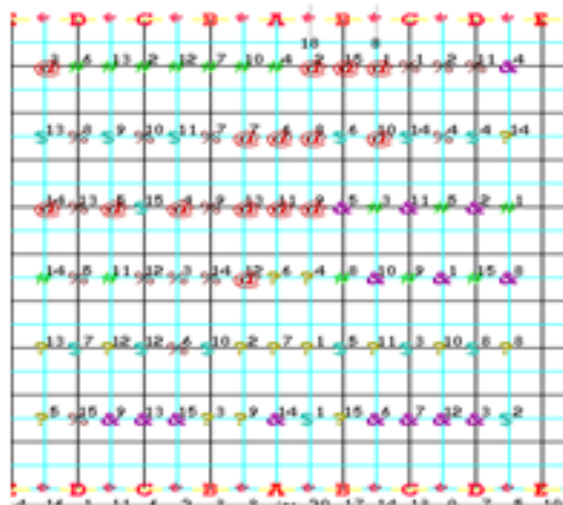
43



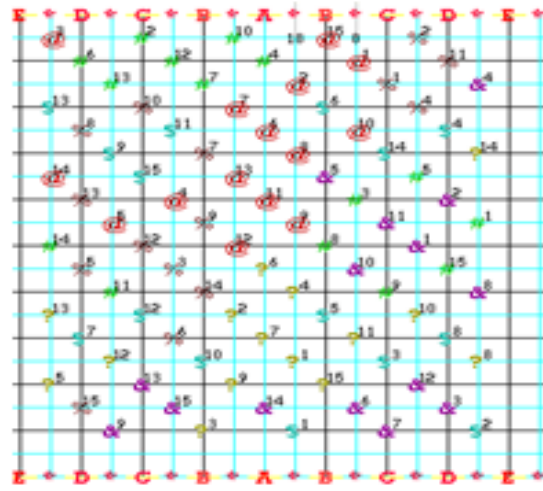
44



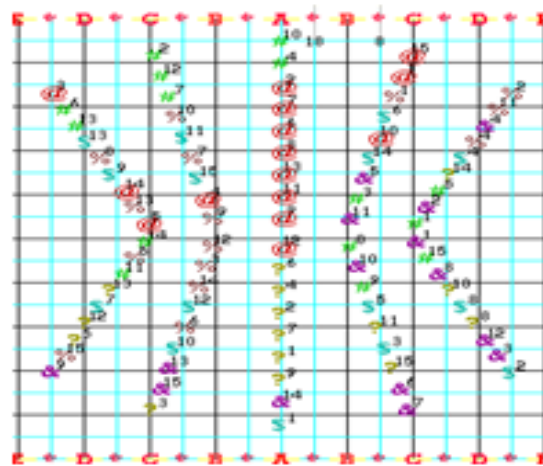
45



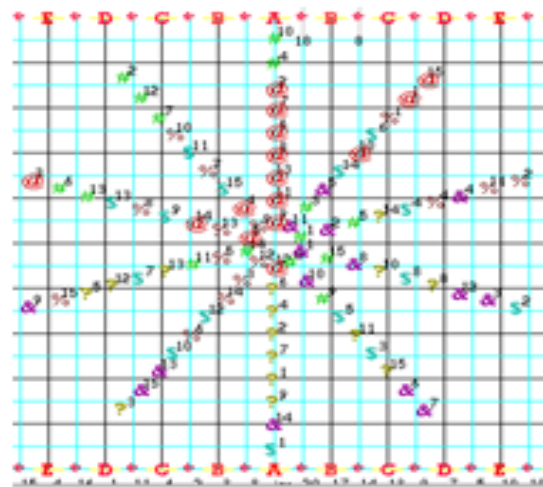
46

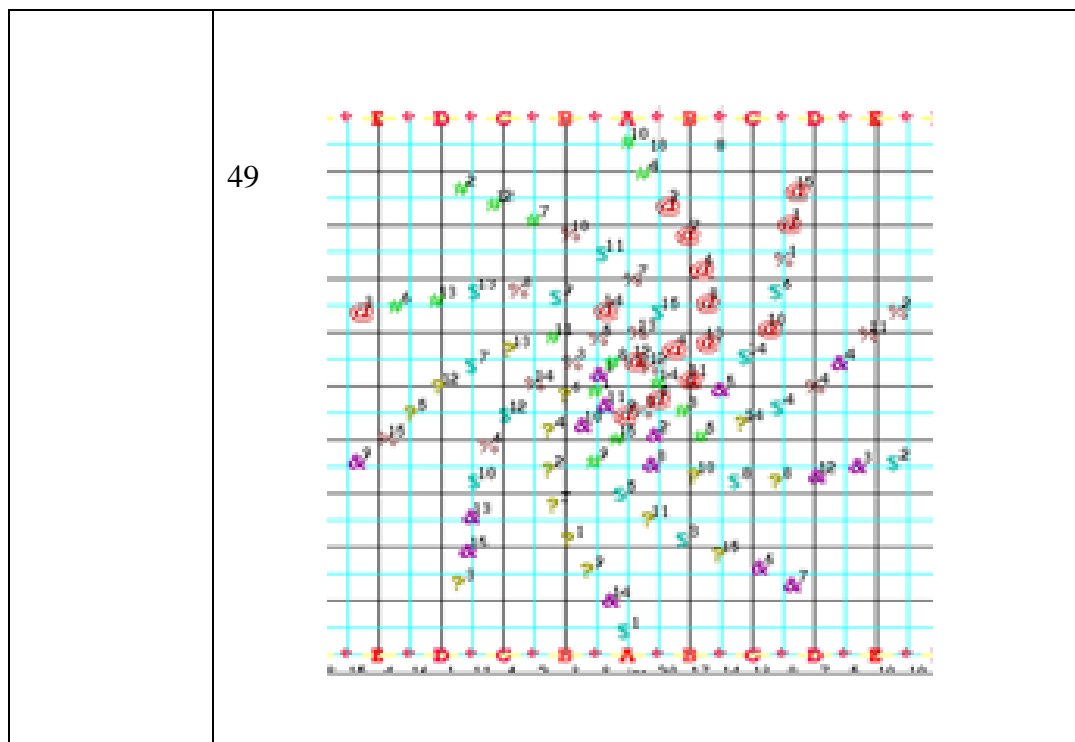


47



48





## b. Implementasi dan Observasi

### 1) Implementasi

**Tabel 2. Pelaksanaan Latihan**

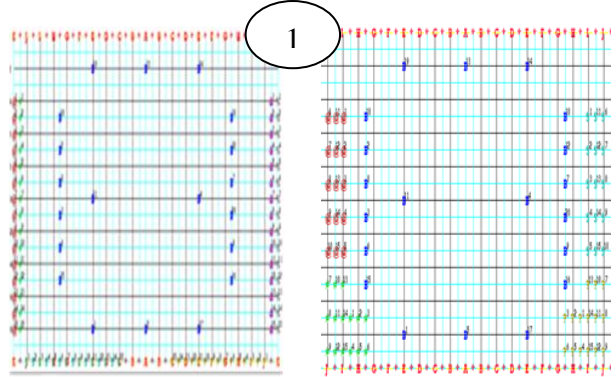
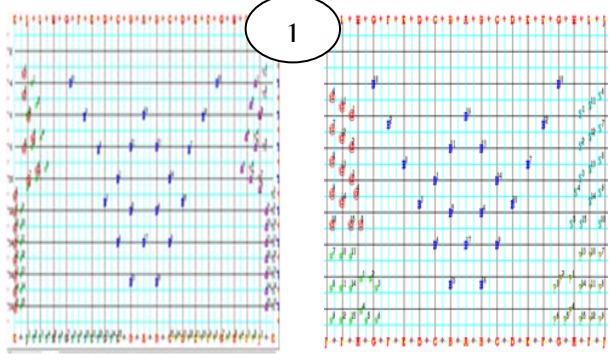
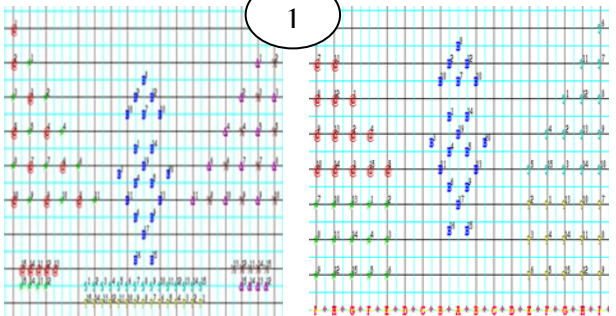
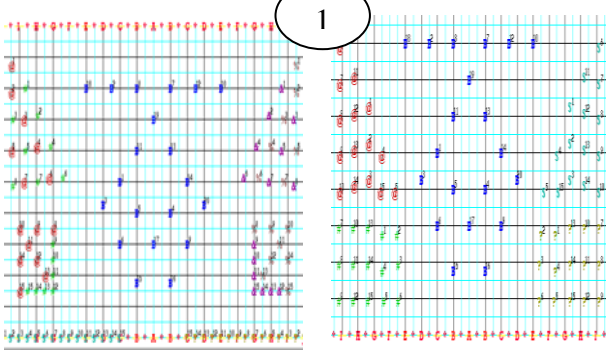
<b>Pertemuan 1</b>	<b>Tanggal, Waktu,</b>	26 Oktober 2013, 19.00 – 20.00 wib, Hall Tenis
	<b>Tempat</b>	Outdoor UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, tanpa iringan
	<b>Kegiatan</b>	Pengenalan <i>pyware</i> , mencatat formasi part 1, praktek formasi part 1
	<b>Evaluasi</b>	Pembenahan gerakan bendera dan arah hadap langkah
	<b>Solusi</b>	Mengadakan latihan mandiri diluar jam latihan regular

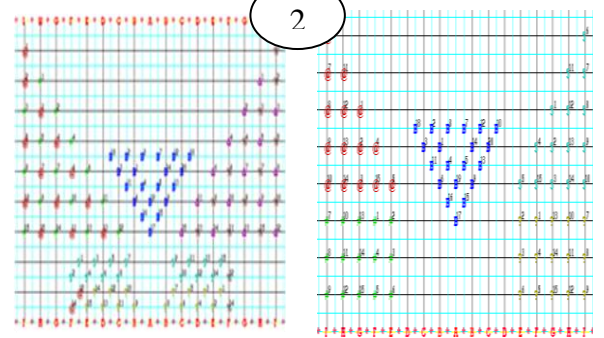
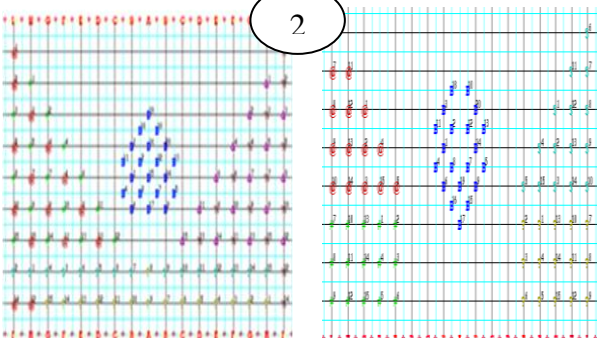
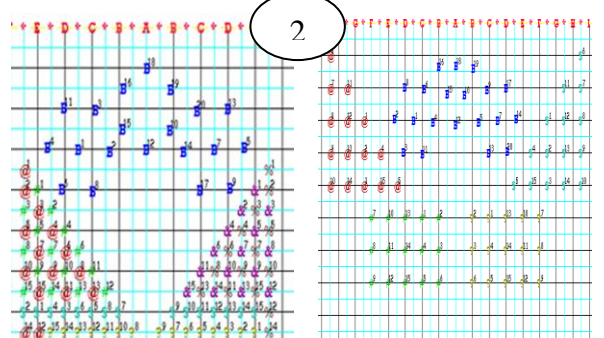
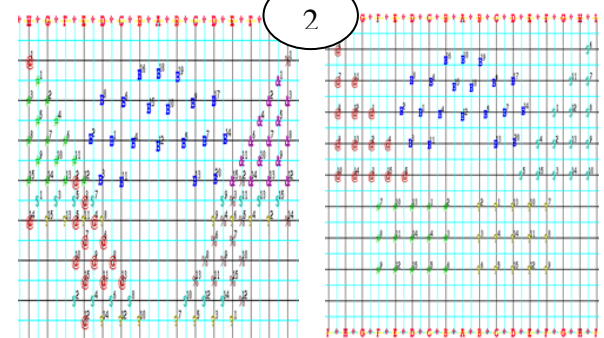
<b>Pertemuan 2</b>	<b>Tanggal, Waktu,</b>	27 Oktober 2013, 19.00 – 22.00 wib, Hall Tennis
	<b>Tempat</b>	Indoor
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, dengan iringan
	<b>Kegiatan</b>	Pemantapan materi part 1
	<b>Evaluasi</b>	Bentuk formasi kurang rapi, gerakan belum kompak
	<b>Solusi</b>	Mengadakan latihan mandiri menggunakan iringan diluar jam regular
<b>Pertemuan 3</b>	<b>Tanggal, Waktu,</b>	2 November 2013, pukul 19.00-22.00, Hall Tennis
	<b>Tempat</b>	Outdoor
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera dan penari nusantara
	<b>Kegiatan</b>	Pengenalan <i>Pyware</i> untuk penari nusantara, pembagian kode untuk penari nusantara, mencatat formasi part 2, praktek formasi part 2
	<b>Evaluasi</b>	a) Tidak sesuai target perencanaan. Latihan dimulai pukul 20.00 wib dikarenakan hujan b) Banyak penari nusantara yang tidak hadir
	<b>Solusi</b>	a) Mencari tempat latihan indoor dan latihan dimulai lebih awal untuk menggantikan waktu yang terbuang b) Penari yang tidak hadir diharapkan bisa mengejar materi part 1
<b>Pe</b>	<b>Tanggal, Waktu,</b>	3 November 2013, pukul 18.00-22.00, Hall Tennis

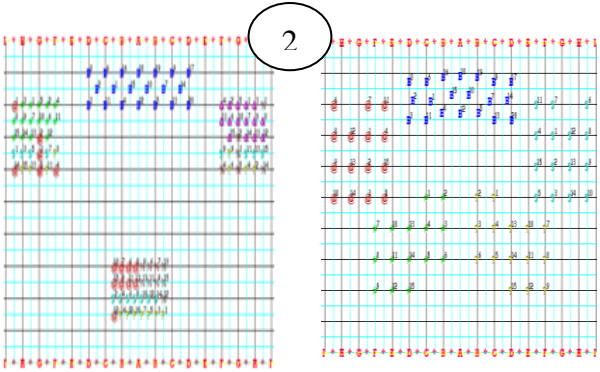
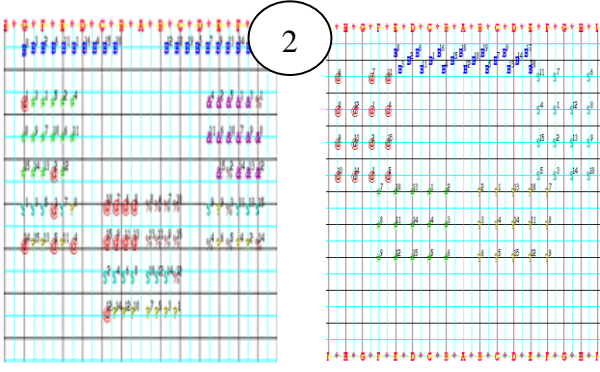
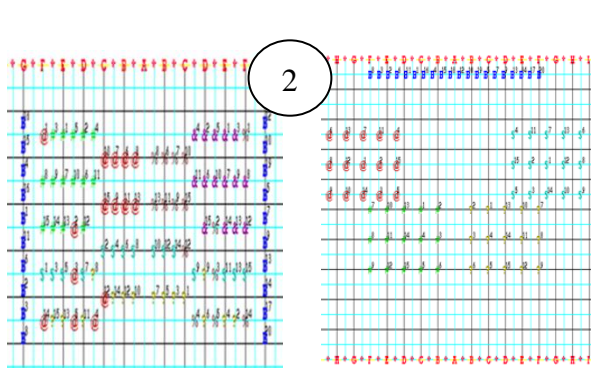
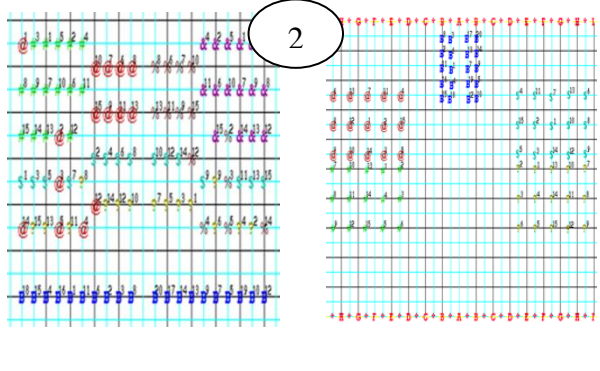
	<b>Tempat</b>	Indoor
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera dan penari nusantara
	<b>Kegiatan</b>	Pemantapan materi part 2
	<b>Evaluasi</b>	Garis-garis formasi belum bisa terlihat karena penari tidak lengkap, penari nusantara banyak yang tidak hadir
	<b>Solusi</b>	Tiap-tiap koordinator penari nusantara diberi video <i>pyware</i> , print out chart untuk panduan latihan mandiri masing-masing kelompok diluar jadwal latihan
<b>Pertemuan 5</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	9 November 2013, pukul 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Pelatihan formasi dan pelatihan gerak part 3 untuk penari gendewa dan bendera, pengulangan materi formasi dan pelatihan gerak part 2 untuk penari nusantara
	<b>Evaluasi</b>	Bentuk formasi belum bisa tampak karena penari masih belum bisa komplit
	<b>Solusi</b>	Pembentukan formasi bisa kelihatan kalau penarinya sudah komplit
<b>Pertem</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	10 November 2013, pukul 19.00-23.00, GOR UNY

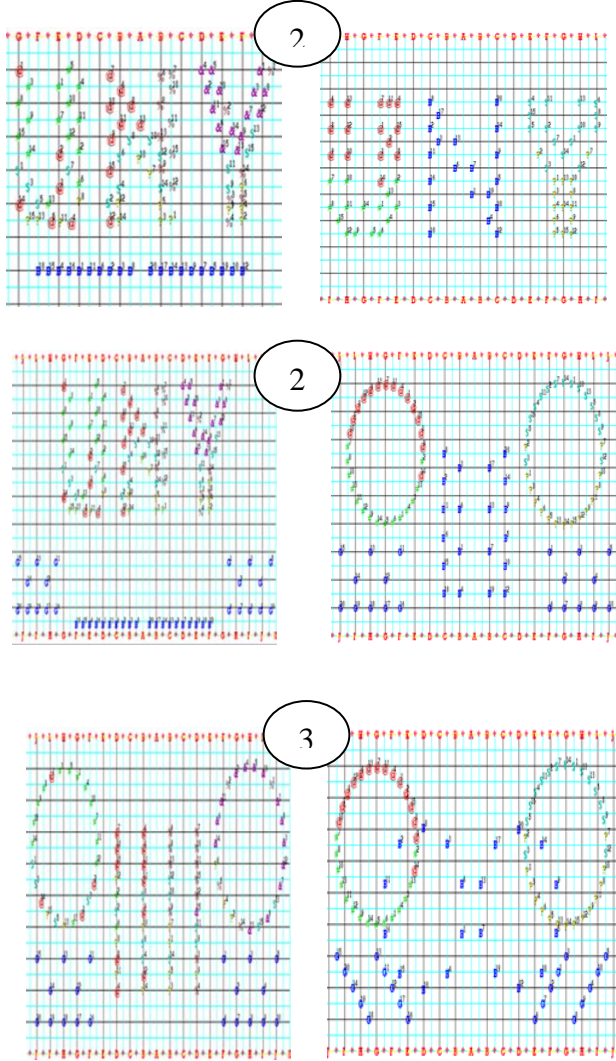
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Pemantapan materi part 3 untuk penari bendera dan gendewa, pemantapan materi part 2 untuk penari nusantara
	<b>Evaluasi</b>	Tidak sesuai perencanaan dikarenakan sejak pertemuan ke-3 sampai 6 penari nusantara tidak pernah komplit
	<b>Solusi</b>	Disepakati untuk latihan pada tgl 16 November 2013 harus komplit untuk semua pendukung, apabila masih tidak komplit akan diadakan perombakan desain lantai tari penyalaan api semangat yang disesuaikan dengan jumlah penari yang berkomitmen
<b>Pertemuan 7</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	16 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Pemilihan ulang penari nusantara yang mau mengikuti proses selama satu minggu untuk mengejar materi baru yang disesuaikan dengan jumlah penari baru. Dan terjadi penyusutan jumlah penari yang semula 90 penari menjadi 60 penari
	<b>Evaluasi</b>	Penekanan kepada seluruh penari bahwa karya ini

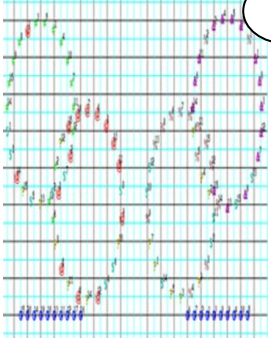
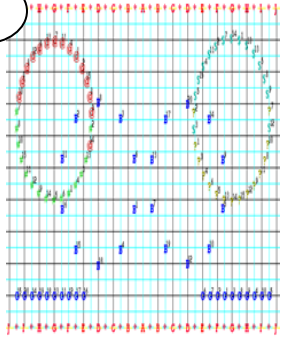
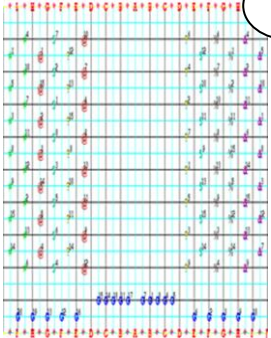
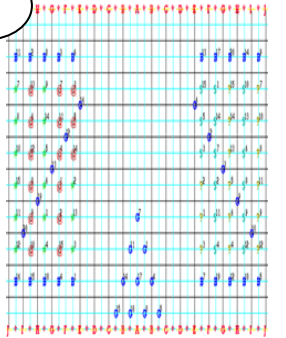
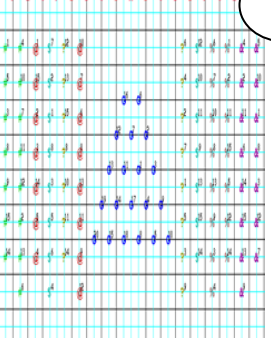
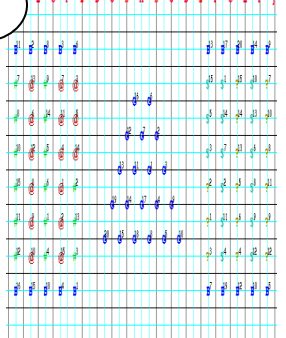
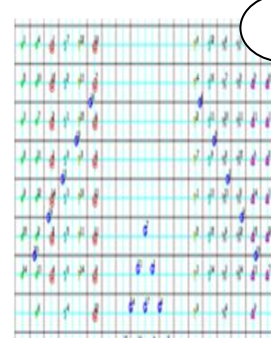
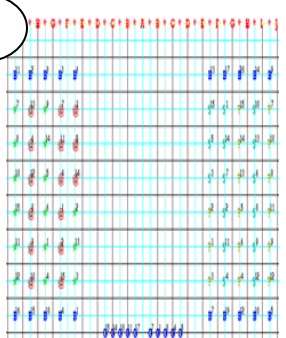
		akan terlaksana jika seluruh penari selalu bisa datang latihan mengingat waktu kurang satu minggu menjelang pentas
	<b>Solusi</b>	Koordinator masing-masing kelompok harus lebih tegas untuk mendisiplinkan anggotanya , agar latihan bisa berjalan dengan efektif
<b>Pertemuan 8</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	17 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Pelatihan gerak part 1 sampai part 5, mencatat formasi baru part 1 sampai part 5 dan mencoba mempraktekan beberapa bentuk pola lantai sesuai dengan arahan tim artistic
	<b>Evaluasi</b>	Memberikan semangat kepada seluruh penari agar kedepan selalu bisa komplit dalam pelatihan
	<b>Solusi</b>	-
<b>Pertemuan 9</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	18 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Mempraktikkan formasi baru part 2 ( kiri formasi lama, kanan formasi baru)

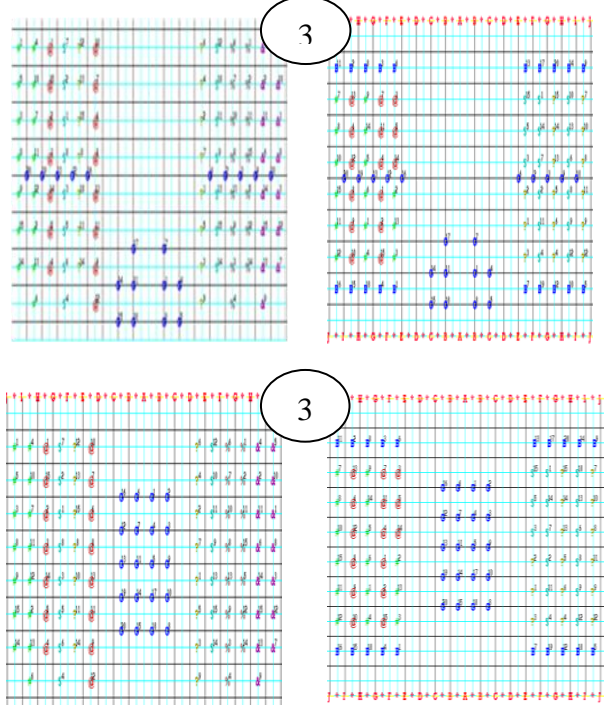
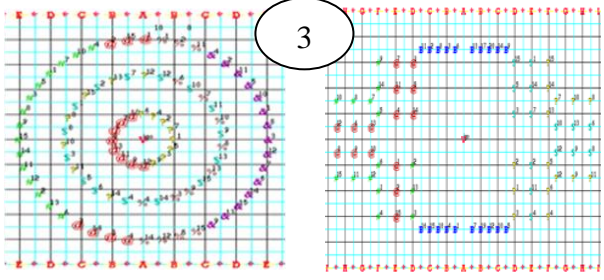
		<p>1</p>  <p>1</p>  <p>1</p>  <p>1</p> 
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

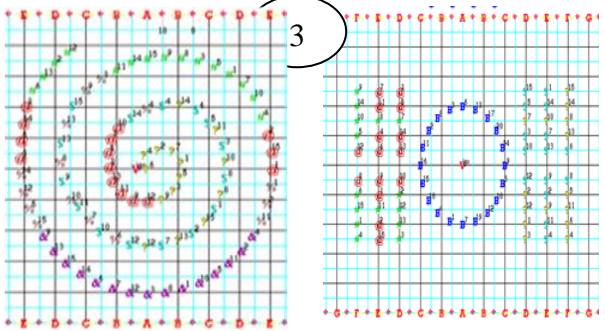
		<p>2</p>  <p>2</p>  <p>2</p>  <p>2</p> 
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>2</p>  <p>Musical score system 1: A set of ten staves with various musical notations, including notes, rests, and dynamic markings. A circled number '2' is positioned above the first staff.</p> <p>2</p>  <p>Musical score system 2: A set of ten staves with various musical notations, including notes, rests, and dynamic markings. A circled number '2' is positioned above the first staff.</p> <p>2</p>  <p>Musical score system 3: A set of ten staves with various musical notations, including notes, rests, and dynamic markings. A circled number '2' is positioned above the first staff.</p> <p>2</p>  <p>Musical score system 4: A set of ten staves with various musical notations, including notes, rests, and dynamic markings. A circled number '2' is positioned above the first staff.</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

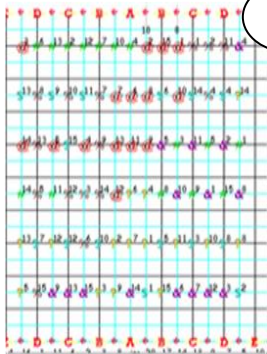
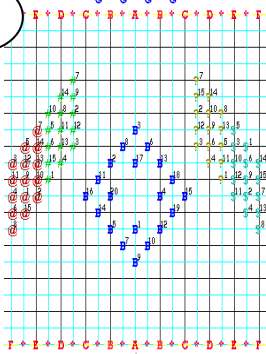
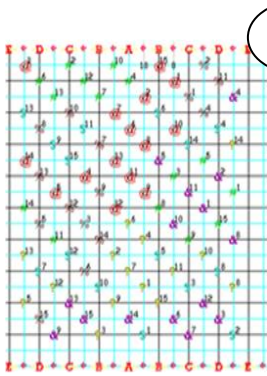

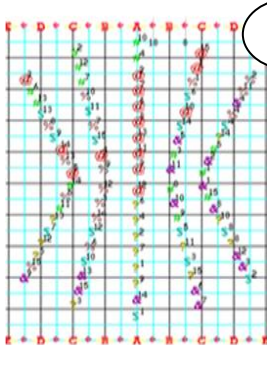
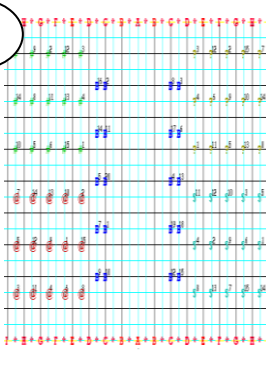
10	<b>Evaluasi</b>	Arah badan penari saat berpindah posisi masih berantakan kurang rapi
	<b>Solusi</b>	Pembagian secara detail oleh penata tari
	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	19 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	<p>Mempraktikkan formasi baru part 3 (kiri formasi lama, kanan formasi baru)</p> 

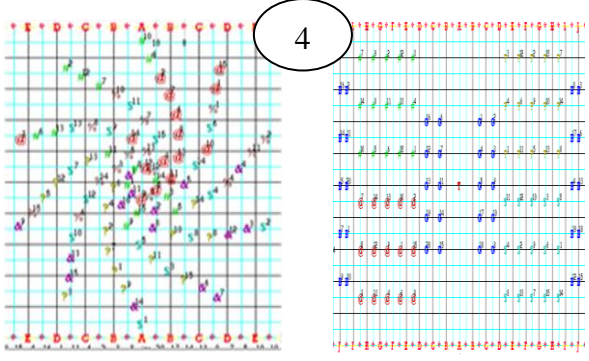
		<p>3</p>  <p>3</p> 
		<p>3</p>  <p>3</p> 
		<p>3</p>  <p>3</p> 
		<p>3</p>  <p>3</p> 

		
	<p><b>Evaluasi</b></p>	<p>Penari harus lebih detail saat melihat perpindahan formasi</p>
	<p><b>Solusi</b></p>	<p>Melihat video <i>pyware</i></p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">11</p>	<p><b>Tanggal, Waktu, Tempat</b></p>	<p>20 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY</p>
	<p><b>Keterangan</b></p>	<p>Penari bendera, nusantara, gendewa</p>
	<p><b>Kegiatan</b></p>	<p>Mempraktikan formasi baru part 4 (kiri formasi lama, kanan formasi baru)</p> 

		
	<b>Evaluasi</b>	Saat membentuk formasi bola basket penari harus sadar tempat dengan cara melihat satu sama lain
	<b>Solusi</b>	Melihat video <i>pyware</i> dan mempraktikkan kembali

12	<b>Tanggal, Waktu,</b>	21 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Tempat</b>	
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	<p>Mempraktikan formasi baru part 5 (kiri formasi lama, kanan formasi baru)</p>

		<p>4</p>  <p>4</p>  <p>4</p>  <p>4</p>  <p>4</p>  <p>4</p> 
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		
	<b>Evaluasi</b>	Saat tugu masuk semua penari menyempit ketengah
	<b>Solusi</b>	-
<b>Pertemuan 13</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	22 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Pemantapan materi part 1 sampai part 5 (part by part) Pelatihan intro dan closing
	<b>Evaluasi</b>	Mempertahankan kekompakan saat menari dan membentuk formasi.
	<b>Solusi</b>	-
<b>Pertemuan 14</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	23 November 2013, 19.00-23.00, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Gladi kotor

	<b>Evaluasi</b>	Pembentukan formasi bola basket untuk lingkaran luar kurang masuk kedalam
	<b>Solusi</b>	Mengulang latihan pada formasi bola basket
<b>Pertemuan 15</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	24 November 2013, 09.00-selesai, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Gladi bersih
	<b>Evaluasi</b>	Penataan panggung terlambat membuat jadwal yang ditentukan mundur menjadi jam 12.30-selesai
	<b>Solusi</b>	-
<b>Pertemuan 16</b>	<b>Tanggal, Waktu, Tempat</b>	25 November 2013, 06.00-selesai, GOR UNY
	<b>Keterangan</b>	Penari bendera, nusantara, gendewa
	<b>Kegiatan</b>	Pentas
	<b>Evaluasi</b>	-
	<b>Solusi</b>	-

## 2) Hasil Observasi

Dari pengamatan peneliti selama proses latihan berlangsung diperoleh hasil sebagai berikut :

- a) Penari butuh pembiasaan latihan penempatan desain lantai dengan memperhatikan garis koordinat.

- b) Dibutuhkan komitmen tinggi terhadap penari saat proses latihan berlangsung karena dengan pengurangan jumlah penari akan merubah desain lantai dari awal.
- c) Pada formasi bola basket lingkaran luar kurang berbentuk lingkaran.
- d) Kinerja penata tari lebih efisien karena semua penari sudah bisa berproses sendiri dengan mempraktekan hasil dari simulasi *Pyware 3D Interactive*.
- e) Penari merasa lebih yakin dalam melakukan pergerakan yang telah dirancang karena posisinya telah ditentukan.

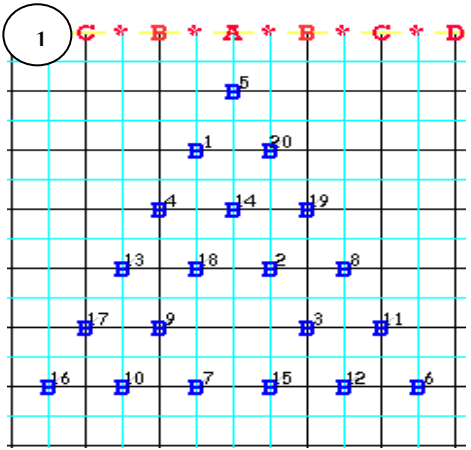

### **c. Evaluasi dan Refleksi**

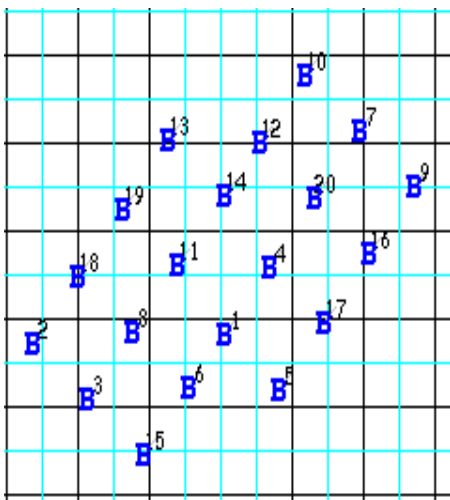
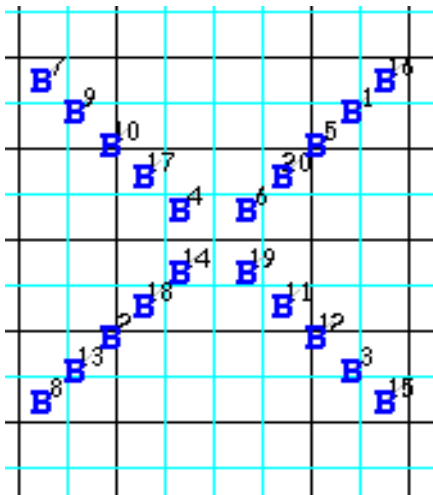
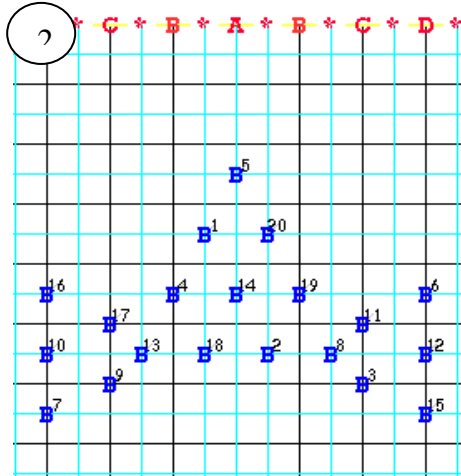
Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Secara umum, semakin kita memapaki ke atas kerucut pengalaman Dale, akan mendapati media yang lebih abstrak, dan lebih banyak informasi yang dapat dipadatkan ke dalam periode waktu yang singkat. Memakan waktu yang lebih banyak jika pemelajar melibatkan diri ke dalam pengalaman langsung yang nyata jika dibandingkan dengan penangkapan informasi dalam sebuah video, rekaman audio, serangkaian simbol visual atau serangkaian simbol verbal. Sesuai dengan teori tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan *Pyware 3D Interactive* lebih efisien untuk menata

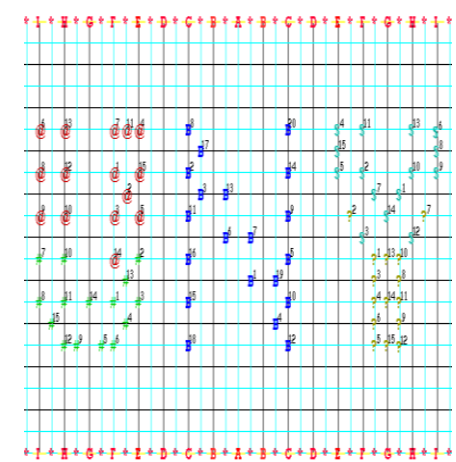
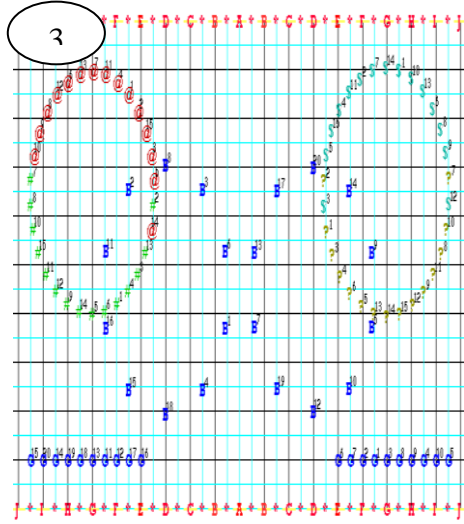
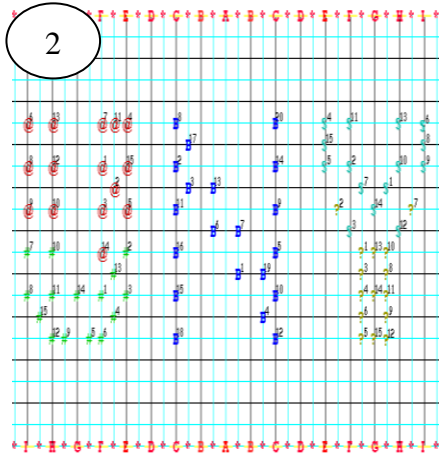
desain lantai pada tari kolosal jika dibandingkan dengan pelatihan secara konvensional. Pelatihan secara konvensional memakan waktu dan tenaga yang lebih banyak karena pada prosesnya penari langsung mempraktekan apa yang diinstruksikan oleh pelatih sehingga penangkapan materi kurang maksimal. Sedangkan dengan menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* akan memerlukan waktu dan tenaga yang lebih sedikit karena pelatih hanya perlu menampilkan gambar serta simulasi desain lantai dan penari hanya perlu mencatat. Selanjutnya penari mengimplementasikan materi yang telah diperoleh dari tampilan simulasi pada aplikasi *Pyware 3D Interactive*.

Keberhasilan pementasan tari kolosal Penyalaan Api Semangat memperkuat hasil evaluasi di atas. Hal ini dapat terlihat dari pementasan yang berjalan lancar dengan desain lantai yang tertata rapi. Berikut ini adalah beberapa bukti keberhasilan penari dalam mewujudkan desain lantai yang dirancang menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* :

**Tabel 3. Rancangan dan Hasil Pementasan**

Rancangan Desain Lantai	Hasil Pementasan
	





J + I + H + G + F + E + D + C + B + A + B + C + D + E + F + G + H + I + J

J + I + H + G + F + E + D + C + B + A + B + C + D + E + F + G + H + I + J

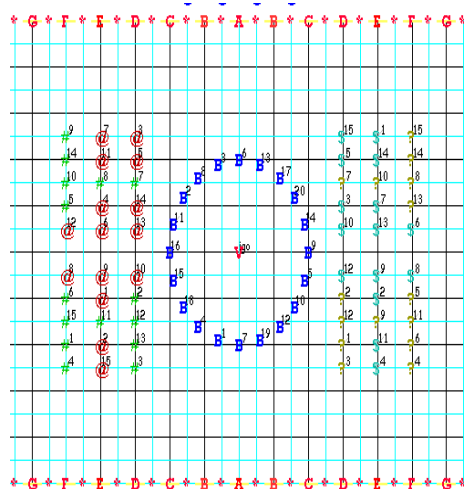
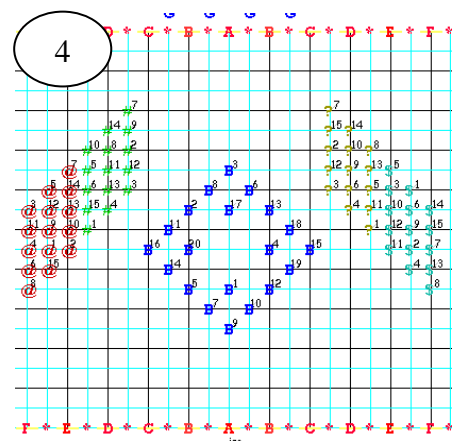
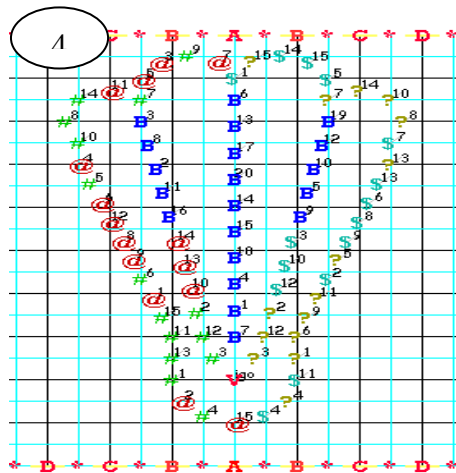
J + I + H + G + F + E + D + C + B + A + B + C + D + E + F + G + H + I + J

+ G + F + E + D + C + B + A + B + C + D + E + F + G +

+ G + F + E + D + C + B + A + B + C + D + E + F + G +

The musical notation consists of three systems of staves. Each system has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The first system is a 16-measure phrase. The second system is a 16-measure phrase. The third system is a 16-measure phrase. The notation includes various rhythmic values and accidentals.





The image displays two panels. The left panel contains two staves of musical notation. The top staff features a sequence of notes in red, green, and blue, with a large, stylized graphic of a flame or torch shape formed by the notes. The bottom staff shows a sequence of notes in blue and green. The right panel shows two identical video frames of a sports event, likely a badminton tournament, with a large audience and a banner in the background that reads 'SELAMAT DATANG DAN BERJUANG • GOR UNY • JUNJANG TINGGI SPORTS'.

### C. Hasil Wawancara

Dalam teknik pengumpulan data salah satu metode yang digunakan ialah wawancara. Dalam hal ini, validitas data diperoleh berdasarkan hasil wawancara dari pelaku seni, tim artistik, dan ahli seni yang terlibat dalam pementasan tari kolosal *Penyalan Api Semangat*. Subjek ini diambil karena telah mempunyai pengalaman di bidangnya.

## 1. Pelaku Seni

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaku seni pada tanggal 12 Februari 2016, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Dian berpendapat bahwa penggunaan aplikasi *Pyware* ini memudahkan dalam menyeimbangkan gerak 1 dengan yang lain, patokan tempat, ada printout catatan sebagai patokan pola lantai yang telah dibuat.
- b. Menurut Hening, penggunaan aplikasi *Pyware* ini memudahkan penari dalam menempatkan posisi sehingga alur perpindahan tidak bertabrakan.
- c. Arum menyatakan bahwa dengan aplikasi *Pyware* ini penempatan penari sudah diatur dan penari dapat dengan mudah mengetahui pola-pola yang sudah ditentukan.
- d. Menurut Havida, aplikasi ini bermanfaat dan memudahkan. Penari lebih mudah memahami pola dan tempat karena sudah ada patokan hitungan dan posisi. Hal ini merupakan sesuatu yang baru.

## 2. Tim Artistik

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan tim artistik pada tanggal 13 Februari 2016, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

### a. Penata Tari 1

Menurut Punjung Purwanto, S.Pd. selaku penata tari dalam garapan tari kolosal Penyalaan Api Semangat POMNAS XIII 2013, aplikasi *Pyware 3D Interactive* ini sangat bagus dan merupakan suatu hal yang baru. *Pyware* ini biasa digunakan di marching band kemudian diterapkan untuk menata tari tradisi dan

ternyata aplikasi ini sangat fungsional untuk menata tari. Aplikasi ini memudahkan penata tari untuk menata posisi pola lantai. Kelebihan dari metode pembelajaran tari menggunakan aplikasi *Pyware* ini ialah ide penata tari bisa tertuangkan dengan baik. Penari melakukan gerakan dan pola seperti yang diharapkan penata. Sedangkan kekurangannya ada pada proses. Proses garapan tari ini melibatkan banyak orang. Kehadiran penari yang tidak tentu membuat proses terganggu sehingga penata harus membuat rancangan baru dengan kuota penari yang konsisten.

#### b. Penata Tari 2

Menurut Danang Anikan Fajar, S.Pd., *Pyware 3D Interactive* adalah program yang pada umumnya digunakan pada marching band untuk menata serta membentuk sebuah pola lantai yang diinginkan. Hal ini merupakan sebuah terobosan baru ketika digunakan di bidang tari. Garapan tari ini sukses karena penata tidak perlu terjun langsung dan menjelaskan satu per satu kepada penari. Penata menyediakan *print out* yang dibagikan kepada penari sehingga bisa dipelajari. Kelebihan metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Pyware* ini yang pertama adalah lebih menyingkat waktu. Kedua, cara ini dapat menjadi opsi lain dalam pengaturan pola lantai. Kekurangan dari metode ini yaitu, 1. belum bisa lepas dari chart; 2 Dalam penyampaian atau metode masih sederhana dan masih asing bagi para penari pada awalnya.

### 3. Ahli Bidang Seni

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2016, Drs. Supriyadi Hasto Nugroho, M.Sn. selaku dosen Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus ahli bidang seni menyatakan bahwa aplikasi *Pyware* yang biasa digunakan pada marching band ternyata dapat diterapkan pada penggarapan karya tari tradisi dan ternyata tari tradisi pun dapat digarap secara modern. Beliau berpikir bahwa garapan tari Penyalaan Api Semangat POMNAS XIII 2013 akan membuat para penonton terkesima karena tampilannya yang sangat rapi dan tertib. Garis dan bentuk lengkung terlihat sangat sempurna. Akan tetapi, disamping itu penyebab gagalnya sebuah design lantai dengan teknik ini ialah yang pertama ketidakdisiplinan penari. Kedua, kehadiran penari berubah-ubah sehingga menyulitkan penata tari. Oleh karena itu, sebenarnya dibutuhkan kerja sama dan *saiyeg saeka kapti*. Semua pihak harus mempunyai misi yang sama sehingga semua rapi, prosesnya rapi. Aplikasi *Pyware* merupakan sebuah model baru yang pasti akan dipakai untuk penggarapan tari kolosal yang lain. Kelebihan metode pembelajaran menggunakan aplikasi *Pyware* dibandingkan dengan metode langsung yaitu ada pada kerapian bentuk. Hasil garapan tanpa *Pyware* pasti bentuknya tidak akan serapi itu. Kemudian prosesnya lebih cepat jika dibandingkan dengan penataan design lantai dengan cara biasa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah penataan desain lantai ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan penataan desain lantai tari kolosal menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* menjadikan pelaksanaan proses latihan tari menjadi efisien dan efektif. Desain lantai tertata dengan rapi serta proses latihan memakan waktu dan tenaga yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan proses latihan yang pada umumnya menggunakan metode konvensional.
2. Berdasarkan hasil wawancara dengan penari, penata tari dan ahli bidang tari, penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* merupakan hal baru yang diterapkan di bidang tari. Penggunaan aplikasi ini sangat mempermudah proses latihan. Penari lebih mudah memahami pola dan tempat karena masing-masing penari telah memiliki catatan sebagai patokan pola lantai yang telah dibuat sehingga alur perpindahan penari tidak bertabrakan. Penata tari tidak perlu terjun langsung dan menjelaskan satu per satu kepada penari. Dengan rancangan desain lantai menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* ini ide penata dapat tertuangkan dengan baik dan hasil yang didapat sesuai yang diharapkan oleh penata tari.

## **B. Saran**

Penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* dalam penataan desain lantai pada proses pembelajaran pelatihan tari Penyalaan Api Semangat sebagai acara pembuka POMNAS XIII 2013 dirasa sangat efektif, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi pelaku khususnya semua orang yang terlibat dalam proses pembelajaran latihan tari Penyalaan Api Semangat diharapkan dapat melanjutkan pembelajaran penggunaan *Pyware 3D Interactive* pada kegiatan serupa.
2. Bagi mahasiswa khususnya jurusan pendidikan seni tari, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tugas akhir skripsi yang didalamnya berhubungan dengan penggunaan program *Pyware 3D Interactive*.
3. Bagi seniman pada umumnya diharapkan metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Pyware 3D Interactive* ini menjadi salah satu alternatif membuat desain lantai baru yang tidak bisa dibuat secara konvensional sehingga penggarapan desain lantai kolosal dapat dimaksimalkan.
4. Bagi pemerintah daerah dan lembaga pendidikan seni pada khususnya media ini bisa dikaji lebih lanjut dan dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah seni untuk menambah wawasan para seniman.

# **LAMPIRAN 1**

## **GLOSARIUM**

## GLOSARIUM

<i>Pyware</i>	: Aplikasi berupa software atau perangkat lunak yang dapat dioperasikan pada komputer yang dikhususkan untuk membuat desain rantai pertunjukan kolosal.
<i>Software</i>	: Istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer.
<i>Hardware</i>	: Perangkat keras
<i>Application Software</i>	: Perangkat lunak aplikasi
<i>Operating System</i>	: Sistem operasi
<i>Software Developmet Tool</i>	: Perkakas pengembangan perangkat lunak
<i>Device Driver</i>	: Pengendali perangkat keras
<i>Frimware</i>	: Perangkat lunak menetap
<i>Free 'libre' software</i>	: Perangkat lunak bebas
<i>Shareware/ Trialware</i>	: Perangkat lunak uji coba
<i>Orchestra</i>	: Musik pengiring
<i>Shuttlecock</i>	: Bola badminton
<i>Banner</i>	: Spanduk
<i>Gendewa</i>	: Panah

<i>Performance</i>	: Kinerja
<i>Movement</i>	: Pergerakan
<i>Print Out Chart</i>	: Cetakan desain lantai
<i>Part by part</i>	: Tahap demi tahap
<i>Part</i>	: Bagian
<i>Print Out</i>	: Cetakan
<i>Closing</i>	: Penutupan
<i>Saiyeg Saeka Kapti</i>	: Bersama-sama

# **LAMPIRAN 2**

## **PEDOMAN OBSERVASI**

## PEDOMAN OBSERVASI

### A. Tujuan

Peneliti melakukan observasi untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah penataan desain lantai pada proses pembelajaran latihan tari Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.

### B. Pembatasan

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.
2. Gambaran umum POMNAS XIII 2013.
3. Tari Prosesi Penyalaan Api Semangat..
4. Proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dengan media *Pyware 3D Interactive*.

### C. Kisi-kisi Observasi

**Tabel . Pedoman Observasi**

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Penggunaan aplikasi <i>Pyware 3D Interactive</i> untuk mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan	

	tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.	
2.	Gambaran umum POMNAS XIII 2013.	
3.	Tari Prosesi Penyalaan Api Semangat..	
4.	Proses latihan tari Penyalaan Api Semangat dengan media <i>Pyware 3D Interactive</i> .	

# **LAMPIRAN 3**

## **PEDOMAN WAWANCARA**

## PEDOMAN WAWANCARA

### A. Tujuan

Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data baik dalam bentuk tulisan maupun rekaman mengenai pendeskripsian penggunaan aplikasi *Pyware 3D interactive* dalam pembukaan POMNAS XII 2013 di Universitas Negeri Yogyakarta.

### B. Pembatasan

Dalam melakukan wawancara peneliti membatasi materi pada:

1. Penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk mempermudah penataan desain lantai pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013.
2. Gambaran umum POMNAS XIII 2013.
3. Tari Prosesi Penyalaan Api Semangat.
4. Proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dengan media *Pyware 3D Interactive*.

### C. Responden

1. Pelaku seni.
2. Tim artistik (penata tari).
3. Ahli bidang seni.

#### D. Kisi-kisi Wawancara

Tabel . Pedoman Wawancara

No.	Aspek Wawancara	Butir Wawancara	Keterangan
1.	Penggunaan aplikasi <i>Pyware 3D Interactive</i> pada proses pembelajaran tari	a. Manfaat aplikasi <i>Pyware 3D Interactive</i> b. Kelebihan aplikasi <i>Pyware 3D Interactive</i> c. Kendala aplikasi <i>Pyware 3D Interactive</i>	

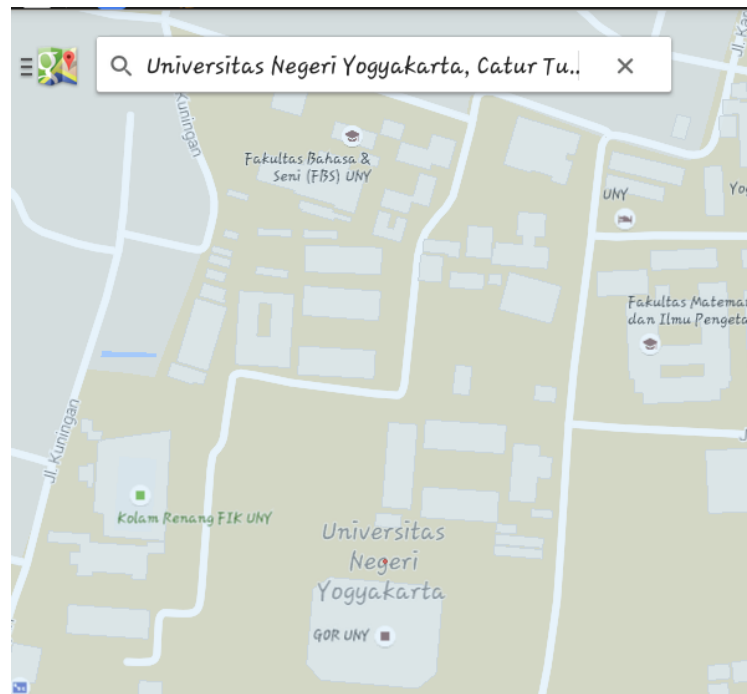
#### E. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimanakah tanggapan responden tentang penggunaan aplikasi *Pyware 3D Interactive* pada proses latihan tari kolosal Penyalaan Api Semangat dalam pembukaan POMNAS XIII 2013?

# **LAMPIRAN 4**

## **PETA WILAYAH**

## PETA WILAYAH UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



Gambar 11 : Peta GOR Universitas Negeri Yogyakarta  
(Foto. Iwan, April 2016)

**LAMPIRAN 5**  
**SURAT KETERANGAN**  
**RESPONDEN**

**SURAT KETERANGAN RESPONDEN**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dyan Hestyaningsih

Umur : 21 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Peran dalam penelitian : Penari gendewa

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah

Nim : 08209241026

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016

Responden

Dyan Hestyaningsih

## SURAT KETERANGAN RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hening Pamudi Larasati

Umur : 20 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Peran dalam penelitian : Penari nusantara

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah

Nim : 08209241026

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016

Responden

Hening Pamudi Larasati

## SURAT KETERANGAN RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Arum Hidayatul Rizky  
Umur : 21 tahun  
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Seni Tari  
Peran dalam penelitian : Ahli bidang seni

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah  
Nim : 08209241026  
Program studi : Pendidikan Seni Tari  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016  
Responden

Arum Hidayatul Rizky

## SURAT KETERANGAN RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hafida Huda Sudirja

Umur : 22 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Peran dalam penelitian : Penari nusantara

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah

Nim : 08209241026

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016

Responden

Hafida Huda Sudirja

## SURAT KETERANGAN RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Punjung Purwanto, S.Pd.

Umur : 27 tahun

Pekerjaan : Pengajar

Peran dalam penelitian : Penata tari

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah

Nim : 08209241026

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016

Responden

Punjung Purwanto, S.Pd.

## SURAT KETERANGAN RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Danang Anikan Fajar, S.Pd.

Umur : 26 tahun

Pekerjaan : Pengajar

Peran dalam penelitian : Penata tari

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah

Nim : 08209241026

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Februari 2016

Responden

Danang Anikan Fajar, S.Pd.

## SURAT KETERANGAN RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. Supriyadi Hasto. N, M.Sn.

Umur : tahun

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Seni Tari

Peran dalam penelitian : Ahli bidang seni

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Iwan Mustofah

Nim : 08209241026

Program studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Benar-benar melakukan penelitian wawancara mendalam tentang Penggunaan Aplikasi *Pyware 3D Interactive* untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai Pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat Dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2016

Responden

Drs. Supriyadi Hasto. N, M.Sn.

**LAMPIRAN 6**  
**SURAT PERMOHONAN IJIN**  
**PENELITIAN**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FBS/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 383c/UN.34.12/DT/IV/2016  
Lampiran : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 14 April 2016

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari  
Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama surat ini, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Iwan Mustofah  
NIM : 08209241026  
Program Studi : Pendidikan Seni Tari  
Lokasi Penelitian : GOR UNY  
Judul : Penggunaan Aplikasi Pyware 3D Interactive untuk Mempermudah Penataan Desain Lantai pada Proses Pembelajaran Latihan Tari Penyalaan Api Semangat dalam Pembukaan POMNAS XIII 2013  
Waktu : November 2016

Berdasarkan Surat yang ditandatangani Kajur/Kapodi Pendidikan Seni Tari tanggal 14 April 2016, yang bersangkutan melakukan penelitian dengan judul dan lokasi seperti tersebut di atas guna memperoleh data untuk penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat izin penelitian ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
Kajur/Kapodi Pendidikan FBS,  
Probo Utami, S.E.  
No. 17670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan