

# Aplikasi Asal Usul Tari Pattuddu

**Elmatiaara Nik Munawarah<sup>1\*</sup>, Marlina<sup>2</sup>, Wahyuddin<sup>3</sup>**

*<sup>1\*23</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

*\*Email : [munawarahelmatiaara@email.com](mailto:munawarahelmatiaara@email.com)*

**ABSTRACT:** *Tari Pattuddu and Sayyang Pattuddu are dances and cultural stories that reflect the lives of the people of West Sulawesi. However, the enthusiasm of the community to learn, read, and hear stories about this dance is declining; therefore, efforts are needed to preserve it. This research aims to create a 3D animated web application that can introduce and help understand the cultural values contained within it. This research uses qualitative methods, employing web programming languages such as PHP, HTML, JavaScript, Bootstrap, CSS, and Blender. Data collection was conducted through literature studies and interviews with cultural figures. The research was conducted in Polewali Mandar Regency for two months in 2024. The research results show that the 3D animation web application functions according to the specified specifications, with features such as text, folk tale animations, photo and video galleries, and conveys the moral messages contained in the folk tales.*

*Keywords: Tari-Sayyang Pattuddu; Web Application; 3D Animation; West Sulawesi.*

## 1. PENDAHULUAN

Sulawesi Barat adalah pemekaran dari Provinsi Sulawesi Selatan yang terbentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 26 tahun 2004 yang disahkan dalam sidang paripurna Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) Republik Indonesia (RI) pada hari rabu tanggal 22 September 2004 Sulawesi barat dibagi menjadi enam kabupaten, yaitu Kabupaten Mamuju, Kabupaten Majene, Kabupaten Polewali, Kabupaten Mamuju Tengah, Kabupaten Mamasa, Kabupaten Pasangkayu (Zulkiram et al., 2023). Sulawesi Barat memiliki sejumlah suku lokal dalam jangka waktu lama telah mendiami daerah tersebut. Suku lokal diantaranya adalah suku Mandar yang mendiami Kabupaten Majene, suku Mamasa yang mendiami Kabupaten Mamasa, dan suku Mamuju yang mendiami Kabupaten Mamuju (Karim et al., 2024).

Sulawesi Barat memiliki cerita rakyat yang unik dan beragam seperti Tari Pattuddu dan Sayyang Pattuddu. Cerita-cerita rakyat ini dipercaya oleh masyarakat setempat sebagai bagian dari sejarah yang terkait dengan suatu tempat atau peristiwa tertentu. Cerita rakyat menjadi media penting dalam menyampaikan nilai-nilai yang mencerminkan kepercayaan, tradisi, dan cara hidup masyarakat setempat. Menurut (Nurhuda et al., 2021) cerita rakyat merupakan salah satu contoh kebudayaan yang ada hingga sekarang dan harus dilestarikan karena kebanyakan dari orang di zaman sekarang ini sudah hampir bahkan tidak ingat lagi apa itu cerita rakyat. Karena cerita rakyat berasal dari

masyarakat, maka masyarakat itu pula yang seharusnya melestarikan warisan budaya yaitu cerita rakyat (Juliana, 2020).

Menurut (Alimuddin, 2023) dalam bahasa Mandar, tari diistilahkan tuqdu sedang penari disebut Pattuddu. Secara tradisional, tari-tarian merupakan persembahan yang dilakukan kepada dewata. Dalam perkembangannya, tarian ini menjadi hiburan pada pesta atau upacara kerajaan, dan akhirnya berkembang menjadi tarian hiburan untuk masyarakat umum. Menurut (Radawanti et al., 2020) ) menjelaskan bahwa Tari Pattuddu adalah salah satu tarian tradisional yang berasal dari Sulawesi Barat. Tarian ini biasanya dibawakan oleh penari wanita dengan gerakan lemah gemulai, menggunakan kipas dan selendang sebagai properti menari.

Menurut (Timur et al., 2023) web menjadi salah satu media yang cukup efektif di era serba teknologi seperti saat ini. Hal ini terdorong dengan makin mudah dan mudahnya akses internet serta banyaknya konten yang ada di internet. (Albab, 2023) web adalah sistem informasi global yang terdiri dari jaringan halaman-halaman terhubung di internet. Kemajuan teknologi informasi khususnya melalui aplikasi berbasis web, muncul peluang untuk menyajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah diakses.

Animasi 3D merupakan pusat dari permainan dan realitas virtual, tetapi juga sering digunakan dalam presentasi grafis untuk menambahkan efek visual dan sinematik (Sakbani et al., 2022). Animasi 3D sering diandalkan dalam media hiburan, mulai dari film, video *game*, hingga periklanan. Pembuatan film animasi 3D tidak lagi memerlukan objek nyata. Namun, teknik pembuatan film animasi 3D masih memiliki banyak kesamaan dengan pembuatan film pada umumnya, terutama dalam teknik pengambilan gambar atau teknik sinematografi (Surasa et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu, dalam hal ini telah mengembangkan penelitian yang dilakukan (Febyanti et al., 2023) menunjukkan bahwa web komik Angling Dharma efektif dalam mengenalkan cerita rakyat Jawa Timur kepada generasi muda (18-25 tahun). Sementara itu, (Reggy et al., 2022) mengembangkan media interaktif untuk mengenalkan cerita rakyat Sukabumi kepada anak-anak sekolah dasar, dan penelitian (Syamsul Bakhri, 2022) merancang aplikasi animasi berbasis Android untuk cerita rakyat asal-usul Kota Jambi, yang terbukti membantu anak-anak memahami budaya lokal secara menarik.

Berdasarkan referensi diatas, penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi yang memperkenalkan cerita rakyat dari Sulawesi Barat dan memperkuat pemahaman nilai-nilai budaya.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

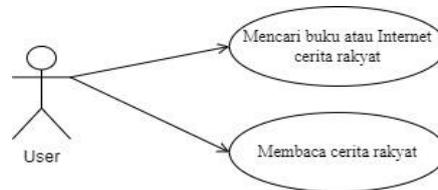
### **2.1. Jenis Penelitian**

Penelitian menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP, HTML, *JavaScript*, *Bootstrap*, CSS, dan *Blender*. Pengumpulan data

dilakukan melalui studi literatur dan wawancara dengan tokoh budayawan. Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Polewali Mandar selama dua bulan pada tahun 2024.

## 2.2. Rancangan Sistem Penelitian

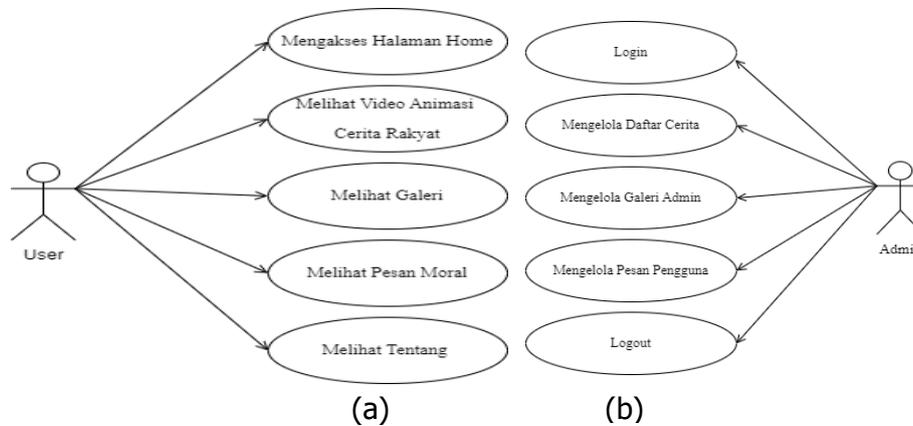
### a. Desain sistem yang berjalan



**Gambar 1.** Desain sistem yang berjalan

Pada gambar 1 desain sistem yang berjalan menjelaskan mengenai desain sistem yang berjalan untuk user. User yang ingin membaca cerita rakyat terlebih dahulu mencari sumber cerita tersebut baik melalui buku maupun internet, dan setelah menentukan sumbernya, user dapat membaca cerita rakyat yang diinginkan.

### b. Desain sistem yang diusulkan



**Gambar 2.** Desain sistem yang diusulkan

Pada gambar (a) *use case user* dapat mengakses halaman *home*: Pengguna dapat mengakses halaman utama dari aplikasi, yang menampilkan ringkasan fitur-fitur utama. Melihat video animasi cerita rakyat: pengguna dapat membaca dan melihat animasi 3D cerita rakyat. Melihat galeri: pengguna dapat melihat galeri yang berisi gambar dan video terkait cerita rakyat. Melihat pesan moral: fitur ini memberikan pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat. Melihat tentang: pengguna dapat mengakses halaman yang berisi informasi terkait aplikasi, tim pengembang, atau sumber cerita. Pada gambar (b) *use case admin* dapat *login*: admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses fitur-fitur pengelolaan sistem. Mengelola daftar cerita: admin memiliki akses untuk mengelola daftar cerita termasuk menambah, mengedit, atau menghapus cerita dalam aplikasi. Mengelola galeri admin: admin dapat mengelola galeri, yang dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus foto dan video. Mengelola pesan pengguna: admin dapat mengakses dan mengelola pesan yang mungkin dikirimkan oleh pengguna. Logout: admin dapat keluar dari sistem setelah selesai mengelola aplikasi.

### 2.3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi rinci mengenai Tari dan Sayang Pattuddu dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, artikel penelitian, dan situs web. Wawancara dilakukan dengan narasumber seperti tokoh budayawan, untuk mendapatkan informasi langsung tentang Tari Pattuddu dan Sayang Pattuddu.

### 2.4. Teknik Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan pengujian *black box* dan pengujian *white box*:

- a. Pengujian *Black-Box* adalah teknik pengujian perangkat lunak di mana penguji tidak memiliki pengetahuan tentang struktur internal atau kode dari sistem yang diuji. Fokus pada pengujian input dan output untuk memastikan sistem sesuai dengan spesifikasi.
- b. Pengujian *White-Box* bertujuan untuk memastikan bahwa struktur aplikasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. *whitebox* melibatkan pendefinisian semua alur perangkat lunak, pembuatan kasus uji yang sesuai, dan pengujian kasus tersebut untuk memperoleh hasil

### 2.5. Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Perangkat Keras (*Hardware*)

**Tabel 1.** Spesifikasi Laptop Acer TravelMate

No.	Nama	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	<i>Intel Core I5</i>
2	<i>RAM</i>	8 GB
3	<i>SSD</i>	512 GB

- b. Perangkat Lunak (*Software*)

**Tabel 2.** Software yang digunakan

No.	Nama	Keterangan
1	<i>Sistem Operasi</i>	Windows 10
2	<i>Editor</i>	<i>Visual Studio Code</i>
3	<i>Animasi</i>	<i>Blender</i>

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

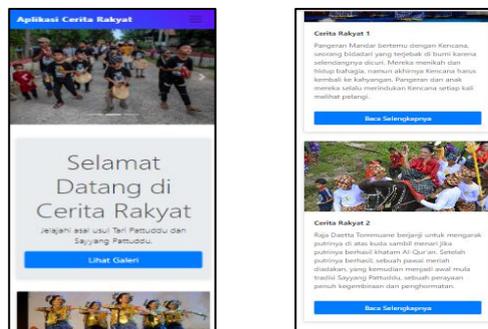
### 3.1. Pembuatan Animasi 3D

Pembuatan animasi 3D pada cerita rakyat menggunakan *software Blender* versi 4.1. dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur pada blender yang dimulai dengan menentukan karakter dan alur cerita rakyat, beberapa tahapan dalam membuat animasi 3D yaitu *modelling* adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D dikomputer, *ringging* adalah proses pembuatan kerangka karakter, *texturing* adalah proses pembuatan dan pemberian warna pada objek yang dibuat sebelumnya sehingga akan tampak kesan yang nyata, *Lighting* adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya sehingga terdapat kesan visual, *Animation* adalah proses mengatur gerakan animasi menggunakan *keyframe*. *Rendering* adalah memutar video animasi 3D, proses akhir dimana semua elemen (*modelling, ringging, texturing, Lighting* dan *Animation*).

### 3.2. Desain sistem

Perancangan aplikasi asal usul Tari Pattuddu menggunakan bahasa pemrograman web yaitu PHP, HTML, *JavaScript, Bootstrap, CSS*, dan *Blender*.

1. Pada gambar 3 ditampilkan halaman *dashboard*, yang berisi ringkasan informasi, serta akses cepat untuk galeri. Pengguna dapat memilih cerita yang diinginkan dan menampilkan cerita.



Gambar 3. Halaman *Dashboard User*

2. Pada gambar 4 di tampillkan halaman cerita (a) pada halaman ini berisi judul cerita yang menggambarkan teman cerita secara singkat. Tampilan halaman detail cerita (b) halaman ini memberikan detail cerita yang berisi judul, gambaran budaya, cerita dalam bentuk teks dan animasi 3D.



(a)

(b)

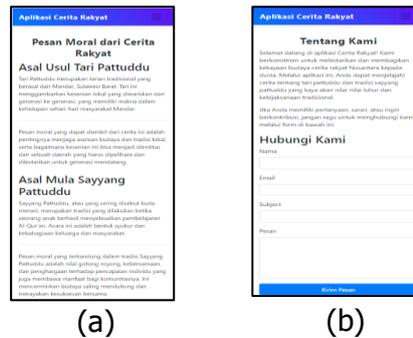
Gambar 3. (a) Halaman Daftar Cerita (b) Halaman detail cerita

3. Pada gambar 5 ditampilkan halaman galeri (a) pada halaman ini menampilkan foto dan video yang berhubungan dengan cerita rakyat atau budaya. Pengguna dapat mengelompokkan galeri berdasarkan kategori seperti: Semua, Sayyng Pattuddu, Tari Pattuddu, Gambar dan Video. Tampilan detail foto dan video (b) memilih foto, diarahkan ke tampilan penuh foto atau video.



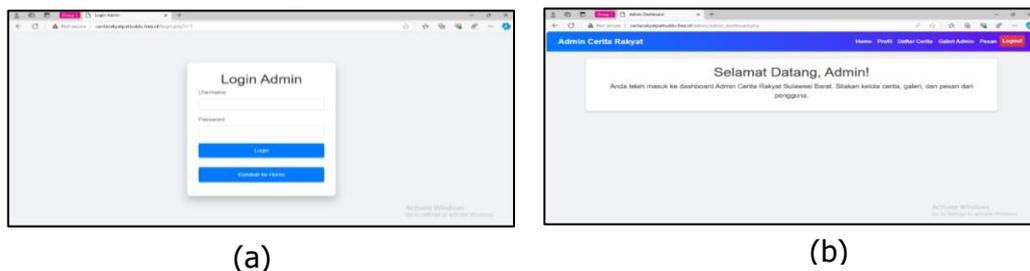
**Gambar 5.** (a) Halaman Galeri (b) Halaman Detail Foto Dan Video

4. Pada gambar 6 ditampilkan halaman pesan moral (a) halaman ini menampilkan pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat. Pada halaman tentang (b) halaman ini juga mungkin menyediakan informasi dan terdapat halaman kontak di mana pengguna dapat menghubungi pembuatan aplikasi untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan masukan.



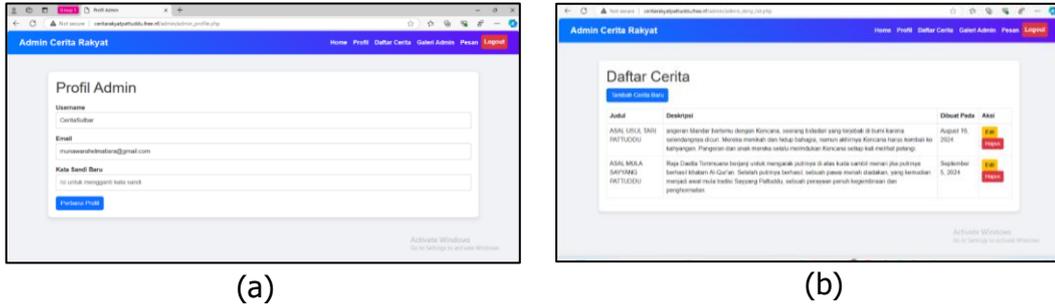
**Gambar 6.** (a) Halaman Pesan Moral (b) Halaman

5. Pada gambar 7 ditampilkan halaman *login* admin (a) untuk mengakses halaman ini, admin harus melalui proses *login* yang memerlukan *username* dan *password* yang valid. Ini bertujuan untuk menjaga keamanan data dan memastikan hanya admin yang dapat mengelola konten. Tampilan halaman *dashboard* (b) menampilkan halaman selamat datang.



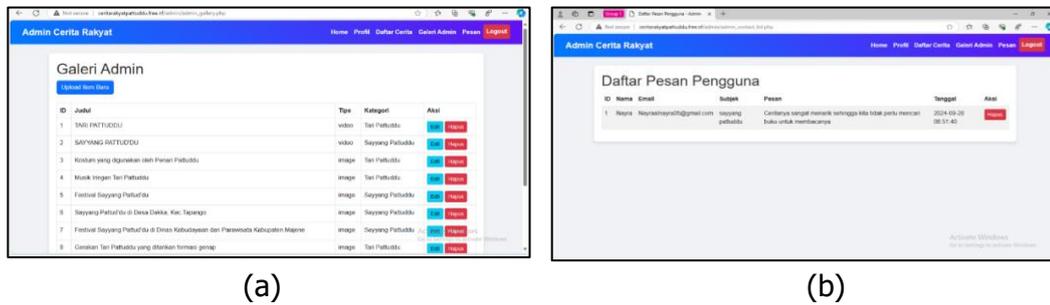
**Gambar 7.** (a) Halaman *Login* Admin (B) Halaman *Dashboard* Admin

6. Pada gambar 8 ditampilkan halaman *profile* admin (a) halaman ini memungkinkan admin untuk mengelola informasi akun. Admin dapat memperbarui nama, alamat *email*, dan detail kontak lainnya. Tampilan halaman daftar cerita admin (b) halaman ini admin dapat menambahkan cerita rakyat baru, mengedit cerita seperti memperbarui teks, ataupun mengubah gambar, dan menghapus cerita.



**Gambar 8.** (a) Halaman *Profil* Admin (b) Halaman *Daftar Cerita* Admin

7. Pada gambar 9 ditampilkan halaman galeri admin (a) admin dapat mengelola foto atau video di galeri. Tampilan halaman pesan pengguna admin (b) admin dapat melihat, membalas, dan mengelola pesan yang dikirim oleh pengguna aplikasi.



**Gambar 9.** (a) Halaman *Galeri* (b) Halaman *Pesan Pengguna*

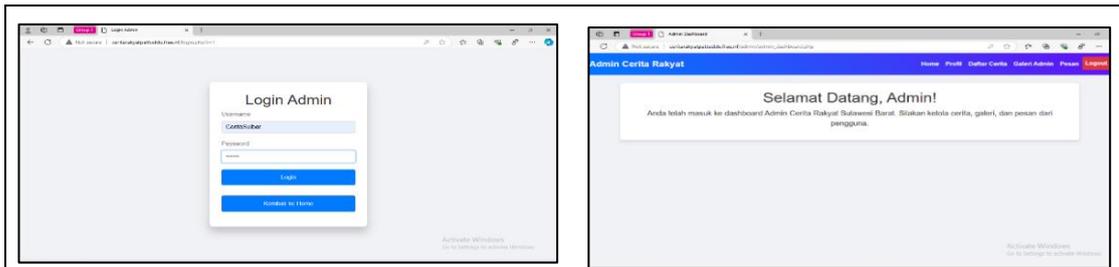
### 3.3. Pengujian sistem

Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan dua metode yaitu *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Berikut ini hasil pengujian menggunakan sistem tersebut.

#### 1. Pengujian *Black Box Testing*

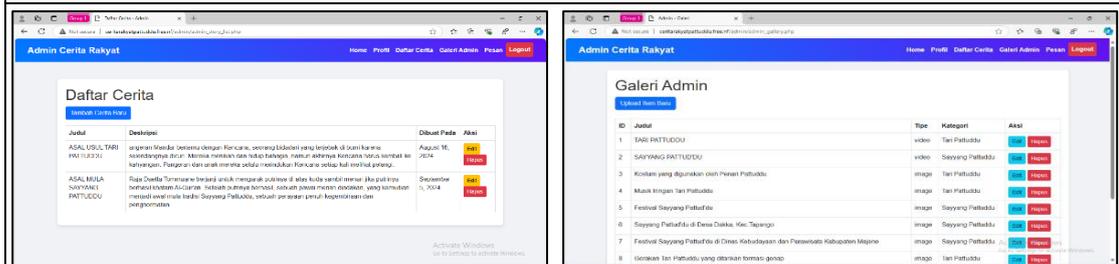
**Table 3.** *Black Box Testing* Aplikasi

Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Memasukkan <i>Username</i> atau <i>Password</i> yang sesuai	✓	Berhasil, sistem menampilkan halaman <i>dashboard</i> Admin
<b>Screenshot</b>		



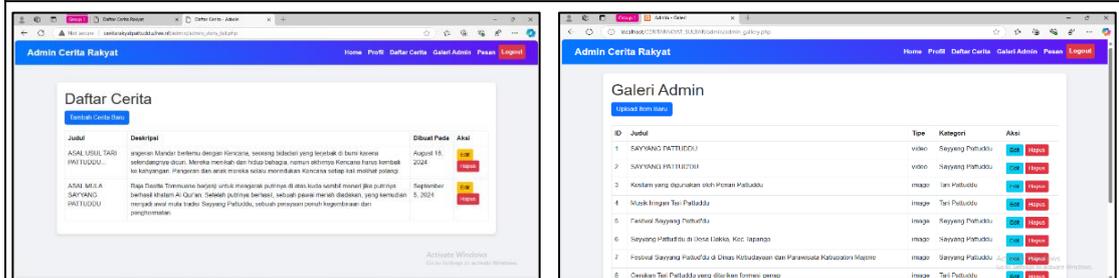
Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Admin Mengisi <i>form upload</i> dan menekan tombol <i>Tambah/Upload</i>	✓	Berhasil, sistem menampilkan data yang berhasil ditambahkan

**Screenshot**



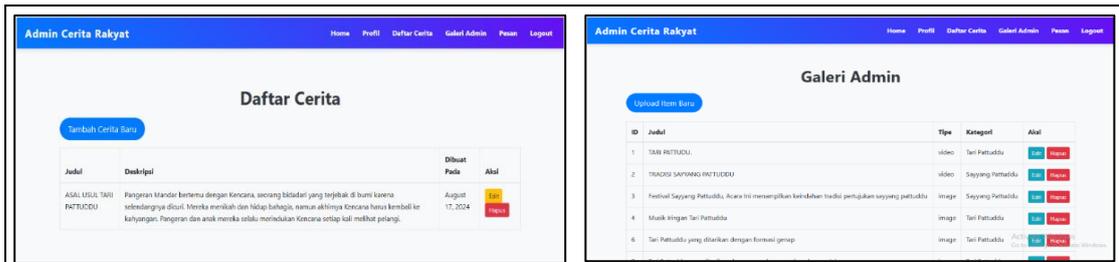
Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Admin Mengisi <i>form edit</i> dan menekan tombol perbarui	✓	Berhasil, sistem menampilkan data yang berhasil diubah

**Screenshot**



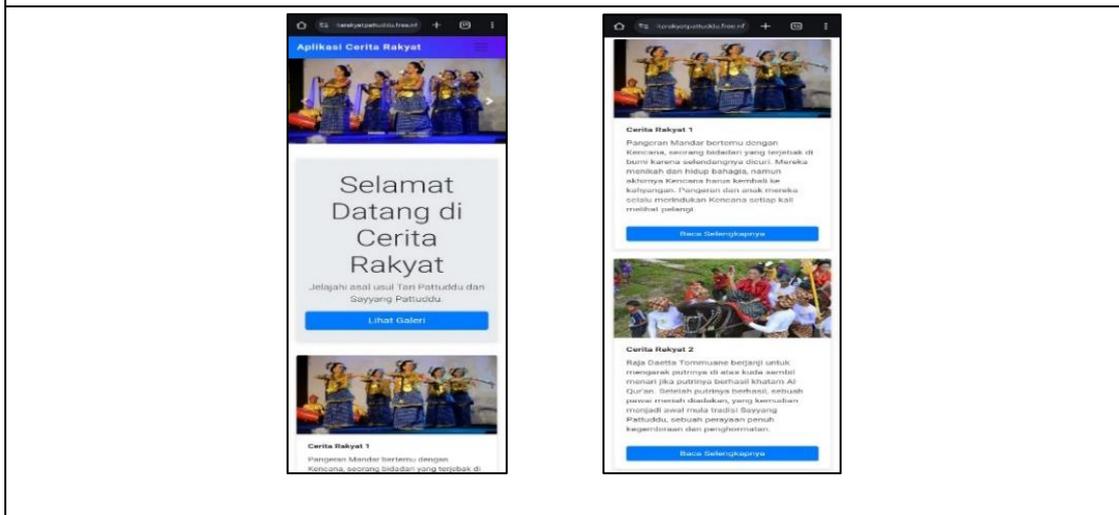
Tes Faktor	Hasil	Keterangan
Admin menekan tombol hapus	✓	Berhasil, sistem menampilkan data yang berhasil dihapus

**Screenshot**



Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User membukan halaman <i>dashboard user</i>	✓	Berhasil, sistem menampilkan halaman <i>dashboard user</i>

**Screenshot**



Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User memilih menu cerita, kemudian pilih cerita yang ingin dibaca atau dilihat	✓	Berhasil, sistem menampilkan daftar cerita dan menampilkan cerita yang dipilih

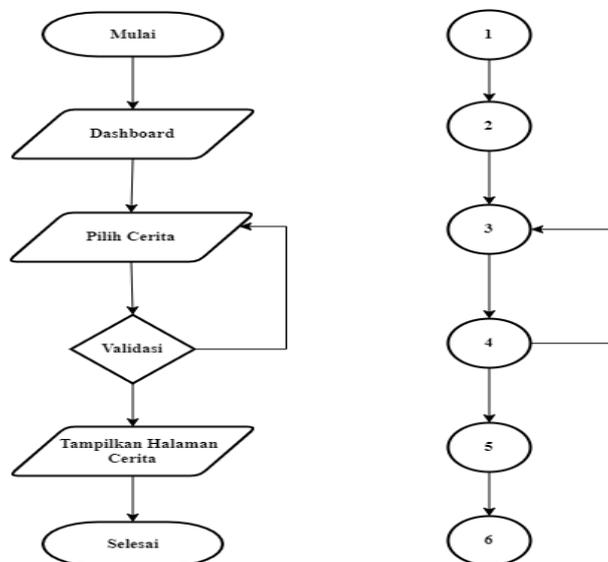
**Screenshot**



Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User memilih menu galeri	✓	Berhasil, sistem menampilkan gambar dan video

<b>Screenshot</b>		
Tes Faktor	Hasil	Keterangan
User memilih menu pesan moral dan Tentang	✓	Berhasil, sistem menampilkan pesan moral, dan halaman tentang
<b>Screenshot</b>		

## 2. Pengujian *White Box Testing*



**Gambar 10.** Flowchart dan Flowgraph Aplikasi

Pada gambar 10 *flowchart* dan *flowgraph* aplikasi menggambarkan alur logis langkah demi langkah dalam aplikasi, mulai dari halaman awal hingga proses selesai. Pengguna memulai dengan melihat tampilan memulai halaman *dashborad*, cerita rakyat, galeri, pesan moral, tentang, atau kontak. *Flowgraph* adalah representasi abstrak dari alur aplikasi yang lebih berfokus pada aliran kontrol atau data. Setiap kotak diberi nomor untuk menunjukkan urutan proses yang berlangsung dan jalur eksekusi aplikasi. memberikan gambaran umum tentang alur aplikasi dengan cara yang lebih sederhana dan lebih fokus pada aliran keseluruhan tanpa menyoroti setiap detail interaksi.

**Table 4.** Grafik Matriks Aplikasi

	1	2	3	4	5	6	E-1	
1		1					$1 - 1 = 0$	
2			1				$1 - 1 = 0$	
3				1			$1 - 1 = 0$	
4			1		1		$2 - 1 = 1$	
5						1	$1 - 1 = 0$	
6							0	
	SUM (E + 1)							$1 + 1 = 2$

#### 4. KESIMPULAN

Peneliti ini berhasil merancang dan membuat aplikasi web yang menyajikan cerita rakyat dari Sulawesi Barat, memperkenalkan dan memperkuat pemahaman nilai-nilai budaya Tari Patuddu dan Sanyang Pattuddu. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan antusias masyarakat mempelajari, membaca dan mendengar cerita rakyat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berfungsi sesuai spesifikasi yang ditetapkan, dengan fitur-fitur seperti teks, animasi cerita rakyat, galeri foto dan video, serta memberikan pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat.

#### REFERENSI

- Ahmad Zulkiram, Ahmad M. Sewang, W. G. (2023). Tradisi Messawe To Tamma ' Di Desa Pambusuang Kecamatan Balanipa Kabupaten Polewali Mandar ( Studi Budaya Islam ). *el-Fata: Journal of Sharia Economics and Islamic Education*, 02(02), 120–139.
- Albab, M. U. (2023). Sistem Monitoring dan Kontrol Listrik Pelanggan Rumah Tangga. *Jurnal Sintaks Logika*, X(X), 1–7. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>, 169–175.
- Alimuddin, M. R. (2023). *Persilangan Budaya dan Agama di Mandar Sanyaratun Saeyyang pattuqduq*. NUSA PUSTAKA.
- Faradilah Farid Karim, Yunitya, Y., Demmangapi' B, E., Srimuliadi, S., D, R., & Sanda Limbong, A. (2024). Identifikasi Jenis Tumbuhan Hutan Yang Digunakan Sebagai Pengobatan Tradisional Oleh Masyarakat Kecamatan Balla Kabupaten Mamasa.

*Jurnal Belantara*, 7(2), 326–336. <https://doi.org/10.29303/jbl.v7i2.1063>

- Febyanti, F., Ayuswantana, A. C., & Wulandari, S. (2023). Perancangan Web Komik Angling Dharma Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Timur Kepada Dewasa 18-25 Tahun. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 26–40. <https://doi.org/10.34010/visualita.v12i1.9598>
- Juliana, O. F. M. H. (2020). PKM ( Pengabdian Kepada Masyarakat ) Pentingnya Nilai-nilai Budaya Yang Terkandung dalam Cerita Rakyat Putri Runduk Sibolga Di Kelurahan Pintu Padang , Kecamatan Batang Angkola , Kabupaten Juliana , Olivia Feby Mon Harahap Fakultas Bisnis dan Pendidikan T. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa ( JPMA )*, 2(3), 27–30.
- Nurhuda, P., Anoeграjekti, N., & Attas, S. G. (2021). Nilai Moral dan Budaya dalam Cerita Rakyat Sakera dari Pasuruan. In *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra* (Vol. 10, Nomor 2). <https://doi.org/10.26499/jentera.v10i2.4364>
- Radawanti, R., M, R., & Padalia, A. (2020). Revitalisasi Tari Patu'Du' Kumba Oleh Sanggar Seni Uwake' Di Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Pakarena*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.26858/p.v5i1.12502>
- Reggy Cahya, Bachrul Restu Bagja, E. C. S., & Universitas. (2022). Ilustrasi Desain Dalam Media Interaktif Cerita Rakyat Sukabumi Berbasis Aplikasi Untuk Anak Sekolah Dasar Di Sd Islam Attarbiyah. *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 4(1), 16–28. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v4i1.79>
- Sakbani, N. N., Hayati, U., & Dikananda, A. R. (2022). Perancangan Desain Interior Gedung Studio Tv Menggunakan Software Blender. *Narada : Jurnal Desain dan Seni*, 9(3), 307–314. <https://doi.org/10.22441/narada.2022.v9.i3.005>
- Surasa, S., Sudarman, S., Suparna, S., & HAJ, M. I. F. (2022). Penerapan Sinematografi Pada Film Animasi 3D Berjudul Tamiya. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2(3), 261–269. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i3.1673>
- Syamsul Bakhri. (2022). Perancangan Animasi Interaktif Cerita Rakyat Asal Usul Nama Kota Jambi Berbasis Android. *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi*, 8(1), 32–41. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i1.821>
- Timur, W. P., Pawelloi, A. I., & Wahyuddin. (2023). Aplikasi administrasi laboratorium komputer teknik informatika umpar berbasis web. *Jurnal Sintaks Logika*, X(X), 1–7. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/sylog>