

## **Animasi Penyeduhan Kopi Dengan Teknik *French Press* Menggunakan *Software 3DS Max***

Wartini<sup>1</sup>, Rismayanti<sup>2</sup>  
Universitas Harapan, Medan, Indonesia<sup>1,2</sup>.  
Email : titinlolipop@gmail.com<sup>1</sup>, risma.stth@gmail.com<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Kopi adalah minuman segar yang terbuat dari olahan biji kopi. Kopi merupakan salah satu jenis tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan dan memiliki nilai jual yang tinggi. Kebanyakan para pecinta kopi tidak tahu bagaimana cara membuat kopi dengan menggunakan alat *French Press*, maka dari itu penulis membuat animasi penyeduhan kopi dengan alat *French Press* agar dapat menambah pengetahuan bagi seseorang yang ingin membuat kopi sendiri dirumah atau hanya ingin mengetahui cara penyeduhan kopi menggunakan teknik *French Press*. Informasi mengenai penyeduhan kopi dengan teknik *French Press* dikemas dengan animasi 3D serta dibuat menggunakan *software 3DS Max* dan *Wandershare Filmora*. *Software 3DS Max* berfungsi untuk membuat objek, memberi texture dan pembuatan animasi, sedangkan *Software Wandershare Filmora* berfungsi untuk proses pengeditan dari animasi yang sudah menjadi video serta diberi penambahan sound, dan text sehingga tampilannya menjadi lebih menarik.

**Kata Kunci** : *Penyeduhan Kopi, Animasi, 3DS Max, Wandershare Filmora*

### **Abstract**

*Coffee is a fresh drink made from processed coffee beans. Coffee is a type of plantation crop that has long been cultivated and has a high selling value. Most coffee lovers don't know how to make coffee using the French Press tool, therefore the author creates an animation of coffee brewing with the French Press tool so that someone who wants to make their own coffee at home or just wants to know how to brew coffee using French techniques Press. Information about coffee brewing using the French Press technique is packaged with 3D animation and made using the 3DS MAX and Wandershare Filmora software. The 3DS MAX software functions to create objects, provide textures and create animations, while the Wandershare Filmora software functions for the editing process from animation that has become video and is given the addition of sound and text so that it looks more attractive.*

*Keywords: Coffee Brewing, Animation, 3DS Max, Wandershare Filmora*

## **1. PENDAHULUAN**

Pada jaman sekarang teknologi semakain lama semakin meningkat khususnya pada bidang komputer. Komputer merupakan alat komunikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi dan mempercepat selesai pekerjaan. Dalam perkembangan komputer sangat banyak digunakan untuk membuat desain atau animasi yang sangat berkualitas. Dalam membuat animasi dibutuhkan beberapa software diantaranya yaitu : *Adobe Photoshop, 3DS Max, Blender, Autocat, Coreldraw* dan masih banyak *software* lainnya. Pada jaman sekarang kopi juga sangat dikenal oleh semua orang karena banyak mengandung manfaat bagi tubuh. Terdapat tiga proses pengolahan biji kopi hingga menjadi minuman yaitu proses penyangraian, proses penggilingan, dan proses penyeduhan. Kebanyakan para pecinta kopi tidak tahu bagaimana cara membuat kopi dengan menggunakan alat *French Press*, maka dari itu penulis membuat animasi penyeduhan kopi dengan alat *French Press* agar dapat

menambah pengetahuan bagi seseorang yang ingin membuat kopi sendiri dirumah atau hanya ingin mengetahui cara penyeduhan kopi menggunakan teknik *French Press*. Animasi penyeduhan kopi dengan teknik *french press* dibuat dengan menggunakan 2 software yaitu *3DS Max* yang digunakan untuk membuat objek sedangkan *software wendershare filmora* digunakan untuk pengeditan hasil animasi yang sudah dijadikan video dan diberi penambahan berupa sound, text, efek dll. Sehingga tampilannya lebih menarik.

## 2. LANDASAN TEORI

### A. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi berasal dari kata animation. Secara umum kata animasi merupakan suatu kegiatan untuk menggerakkan benda mati. Animasi juga dapat diartikan sebagai beberapa gambar yang dibuat membentuk objek yang seolah-olah hidup, disebabkan karena disusun secara berurutan dan beraturan pada saat ditampilkan [1].

### B. Kopi

Kopi adalah minuman hasil seduhan biji kopi yang telah disangrai dan dihaluskan menjadi bubuk kopi. Kopi salah satu jenis tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan dan memiliki nilai jual yang tinggi. Kopi semakin dikenal oleh semua orang karena banyak mengandung manfaat dan mengandung vitamin. Sejak abad ke 20 sampai sekarang kopi sudah di produksi oleh seluruh dunia. Indonesia juga merupakan penghasil kopi yang penting, memproduksi 3%-4% produksi dunia [2].

Terdapat tiga proses pengolahan biji kopi hingga menjadi minuman yaitu proses penyangraian bertujuan untuk membentuk senyawa dan flavor atas dasar warna biji kopi, semakin lama proses penyangraian maka semakin coklat kehitaman. proses penggilingan bertujuan untuk memperkecil ukuran partikel pada biji kopi. sedangkan proses penyeduhan bertujuan untuk membentuk cita rasa dan aroma pada saat diseduh [3].

### C. *French Press*

Pada penyeduhan kopi menggunakan french press merupakan penyajian kopi yang dibuat menggunakan alat berbentuk gelas dan ada penekan dibagian tutup atasnya. Cara penyeduhan dengan mendiamkan kopi kurang lebih selama 4 menit. Cara ini mirip dengan kopi tubruk namun tidak memiliki ampas karena ampasnya telah disaring oleh penyaring yang terdapat pada *french press* [3].

### D. *3DS Max*

Aplikasi *3DS Max* merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan untuk membuat sebuah animasi atau dalam bentuk 3D maupun 2D. *3DS Max* merupakan gambar yang bergerak dengan menggunakan sumbu X, sumbu Y dan sumbu Z yang membuat objek akan terlihat lebih nyata. *3DS Max* digunakan untuk membuat desain animasi 3D yang telah disukung efek atau filter yang mendukung tampilan animasi tampak nyata [4].

### E. *Wandershare Filmora*

Aplikasi *wandershare filmora* merupakan salah satu aplikasi komputer yang dibuat untuk mengedit video, memotong, mengkonversi berbagai jenis video. Terdapat fungsi dalam aplikasi ini meliputi tingkat kecerahan, pemangkasan, rasio aspek, penggabungan, rotasi dan pemotongan. Pada aplikasi *wandershare filmora* terdapat beberapa kelebihan yaitu: aplikasi yang sangat ringan, mengoprasikannya sangat mudah, proses editing lebih cepat terdapat

banyak efek yang tersedia [5].

### 3. METODE PENELITIAN

Pada metode atau langkah-langkah dalam animasi Penyeduhan Kopi Dengan Teknik French Press Menggunakan Software 3DS Max terdapat enam tahapan pembuatan yaitu : Studi Literatur, Pembuatan Story Board, Perancangan Objek, Perancangan Animasi, Rendering Animasi, Tahap Editing Video.

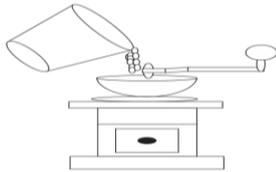
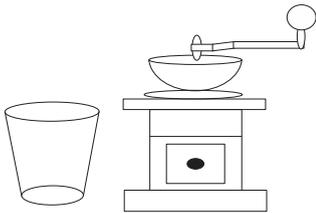
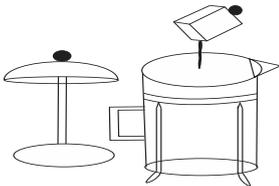
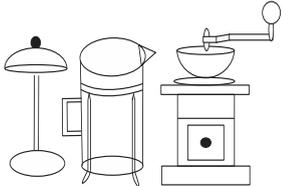
#### 1. Studi Literatur

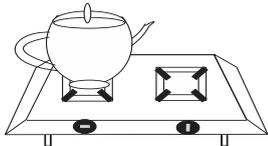
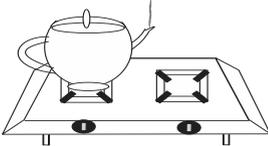
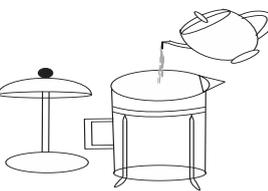
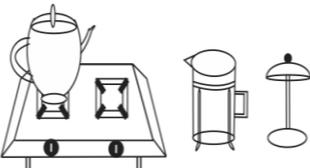
Pada tahap ini,, dilakukan oleh penulis dengan melakukan pencarian dari beberapa sumber baik itu seperti buku-buku, artikel dan jurnal.

#### 2. Story Board

*Story Board* bertujuan untuk mempermudah proses perancangan sehingga lebih terarah dan tidak memakan waktu lama memikirkan ulang apa yang akan dirancang. Berikut *storyboard* dari Animasi Penyeduhan Kopi Dengan Teknik French Press Menggunakan Software 3DSMax yang terdapat pada table 3.1 dibawah ini :

**Tabel 3.1** *Storyboard*

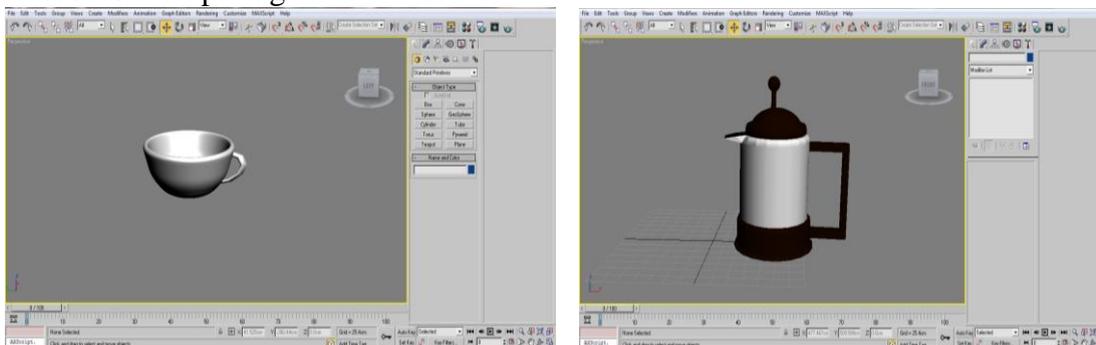
<i>Scane</i>	<i>Board</i>	<b>Naskah</b>	<b>Durasi</b>
1		Menuang Biji Kopi Ke Dalam Mesin Penggiling	10 Detik
2		Mengembalikan cangkir	10 Detik
3		Menuang Serbuk Kopi Kedalam <i>French Press</i>	6 Detik
4		Mengembalikan kotak serbuk kopi	6 Detik

5		Menghidupkan Kompor	6 Detik
6		Mematikan Kompor	6 Detik
7		Menuang Air Dari Ceret Ke <i>French Press</i>	10 detik
8		Mengembalikan Ceret Ke Kompor	5 Detik
9		Tutup <i>French Press</i>	6 Detik
10		Tekan Plunger	4 detik
11		Menuang Kopi Ke Gelas	7 Detik
12		Mengembalikan <i>French press</i>	5 Detik

			
13		Kopi Siap dinikmati	3 Detik

### 3. Perancangan Objek

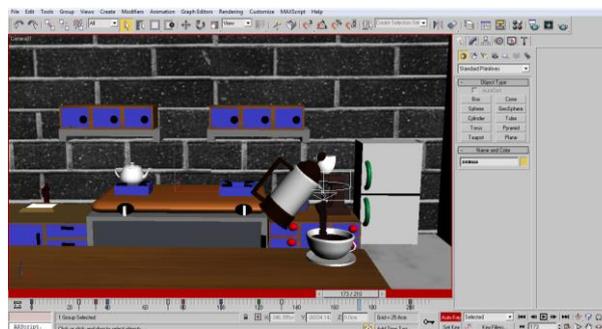
Tahapan ini merupakan tahapan awal dan inti dari proses perancangan atau pembuatan objek-objek yang akan ditampilkan pada video animasi, objeknya dapat berupa benda serta bangunan yang akan membantu memaksimalkan tampilan dari animasi dan pemahaman mengenai animasi yang akan dibuat. Berikut beberapa objek yang didesain menggunakan aplikasi 3DS Max pada gambar 1 dibawah ini :



**Gambar 1** Objek Gelas Dan *French press*

### 4. Perancangan Animasi

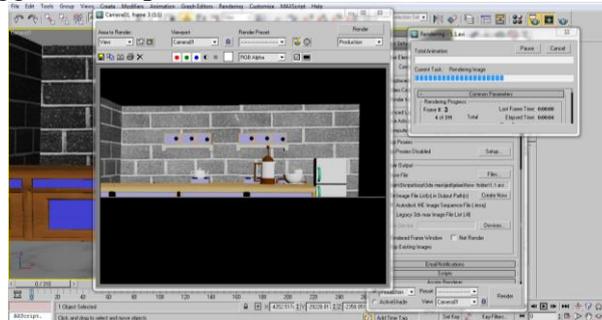
Tahapan perancangan animasi ini dimulai setelah perancangan objek telah selesai, dimana pada tahapan ini objek yang telah dirancang terlebih dahulu diatur gerakannya sesuai dengan alur cerita atau *storyboard* dan setiap perubahan gerak akan ditandai dengan *frame* yang akan diatur sesuai kebutuhan dan konsep. Dalam Pembuatan Animasi Penyeduhan Kopi Dengan Teknik French Press Menggunakan Software 3DS Max ini dimulai dengan klik tombol N pada *Keyboard* untuk merekam kegiatan pada lembar kerja, setelah muncul tanda merah pada bagian *frame*. Objek yang telah dirancang disatukan dengan konsep yang telah dibuat, selanjutnya diatur dan disusun dengan *frame* yang kita inginkan seperti tampilan dibawah ini :



**Gambar 2** Perancangan Animasi Menuang Kopi Ke Gelas

## 5. Rendering Animasi

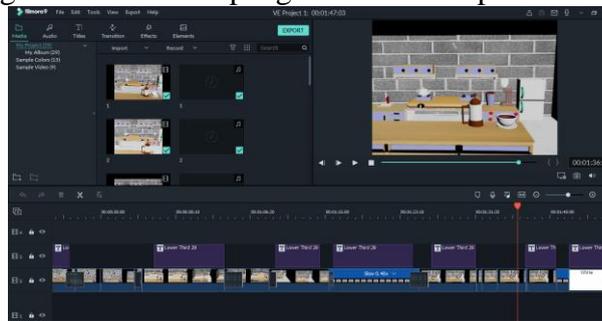
Rendering merupakan tahapan akhir dalam proses pembuatan animasi 3D, dimana dalam tahapan ini menjadi tahapan yang akan menampilkan hasil dari animasi yang telah dibuat sebelumnya menggunakan aplikasi 3DS Max.



**Gambar 3** Proses Hasil Dari Rendering

## 6. Editing Video

Editing merupakan tahapan yang dapat membantu memaksimalkan hasil dari video animasi yang dibuat. Proses ini membantu memberikan teks, sound, efek serta durasi cepat atau lambat. Pada editing ini dimulai dari pengenalan diri berupa teks nama, npm, dan logo.



**Gambar 4** Proses Hasil Dari Editing Video

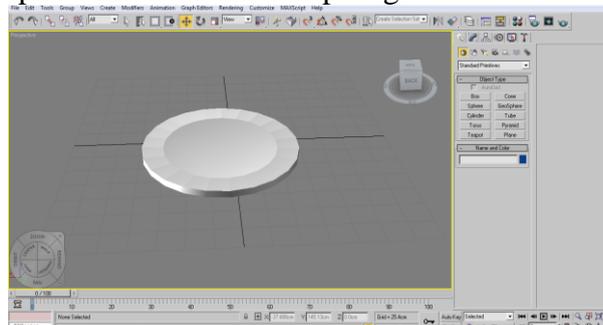
## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Proses Modelling

Pada proses modeling Animasi penyeduhan Kopi Dengan Teknik French press menggunakan software 3DS MaxI yang berbasis 3D. berdurasi kurang lebih 3 menit. Animasi ini terdiri dari 13 adegan, adapun proses modeling terdiri dari beberapa tahap :

#### 1. Pembuatan piring

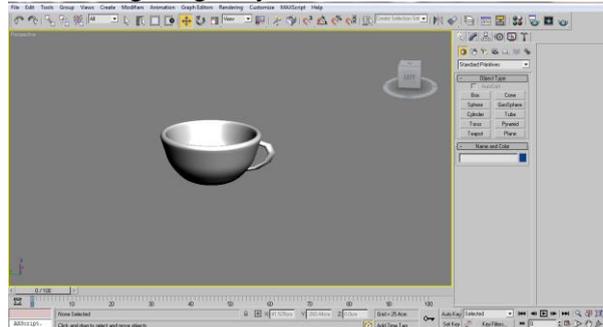
Pada pembuatan piring ini dilakukan dengan *cylinder* dan klik *convert to editable poly* selanjutnya pilih *polygon* pada bagian atas *cylinder* kemudian pilih *insert* lalu atur ukurannya. Setelah di *insert* biarkan *cylinder* dalam posisi berwarna merah dan klik *extrude* dan atur angka ke bawah untuk menurunkan bagian baru pada *cylinder* sehingga *cylinder* dapat membentuk sebuah piring.



### Gambar 5 Tahap Pembuatan Piring

#### 2. Pembuatan Gelas

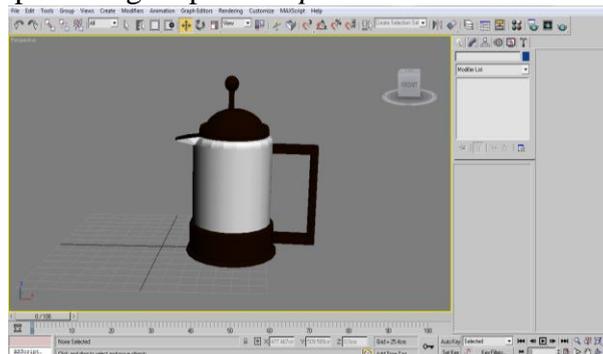
Pada proses pembuatan gelas dengan gagang gelas dipisah, dengan menggunakan objek *line* yang kemudian bentuk seperti huruf L dan klik *convert to editable poly*. Selanjutnya pada *modifier list* pilih *lathe* kemudian klik *max* maka objek akan membentuk seperti mangkuk. Pada bagian pegangan gelas pilih *cylinder*, pada *modifier list* pilih *band* dan atur kelengkungannya.



Gambar 6 Tahap Pembuatan Gelas

#### 3. Pembuatan French Press

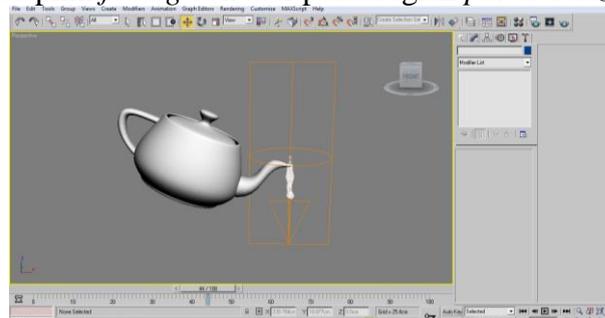
Pada pembuatan *French press* ini dilakukan dengan *cylinder*, klik *convert to editable poly* kemudian klik *polygon* lalu *select* pada alas atas *cylinder* dan pilih *bevel* dan selanjutnya pilih *extrude* kedalam, pada *extrusion type* pilih *group* ke dalam. Untuk membuat pegangan pilih *edge* kemudian *select* garis pada bagian atas dan pilih *chamfer*. Kelima untuk membuat tutup pilih *sheper* dan *convert to editable poly* kemudian pilih *polygon* lalu *select* separuh bagian pada *sheper* kemudian *delete*.



Gambar 7 Tahap Pembuatan French press

#### 4. Pembuatan Api

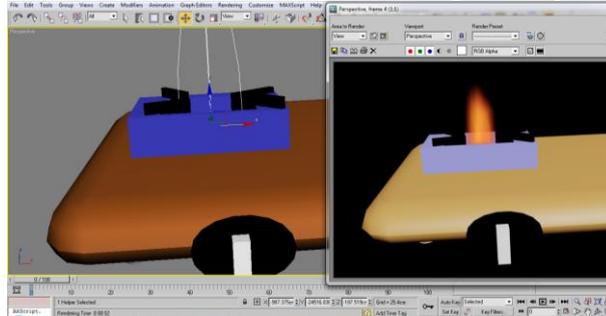
Pada pembuatan api ini dilakukan dengan pada *geometry* klik *particle system* dan pilih *super spray*. Selanjutnya klik *moipy* dan pada *viewport display* pilih *mesh*. Kemudian pada *standart particles* pilih *facing* dan atur pada bagian *particle size*



### Gambar 8 Tahap Pembuatan Air

#### 5. Pembuatan Api

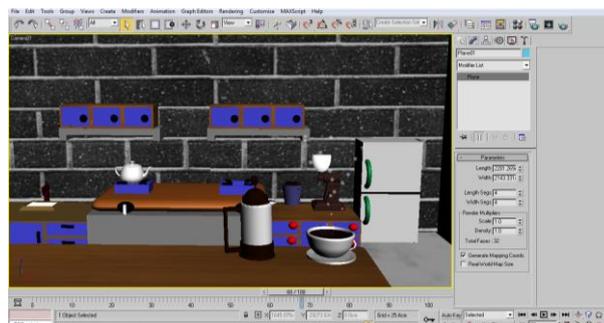
Pada pembuatan api ini dilakukan dengan pertama klik helpers dan klik *atmosphenic* kemudian pilih *spheregizmo* serta atur ukurannya. Kedua pada *atmosphere & effect* klik Add dan pilih *fire effect*. selanjutnya klik setup dan atur pada bagian *characteristics*.



Gambar 9 Tahap Pembuatan Api

#### 4.2 Hasil

Pada bagian ini peneliti akan menampilkan rancangan model 3D dari proses yang telah dilakukan pada beberapa tahap sebelumnya. Dalam hasil animasi menggambarkan suatu ruangan dapur yang terdapat beberapa objek seperti gelas, piring, lemari, kulkas, French Press, Wastafel, Kompor, Mesin Penggiling, Uap, Dinding dan Lantai. Hasil animasi berbentuk video yang berdurasi selama kurang lebih 4 menit. Penelitian ini menghasilkan animasi 3D yang dapat memberikan informasi mengenai penyeduhan kopi dengan alat *French Press* agar dapat menambah pengetahuan bagi seseorang yang ingin membuat kopi sendiri dirumah atau hanya ingin mengetahui cara penyeduhan kopi menggunakan teknik *French Press*. berikut merupakan hasil animasi penyeduhan kopi dengan alat *french press* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Hasil Animasi Penyeduhan Kopi Dengan Alat *French Press*

### 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya mengenai penyeduhan kopi secara manual menggunakan *French press*, dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Dengan adanya video animasi 3D penyeduhn kopi secara manual menggunakan *french press* dapat memberikan inspirasi bagi pecinta kopi yang tertarik ingin membuat kopi sendiri atau hanya ingin mengetahui cara penyeduhan kopi secara manual menggunakan *french press*.
2. Penerapan metode *frame by frame* yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D penyeduhan kopi menggunakan alat *french perss* yaitu dengan mengatur gerakan animasi satu persatu menggunakan *frame*.

3. Dengan hasil pengujian video menggunakan *quisioner* didapat bahwa 71,2% yang memilih sangat menarik dan 28,8% yang memilih lumayan menarik.
4. Pada pembuatan animasi 3D penyeduhan kopi secara kopi menggunakan *french press* ini dibuat dengan 2 aplikasi yaitu aplikasi 3DS *Max* digunakan untuk merancang dan sebagai pembuat animasinya sedangkan aplikasi *Wondershare Filmora* digunakan untuk proses pengeditan video serta pemberian *sound* dan teks agar lebih menarik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2012.
- [2] M. Subandi., *Budidaya Tanaman Kopi*. 2011.
- [3] K. Fibrianto, M. Putri, and A. Daya, “Perbedaan Ukuran Partikel Dan Teknik Penyeduhan Kopi Terhadap Persepsi Multisensoris : Tinjauan Puataka Effect of Particle Size Variation and Brewing Method of Coffee on Multisensory Perception : Literature Review,” vol. 6, no. 1, pp. 12–16, 2018.
- [4] K. Indra and natalia zulita Leni, “Perangkat Ajar Materi Vegetatif Buatan Pada Tumbuhan Di Sma Negeri 9 Kota Bengkulu Menggunakan 3Ds Max,” vol. 7, no. 1, 2011.
- [5] R. R. Punusingon, A. S. M. Lumenta, Y. D. Y. Rindengan, T. Informatika, and U. S. Ratulangi, “Animasi Sosialisasi Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik,” *J. Tek. Inform. Univ. Sam Ratulangi*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17796.