

Animasi 3D Promosi Tempat Wisata Kota Menggunakan 3DS Max

Sri Dwita Nasution
Universitas Harapan, Medan, Indonesia
Email : sridwita76@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju khususnya komputer memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat di dunia. Tidak bisa dihindari bahwa komputer adalah sarana yang dapat dipakai untuk memberikan kinerja yang baik serta dapat mempercepat pekerjaan yang kita kerjakan khususnya dalam dunia desain. Aplikasi 3Ds Max merupakan salah satu software pada komputer yang pada jaman sekarang ini banyak sekali pemanfaatannya. Salah satunya pemanfaatan dalam bidang arsitektur atau rancangan bangunan. 3D adalah pengembangan dari animasi 2D, animasi 2D memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y) sementara animasi 3D selain mempunyai kedua dimensi tersebut animasi 3D juga memiliki kedalaman (Z). Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Promosi objek wisata sangat diperlukan dalam kerangka penyelenggaraan otonomi daerah. Daerah harus memiliki kesadaran untuk mengoptimalkan potensi wisata yang dimiliki dalam rangka intensifikasi PAD.

Kata Kunci : *Animasi 3D, Promosi Tempat Wisata, 3Ds Max*

Abstract

The development of increasingly advanced technology, especially computers, provides various conveniences in the life of people in the world. It is inevitable that computers are a means that can be used to provide good performance and can speed up the work we do, especially in the world of design. The 3Ds Max application is one of the software on computers that today has a lot of uses. One of them is the use in the field of architecture or building design. 3D animation is the development of 2D animation, 2D animation has dimensions of length (X) and width (Y), while 3D animation, apart from having these two dimensions, 3D animation also has depth (Z). Promotion comes from the word promote in English which is defined as develop or improve. Promotion is one component of the marketing mix. Promotion can also be interpreted as an effort to notify or offer a product or service with the aim of attracting potential customers to buy or consume it. Promotion of tourism objects is needed in the framework of implementing regional autonomy. Regions must have awareness to optimize their tourism potential in order to intensify PAD.

Keywords: Mosque Building, Animation, 3DS Max, Wondershare Filmora

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju khususnya komputer memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat di dunia. Tidak bisa dihindari bahwa komputer adalah sarana yang dapat dipakai untuk memberikan kinerja yang baik serta dapat mempercepat pekerjaan yang kita kerjakan khususnya dalam dunia desain. Dalam perkembangan teknologi yang pesat pada masa kini, komputer sudah banyak dipakai untuk mendesain berbagai macam karya yang baik dan berkualitas, desain-desain tersebut membutuhkan bantuan berupa *software* yaitu seperti 3DS Max, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premier* dan *software* lainnya [1].

Pada bidang pemasaran dan periklanan di perusahaan saat ini cenderung masih menampilkan gambar dengan grafis 2D juga dalam penyampaian informasi kepada penggunanya. Gambar 2D yang sering kita tahu dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi, misalnya informasi tentang suatu tata ruang, namun informasi yang dapat disajikan hanya dari sisi-sisi tertentu saja. Untuk itu, dibutuhkan tampilan visual yang dapat menggambarkan tata ruang suatu bangunan dalam bentuk 3D. Sehingga seseorang dapat mengetahui informasi suatu ruangan dari berbagai sisi [2]. Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak. Animasi secara umum dapat dikatakan sebagai suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak [3].

1. LANDASAN TEORI

a. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang menghasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layer. Animasi merupakan untuk membuat sesuatu hidup, sebagaimana orang mengira bahwa animasi itu sama dengan motion (gerakan), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi, fokus dan perubahan dalam teknik rendering [4].

b. Objek Wisata

Objek wisata adalah bagian tempat yang sangat penting dalam perkembangan sebuah daerah tujuan wisata, objek wisata baik dapat memberikan tempat yang nyaman kepada pengunjung ke suatu tempat wisata. Untuk menarik suatu objek wisata yang dikunjungi adalah atraksi wisata. Atraksi wisata terdiri dari beberapa sumber antara lain alam, budaya, etnis dan hiburan [5].

c. Promosi

Promosi berasal dari kata *promote* dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (*marketing mix*). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya [6].

d. Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan program pengedit video terbaru yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengonversi segala jenis video. Fasilitas pengeditan foto dan video memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar memberikan sentuhan profesional [7].

2. METODE PENELITIAN

Adapun Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Tahap PraProduksi, Tahap Produksi Dan Tahap Pasca Produksi.

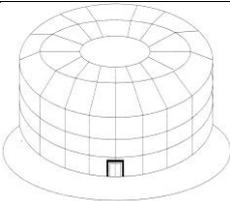
1. Tahap Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi merupakan tahap yang paling awal dalam proses pembuatan

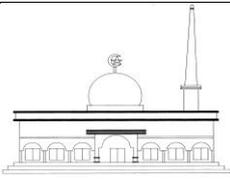
animasi, adapun bagian-bagian dalam tahapan pra-produksi antara lain yaitu penetapan ide, penuangan ide dalam bentuk naskah (*script*), dan pembuatan *storyboard*. Berikut ini penjelasan tentang tiga tahap dalam pra-produksi yaitu:

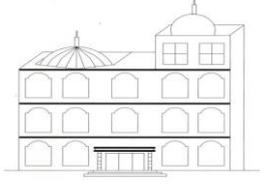
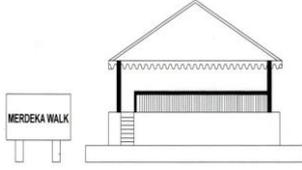
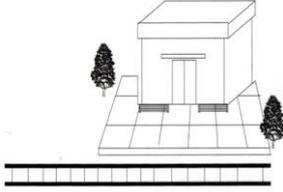
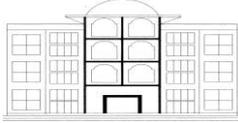
- a. Ide cerita
 Untuk merancang sebuah animasi diperlukan ide cerita sehingga dapat membentuk sebuah alur cerita. Ide cerita untuk perancangan desain tata kota ibu kota medan di masa depan dengan menggunakan aplikasi *3Ds Max* ini berdasarkan keinginan. Dalam perancangan animasi 3D tersebut, penulis akan menampilkan suasana kota medan. Selanjutnya kebagian inti yaitu menampilkan stadion teladan, mesjid raya, istana maimun, lapangan merdeka, stasiun kereta api, museum negeri sumatera utara.
- b. Skenario
 Skenario adalah deskripsi sintetis dari suatu peristiwa atau serangkaian tindakan dari suatu tindakan yang diproyeksikan. Berikut adalah bidang pengambilan gambar dari suatu tindakan menggunakan kamera yang dilakukan oleh penulis :
 - a) *Medium Shot* (MS), objek lebih dominan di latar belakang yang sebanding dengan objek utama.
 - b) *Medium Close Up* (MCU), objek yang akan diperlihatkan mulai dari bagian dada sampai atas kepala.
 - c) *Close Up* (CU), objek menjadi titik perhatian utama didalam *shot*, untuk objek manusia ditampilkan dari bahu sampai atas kepala.
 - d) *Big Close Up* (BCU), menampilkan bagian tertentu dari objek yang ingin ditampilkan. Objek mengisi seluruh layar secara jelas.
- c. *Storyboard*
Storyboard merupakan alur sebuah cerita yang menjelaskan tentang isi dari scenario yang sudah di rangkai dalam bentuk sketsa atau gambar. Pada tabel 1 *Storyboard* animasi 3D promosi tempat wisata kota Medan sebagai berikut :

Tabel 1 *Storyboard* Animasi 3D Promosi Tempat Wisata Kota Medan

No.	Gambar	Keterangan	Durasi
1		Stadion Teladan	3 detik

Lanjutan Tabel 1 *Storyboard* Animasi 3D Promosi Tempat Wisata Kota Medan

No.	Gambar	Keterangan	Durasi
2		Mesjid Raya	3 detik

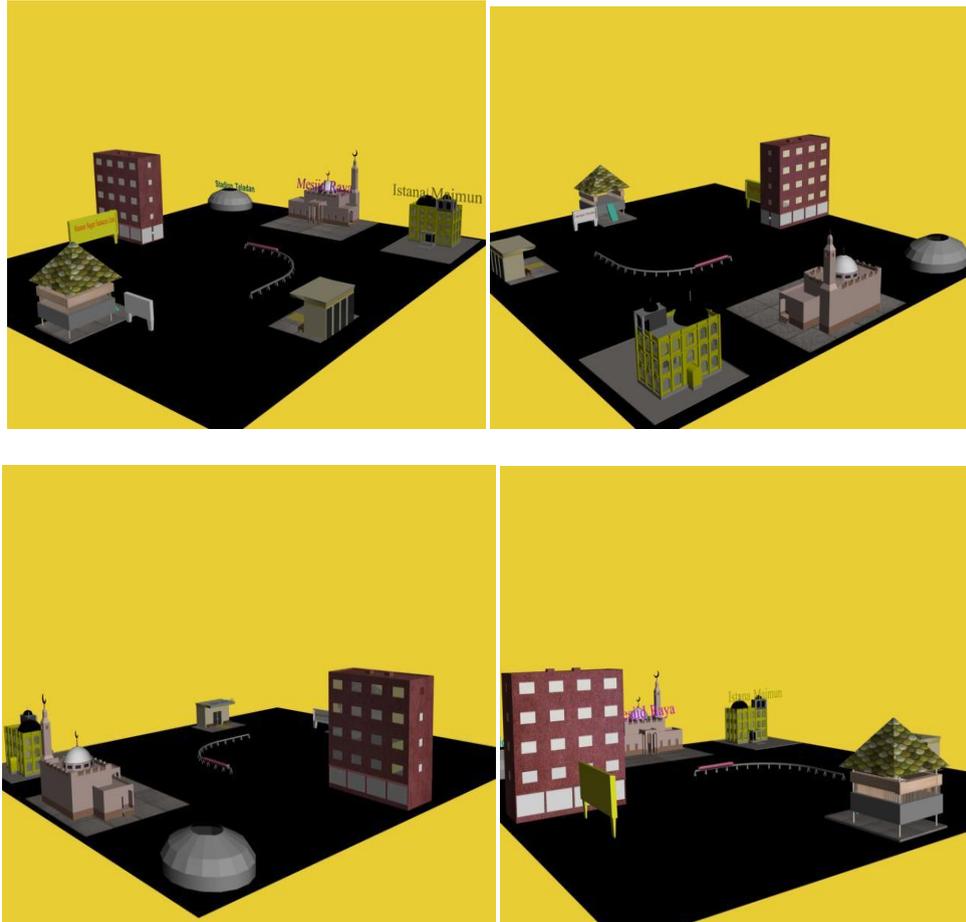
3		Istana Maimun	5 detik
4		Lapangan Merdeka	3 detik
5		Stasiun Kereta Api	3 detik
6		Museum Negeri Sumatera Utara	3 detik

2. Tahap Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan yang sudah direncanakan dan dihasilkan dalam sebuah gambar. Pada tahap produksi ini proses pembuatan bangunan dari awal hingga sampai jadi sebuah tempat wisata kota medan. Mulai dari seluruh model, baik itu model asset, serta mengatur letak posisi yang tepat pada objek, dan serta pengambilan gambar yang sudah dirancangan, dijelaskan pada tahap ini.

a. Modelling

Proses ini adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D di komputer. Model bisa berupa karakter (makhluk hidup), seperti manusia, hewan, atau tumbuhan atau berupa benda mati, seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Model harus dibuat dengan sketsa desain yang sudah dirancang sebelumnya sehingga objek model akan tampak ideal dan proporsional untuk dilihat. Dalam animasi 3d promosi tempat wisata kota medan ini penulis membuat keseluruhan tempat wisata kota medan. Dalam proses *modelling* penulis membuat dengan beberapa objek seperti *Box*, *cylinder*, *plan*, dan *sphere*. Berikut keseluruhan tempat wisata kota medan pada gambar 1 dibawah ini:



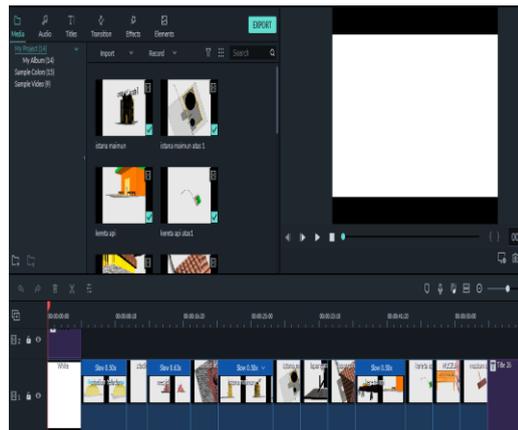
Gambar 1 Keseluruhan Tempat Wisata Kota Medan

3. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini seluruh animasi yang sudah dirancang dan yang sudah *direndering* kemudian video yang dihasilkan di edit dan diberikan *sound* pada animasi. Pada proses *editing* video dan pemberian *sound* penulis menggunakan *software editing video wondershare filmora*.

a. Video Editing

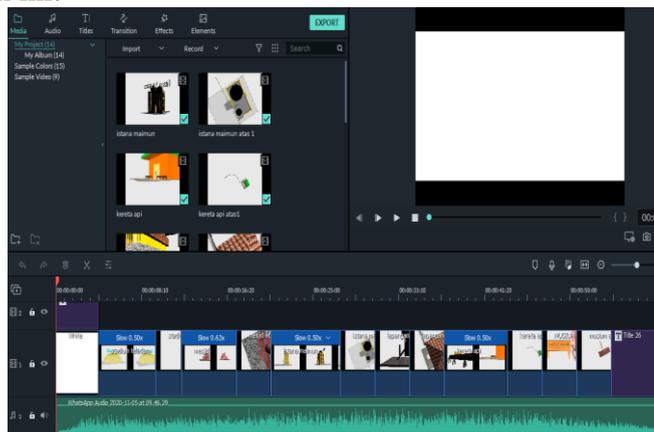
Pada proses ini penulis meng-*import* seluruh animasi yang sudah melewati tahap desain dan tahap *rendering* kedalam *software filmora*. Beberapa animasi tersebut akan diedit agar menjadi sebuah video. Berikut gambar proses editing video yang terletak pada gambar 18 dibawah ini:



Gambar 2 Proses *Video Editing* Animasi

b. *Pemberian Sound*

Pada tahap ini animasi yang sudah menjadi akan diberi *sound*. Untuk proses pemberian *sound* ini penulis meng-*import* instrumen musik kedalam *software filmora* tersebut. Berikut gambar proses pemberian *sound* yang terletak pada gambar 19 dibawah ini:

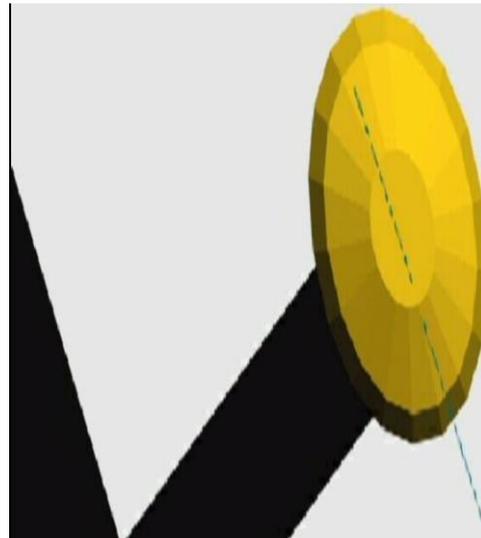


Gambar 3 Proses *Pemberian Sound*

3. Hasil dan Pembahasan

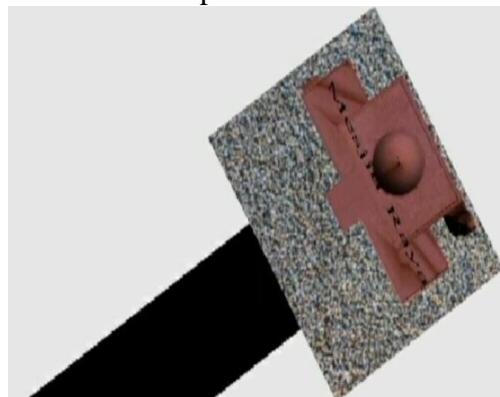
Animasi promosi wisata kota medan ini berdurasi kurang lebih 3 menit. Animasi ini terdiri atas 7 adegan. Dalam jurnal ini penulis hanya menampilkan beberapa adegan saja.

1. Pada gambar 4 dibawah ini akan menampilkan bagian jalan, depan, keseluruhan dan atas stadion teladan yang diambil dari ujung kiri sampai depan pintu stadion teladan. Durasi adegan ini dimulai dari 25 detik sampai 41 detik.



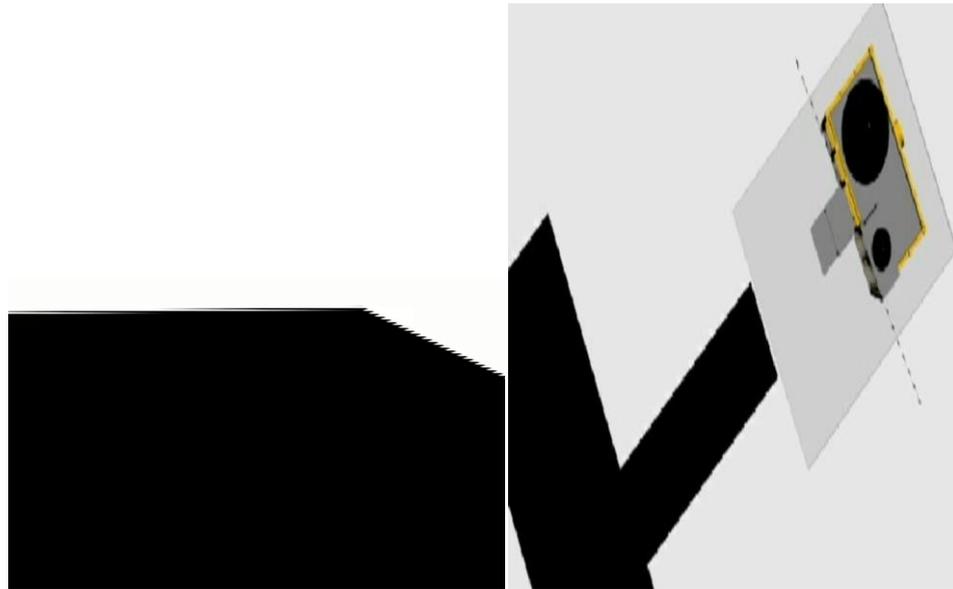
Gambar 4 Adegan Menampilkan Bagian Jalan, Depan, Keseluruhan dan Atas Stadion Teladan

2. Pada gambar 5 dibawah ini akan menampilkan bagian jalan, depan, keseluruhan dan atas mesjid raya yang diambil dari ujung kiri sampai depan pintu mesjid raya. Durasi adegan ini dimulai dari durasi 42 detik sampai menit ke-1:2 detik.



Gambar 5 Adegan Menampilkan Bagian Jalan, Depan, Keseluruhan dan Atas Mesjid Raya

3. Pada gambar 6 dibawah ini akan menampilkan bagian jalan, depan, keseluruhan dan atas istana maimun yang diambil dari ujung kiri sampai depan pintu istana maimun. Durasi adegan ini dimulai dari menit ke-1:3 detik sampai menit ke-1:28 detik.



Gambar 6 Adegan Menampilkan Bagian Jalan, Depan, Keseluruhan dan Atas Istana Maimun

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan implementasi yang telah dilakukan dalam perancangan modelling dan gambar 3D promosi tempat wisata kota Medan menggunakan aplikasi 3Ds Max penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa untuk membuat sebuah animasi ini dibutuhkan beberapa tahap yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi.
2. Penulis merancang tempat wisata kota Medan dalam bentuk animasi 3D yang berfungsi sebagai promosi agar menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat luar.
3. Perancangan tempat wisata kota Medan ini dibuat menyerupai seperti keadaan yang sebenarnya agar masyarakat mudah mengerti karena sesuai dengan keadaan yang aslinya.
4. Hasil video perancangan tempat wisata kota Medan ini ditambahkan *background* pendukung untuk kesan menyenangkan dan membuat orang lebih tertarik melihat hasilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sirumapea, B. Setiawan, and R. Sujana, "Desain Interior Rumah dengan 3DS Max untuk Keperluan Pembuatan Video Image di Masterpiece Studio," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 2, pp. 67–71, 2015.
- [2] K. G. Oka Ciptahadi, "Visualisasi Animasi 3D Sebagai Promosi Produk Desain Interior Pada Perusahaan 8° South Kitchen & Home Cabinetry Manufacturer," *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali; 2017*, pp. 501–506, 2017.
- [3] M. Fadya and I. P. Sari, "Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi 'World War D' Berbasis Android," *Multinetics*, vol. 4, no. 2, pp. 43–48, 2018, doi: 10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48.
- [4] A. Syafrizal, R. Toyib, and G. Saputra, "Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu," no. 20, pp. 24–25, 2019.
- [5] I. Kecerdasan and P. Ikep, "No Analisis struktur kovarian indikator terkait kesehatan pada lansia di rumah dengan fokus pada kesehatan subjektif Title," vol. 7, no. 2, p. 6.
- [6] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," *J. Inform.*

Pelita Nusant., vol. 3, no. 1, pp. 82–86, 2018.

- [7] M. Rapi *et al.*, “Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik Dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D,” *Snastikom 2019*, pp. 297–303, 2019