

ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN 3D MAX 2009 DAN ARCHICAD 13 PADA PERUMAHAN GRIYA ABDI KENCANA

Oleh :

Rangga Bagus P.

Teknik Informatika, STMIK Amikom Purwokerto

Abstrak

Perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau hunian yang dilengkapi dengan prasarana lingkungan yaitu kelengkapan dasar fisik lingkungan, misalnya penyediaan air minum, pembuangan sampah, tersedianya listrik, telepon, jalan, yang memungkinkan lingkungan pemukiman berfungsi sebagaimana mestinya. PT. Loka Adya Kencana adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa konstruksi bangunan sebagai kontaktor, development dan konsultan. Selama ini dalam mempromosikan produk dan jasanya, PT. Loka Adya Kencana masih sebatas menggunakan media iklan di surat kabar dan brosur kepada konsumen atau rekanan kerja. Tahap yang dilakukan adalah mendefinisikan dan menganalisa permasalahan yang terjadi dalam sarana yang digunakan saat ini. Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah bagaimana mengatasi keterbatasan dari media layanan informasi dan promosi yang sekarang ini masih menggunakan brosur, selebaran dan spanduk. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu telah dibuat iklan animasi 3 dimensi pada perumahan Griya Abdi Kencana, sebagai media promosi agar dapat lebih membantu dalam penjualan tiap unit rumahnya.

Keywords : Animasi 3D, Archicad 13, perumahan

A. PENDAHULUAN

Teknik animasi sudah berhasil disingkap oleh akal cerdas manusia sejak ratusan tahun yang lalu. Berdasarkan teknik-teknik tertentu yang terus dikembangkan hingga kini, animasi telah tubuh menjadi sebuah industri yang luar biasa. Dari teknik manual hingga teknik digital seperti sekarang ini, animasi telah mempesona dan menyihir jutaan mata manusia dan sekarang ini banyak digunakan sebagai sarana iklan dan promosi dalam dunia usaha dan bisnis.

Sangat disayangkan, di negeri ini animasi boleh dibilang masih sangat kurang dan cenderung hanya usaha-usahha kelas atas saja yang masih mampu menggunakan jasa iklan animasi. Alasan yang sering kali muncul adalah biaya

yang sangat mahal. Masih banyak unit usaha yang hanya mengandalkan iklan di surat kabar dan brosur sebagai sarana iklan dan promosi. Padahal bila dipelajari lebih dalam, animasi juga dapat dijadikan sebagai sarana iklan dan promosi dalam unit usaha yang komersial dan mempunyai daya tarik tersendiri terutama pada konsumen dengan biaya yang sangat murah dan terjangkau.

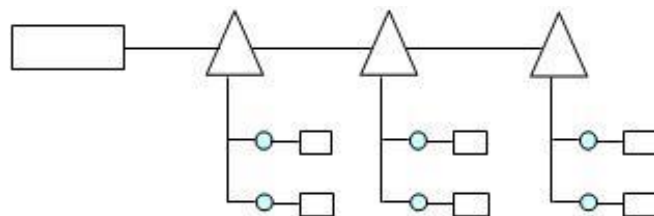
Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi tersebut dapat tersaji dengan menarik dan *interaktif*. Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menerapkannya dalam konteks seperti yang dilakukan oleh Hofstester 2001, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan link dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, (Suyanto, 2003)

1. Struktur Informasi Multimedia

Struktur Sistem Informasi Multimedia merupakan bagian yang sangat penting dari keseluruhan pembuatan aplikasi Multimedia. Struktur ini berguna untuk memvisualisasikan seluruh relasional dan apliksai yang sedang dibangun. Struktur ini menjelaskan organisasi file dari *Director* sebagai perangkat lunak utama, grafik dan sumber daya lain, sehingga tidak hanya memudahkan dalam menemukan file tertentu, tetapi juga memudahkan untuk melakukan revisi pada tiap komponen dalam aplikasi Multimedia ketika dibutuhkan (Suyanto , 2003).

a. Struktur Linear

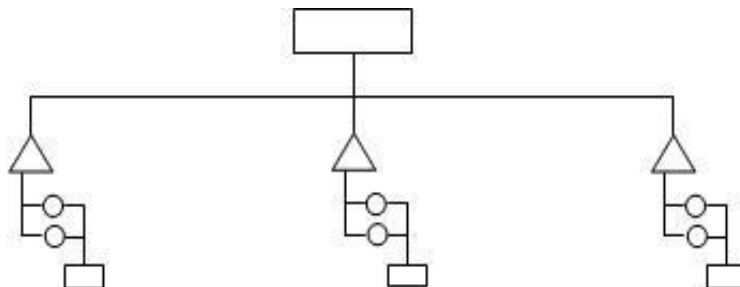
Desain struktur ini cocok untuk menonjolkan arus antar level bila ingin menonjolkan topik tiap level.



Gambar 1 Struktur Linear.

b. Struktur Hierarki

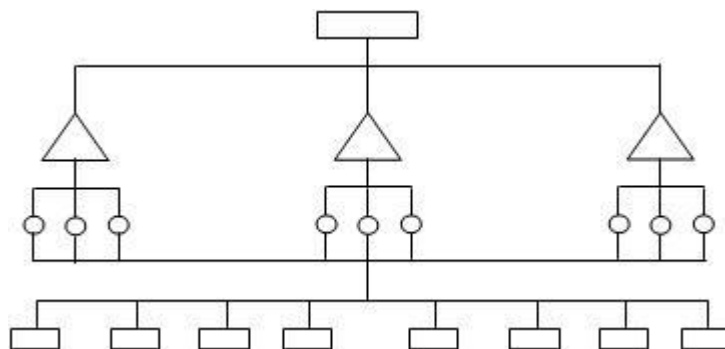
Struktur ini lebih cocok untuk menonjolkan semua level secara bersamaan.



Gambar 2 Struktur Hierarki.

c. Struktur Piramida

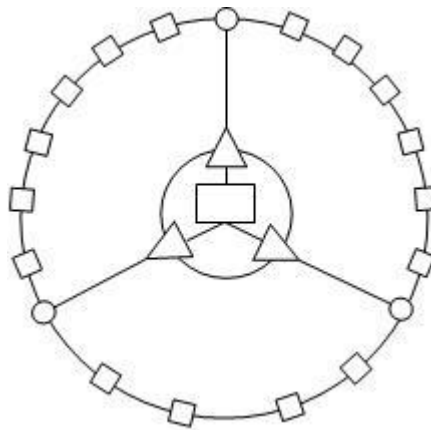
Struktur ini akan lebih cocok apabila digunakan untuk menunjuk semua level yang memiliki *resource* yang sama.



Gambar 3 Struktur Piramida.

d. Struktur Polar

Di dalam struktur ini kita akan melihat bahwa semua level memiliki *resource* yang *universal*.



Gambar 4 Struktur Polar.

(Suyanto , 2003)

2. Pengertian 3D Animasi

3D Animasi merupakan manipulasi *image* dan objek 3D dalam bentuk animasi menggunakan kaedah permodelan (*modeling*), pemetaan (*mapping*), pencahayaan (*lighting*), penggunaan kamera (*camera*), animasi (*animation*) dan proses render (*rendering*) yang terdapat dalam perisian animasi 3 dimensi.(Wahana Komputer, 2009).

3. Prinsip –Prinsip Animasi

Kata “animasi” berasal dari kata “*animate*”, yang berarti untuk membuat obyek mati menjadi seperti hidup. Seorang Animator profesional harus mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Dua orang animator profesional **Thomas** dan **Johnston** memberikan 12 prinsip animasi yang di adopsi dari animasi produksi *Walt Disney*. Ke-12 prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Solid Drawing*

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi.

b. *Timing and Spacing*

Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang *Timing and Spacing*”. *Timing* adalah tentang menentukan

waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *Spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

c. *Squash and Stretch*

Squash dan *Stretch* adalah supaya penambahan efek lentur (plastik) pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.

d. *Anticipation*

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancap-ancang. *Seseorang yang* bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri.

Slow In and Slow Out

e. *Arcs*

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*.

f. *Secondary Action*

Secondary Action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih *Realistik*. ***Follow Through and Overlapping Action***

Follow Through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat.

g. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Dari sisi *Resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *Frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri.

h. *Staging*

Staging dalam animasi meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau *mood* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar.

i. *Appeal*

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas.

j. *Exaggeration*

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa *gambar* yang bersifat hiperbolis. Ke-12 prinsip animasi diatas sering digunakan dalam teknik animasi *Stop Motion* dan dalam penerapannya tentu lebih tergantung pada sang animator.

B. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini adalah mengkaji informasi melalui media-media cetak seperti buku, majalah, koran, jurnal, dan internet.

2. Metode Observasi Langsung

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah secara langsung mengamati lokasi dan kebutuhan yang diperlukan untuk mendesain rumah dan lingkungan sekitarnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penjelasan Tentang Teknik Pengembangan Sistem Video Iklan

Tahap pertama yang dilakukan adalah mendefinisikan dan menganalisa permasalahan yang terjadi dalam sarana yang digunakan saat ini. Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah bagaimana

mengatasi keterbatasan dari media layanan informasi dan promosi yang sekarang ini masih menggunakan brosur, selebaran dan sepanduk.

2. Perancangan

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Setelah itu dipikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Dalam hal ini mulai merancang tampilan dari Iklan Animasi 3 Dimensi Perumahan Griya Abdi Kencana Purbalingga meliputi konsep alur cerita (*storyboard*), perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik.

a. Perancangan Konsep

Pada tahap ini ditentukan tentang video iklan animasi 3 dimensi yang akan dibuat. Konsep isinya diawali dengan intro kemudian tampilan menu utama yang disertai animasi dan gambar yang menarik

b. Perancangan Isi

Pada tahap ini dilakukan perancangan isi dari video iklan animasi 3 dimensi yang akan dibuat. Pada menu utama video iklan animasi 3 dimensi ini menampilkan adegan dengan model *birdfly* melihat dari atas posisi penataan masing-masing tipe rumah dalam perumahan Griya Abdi Kencana. Kemudian dengan model *walktrought* (*sudut pandang kamera berja* mulai masuk ke dalam pintu kawasan perumahan Griya Abdi Kencana yang di dalamnya beisikan 2 varian type 36 yaitu 36A dan 36B serta 1 varian type 32 rowhouse.

c. Perancangan Naskah

Pada tahap ini dilakukan perancangan naskah sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami tujuan dan maksud dari pembuatan video iklan animasi 3 dimensi yang akan dibuat.

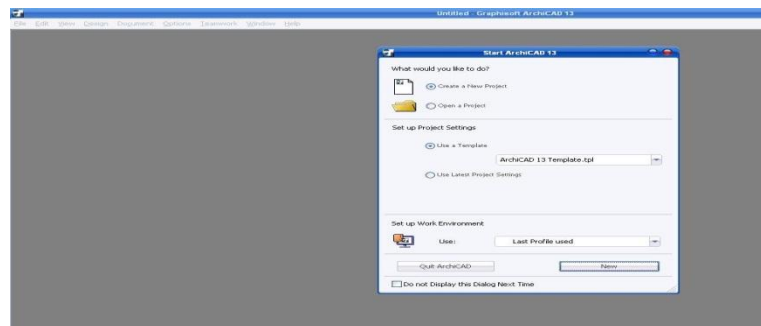
d. Perancangan Grafik

Pada tahap merancang grafik ini meliputi merancang grafik 2 dimensi (merancang garis, merancang bentuk beserta denah rumah, merancang warna, dan merancang format), merancang fasad atau desain tampilan 3 dimensi, merancang audio, dan merancang animasi yang akan digunakan dalam video iklan animasi 3 dimensi ini.

Berikut langkah-langkah dalam membuat desain dan animasi iklan ini.

e. Membuat konsep desain rumah dengan archiCad 13.

Membuat denah rumah type 36A, 36B dan type 32 rowhouse. Buat proyek baru dengan cara buka aplikasi ArchiCad kemudian pilih *create a new project* dan pilih *new*.



Gambar 3. Tampilan start pada ArchiCad 13.

D. IMPLEMENTASI

Pengeluaran hasil jadi (*output*) dari implementasi aplikasi video iklan Perumahan Griya Abdi Kencana ini adalah sebagai berikut :

1. Pada *scene* 1

Video iklan ini dimulai dengan opening nama perumahan Griya Abdi Kencana.



Gambar 4 *Opening video.*

2. Pada *scene 3*

Berisi tentang situasi perumahan dari sudut pandang atas/*birdeyes*.



Gambar 5 Gambar situasi perumahan dari sudut pandang atas/*birdfly*.

3. Pada *scene 4*

Berisi tentang gambaran kamera mulai masuk dalam kawasan perumahan di jalan utama yang berisi deretan rumah type 36A dan 36B dengan sudut pandang kamera orang berjalan/*walktrought*.



Gambar 6 Gambar situasi perumahan dengan mode *walktrought*.

1) Pada *scene 5*

Berisi gambar situasi kawasan perumahan pada jalan samping yang berisi deretan rumah type 32 rowhouse dan type 36 B dengan sudut pandang kamera berjalan/*walk trough*.



Gambar 7 Gambar situasi deret rumah 32 rowhouse dan 36B.

2) Pada *scene 6*

Berisi gambar sudut pandang kamera yang memutar rumah type 36A yang kemudian akan tampil gambar rumah type 36A dengan denah dan beberapa keterangan spek bangunan yang digunakan.



Gambar 8 Gambar rumah type 36A dengan spek bangunannya.

3) Pada *scene 7*

Berisi gambar sudut pandang kamera yang memutar rumah type 36B yang diteruskan dengan gambar rumah type 36B dengan denah dan beberapa keterangan spek bangunan yang digunakan.



Gambar 9 Gambar rumah type 36B dengan spek bangunanya.

4) Pada *scene 8*

Berisi gambar sudut pandang kamera yang memutar rumah type 32 rowhouse yang diteruskan dengan gambar rumah type 32 rowhouse dengan denah dan beberapa keterangan spek bangunan yang digunakan.



Gambar 10 Gambar rumah type 32 rowhouse dengan spek bangunanya.

5) Pada *scene 9*

Berisi tentang gambaran fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh pihak perumahan seperti taman dan lapangan olahraga.



Gambar 11 Gambar taman sebagai salah satu fasilitas dalam perumahan.

6) Pada *scene* 10

Closing video yang berisikan gambar brosur perumahan dan alamat serta *contact person*.



Gambar 12 Gambar *closing* video.

E. INTEGRATION AND SYSTEM TESTING

Pada tahap ini adalah menggabungkan unsur-unsur multimedia yang diperlukan berupa teks, gambar, sound, video, dan animasi dalam pembuatan video iklan perumahan Griya Abdi Kencana Purbalingga. Dan hasil jadi video tersebut dikonversikan kedalam media penyimpanan.

Selanjutnya tahap mengetes video iklan perumahan Griya Abdi Kencana Purbalingga yang melalui 2 tahapan yaitu :

1. Alfa Test

Setelah dicocokkan ternyata apa yang direncanakan pada perancangan system dan hasil outputnya pada video iklan perumahan ini hampir mendekati sempurna.

2. *Black Box Test*

Pada tahap ini cenderung pada *interface* (antar muka) yang ditujukan untuk pengguna (*user*) tentang hasil tampilan *output sistem* dari video iklan tersebut.

F. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu telah dibuat iklan animasi 3 dimensi pada perumahan Griya Abdi Kencana, sebagai media promosi agar dapat lebih membantu dalam penjualan tiap unit rumahnya.

2. Saran

Video iklan berbasis multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan promosi penjualan perumahan Griya Abdi Kencana. Pembuatan suatu video iklan ini tidak luput dari kekurangan, oleh karena itu ada beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut :

- a. Pada waktu yang akan datang pembuatan video iklan ini dapat dikembangkan lebih bagus lagi dengan desain dan animasi yang lebih menarik dengan adanya *software* multimedia yang lebih canggih disertai fitur – fitur yang lengkap.
- b. Memodifikasi sistem agar bisa beradaptasi tentang perubahan informasi di masa yang akan datang pada Perumahan Griya Abdi Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumawidagdo, Amin, 2008, *20 Hunian Inspiratif Aneka Gaya*. Griya Kreasi. Jakarta.
- Suyanto, M, 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset. Yogyakarta.
- _____, 2004. *Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Andi Offset. Yogyakarta.