

**PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA IMAN DI
KABUPATEN DAIRI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

Oleh:

PATRICIA ANESMA BR PARHUSIP

NIM. 2044012



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA IMAN DI
KABUPATEN DAIRI SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

PATRICIA ANESMA BR.PARHUSIP

NIM. 2044012

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Dosen Pembimbing II



Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Medan, 29 Juni 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh :

Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Ketua Program Studi



Robet, M.Kom

Kepada
Yth. Ketua STMIK TIME
Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M
Di Medan

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Patricia Anesma Br.Parhusip**
NIM : **2044012**
Program Studi : **Teknik Informatika**
Angkatan : **2020**
Judul Skripsi : **PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA
IMAN DI KABUPATEN DAIRI SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran Saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka Saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, 29 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Patricia Anesma Br.Parhusip

Diketahui Oleh,

Pembantu Ketua I STMIK TIME



Hendri, M.Kom

ABSTRAK

Taman Wisata Iman merupakan salah satu tempat destinasi wisata unggulan yang terletak di Kecamatan Sitinjo, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara. Kawasannya menyajikan wisata yang menggabungkan konsep wisata religi dengan wisata alam. Awal nya Taman Wisata Iman sangat ramai di kunjungi masyarakat baik kabupaten Dairi sendiri maupun dari luar kabupaten Dairi. Namun kini objek Taman Wisata Iman semakin berkurang pengunjung karena kurang nya informasi dan promosi mengenai objek wisata taman iman yang semakin tahun ketahun tambah berkembang sehingga masyarakat luas kurang mengetahuinya. Untuk meningkatkan jumlah wisatawan baik wisatawan dalam negeri maupun luar negeri, promosi merupakan hal utama yang harus di lakukan. Dengan melakukan perancangan animasi 3D sebagai media audio visual ini dapat menjadi media promosi objek Taman Wisata Iman Kabupaten Dairi agar nantinya objek wisata taman iman Kabupaten Dairi lebih dikenal masyarakat luas. Dengan itu dilakukannya perancangan dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yakni pengembangan metode multimedia berdasarkan enam tahap, yakni konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*). Perancangan animasi 3D membuat Taman Wisata Iman di Kabupaten Dairi lebih di kenal masyarakat di Dairi Maupun diluar Dairi.

Kata Kunci : Taman Wisata Iman, Animasi 3D, Promosi, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

ABSTRACT

Faith Tourism Park is one of the leading tourist destinations located in Siting District, Dairi Regency, North Sumatra. The area offers tourism that combines the concept of religious tourism with nature tourism. Initially, Faith Tourism Park was very crowded with people from both Dairi Regency itself and from outside Dairi Regency. However, now the Faith Tourism Park object is decreasing in visitors due to the lack of information and promotion regarding the Taman Iman tourist object which is growing every year so that the wider community is less aware of it. To increase the number of tourists, both domestic and foreign tourists, promotion is the main thing that must be done. By designing 3D animation as an audio-visual media, it can be a promotional media for the Faith Tourism Park object in Dairi Regency so that later the Taman Iman tourist object in Dairi Regency will be better known to the wider community. With that, the design was carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, namely the development of multimedia methods based on six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The 3D animation design makes the Faith Tourism Park in Dairi Regency better known to the people in Dairi and outside Dairi.

Keywords : Faith Tourism Park, 3D Animation, Promotion, Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

KATA PENGANTAR

Pertama, Penulis ingin mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan karunianya sehingga Penulis bisa sampai pada tahapan ini. Serta kepada Orang Tua Penulis yaitu Bapak dan Mamak yang telah selalu memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam penyelesaian studi program Teknik Informatika pada STMIK TIME Medan. Pada penulisan skripsi ini Penulis mengambil judul “PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA IMAN DI KABUPATEN DAIRI SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA”. Penulis berharap agar skripsi yang telah dikerjakan ini dapat membawa manfaat bagi berbagai pihak.

Dalam menyelesaikan ini, Penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan yang baik ini Penulis ingin berterimakasih kepada :

1. Ibu Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada Penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
2. Bapak Jackri Hendrik, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada Penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
5. Bapak Hendri, M.Kom., selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan.
6. Bapak Robet, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada Penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
7. Seluruh Dosen dan Staff STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing Penulis selama masa perkuliahan.

8. Terimakasih kepada Keluarga saya, terutama kepada Orang Tua, Abang, Adik, dan seluruh keluarga besar saya yang telah membimbing, dan memberikan dukungan serta mengiri doa sehingga Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Mahasiswa/Mahasiswi STMIK TIME, khususnya kelas TIF-20 yang telah banyak memberikan masukan dan semangat kepada penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabat kampus saya, yaitu Fika, Festiani, dan Winda, serta sahabat saya yang diluar kampus Yolanda yang telah membantu Penulis dan memberikan dorongan, semangat, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman - teman yang telah membantu Penulis dan memberikan dorongan, semangat, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Medan, 29 Juni 2024

Penulis,

Patricia Anesma Br.Parhusip

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.6 Analisis Sistem	7
1.7 Perancangan Sistem.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Perancangan.....	11
2.2 Animasi	11
Jenis-Jenis Animasi	12
2.3 Animasi 3D.....	14
2.4 Media Promosi	14
2.4.1 Tujuan Media Promosi	15

2.4.2 Jenis-Jenis Media Promosi	16
2.5 Metode	17
2.6 Metode Multimedia Development Life Cycle.....	17
2.7 Multimedia	20
2.7.1 Kategori Multimedia.....	20
2.7.2 Elemen-Elemen Multimedia	21
2.8 Blender	23
2.8.1 Kelebihan Aplikasi Blender.....	25
2.8.2 Kekurangan Aplikasi Blender.....	26
2.9 Adobe Premier Pro	26
2.9.1 Kelebihan Aplikasi Adobe Premier Pro.....	28
2.9.2 Kekurangan Aplikasi Adobe Premier Pro	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Analisis Masalah	30
3.1.1 Analisis Proses.....	30
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perancangan	31
3.2 Perancangan Sistem.....	32
3.2.1 Konsep (<i>concept</i>)	33
3.2.2 Perancangan (<i>design</i>).....	33
3.2.3 Pengumpulan Bahan (<i>material collecting</i>)	36
3.2.4 Pembuatan (<i>assembly</i>)	40
3.2.5 Pengujian (<i>testing</i>)	40
3.2.6 Pendistribusian (<i>distribution</i>)	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil.....	42
4.1.1 Opening.....	42

4.1.2 Scene 1.....	43
4.1.3 Scene 2.....	44
4.1.4 Scene 3.....	44
4.1.5 Scene 4.....	45
4.1.6 Scene 5.....	46
4.1.7 Scene 6.....	46
4.1.8 Scene 7.....	47
4.1.9 Scene 8.....	48
4.2 Pembahasan	48
4.2.1 Kelebihan.....	49
4.2.2 Kekurangan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	5
Tabel 3. 1 Story Board Animasi Taman Wisata Iman	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode MDLC	18
Gambar 2.2 Elemen Multimedia	22
Gambar 2. 3 Tampilan Aplikasi Blender	24
Gambar 2.4 Logo Aplikasi Blender	24
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Premier Pro.....	28
Gambar 2.6 Logo Aplikasi Adobe Premier Pro	28
Gambar 3.1 Gerbang Khas Bali Taman Wisata Iman.....	36
Gambar 3.2 Mesjid Taman Wisata Iman	37
Gambar 3.3 Pura Taman Wisata Iman	38
Gambar 3.4 Gua Maria Taman Wisata Iman	38
Gambar 3.5 Gereja Taman Wisata Iman.....	39
Gambar 3. 6 Gua Maria Taman Wisata Iman	40
Gambar 4.1 Scene Logo STMIK TIME.....	43
Gambar 4.2 Opening Scene	43
Gambar 4.3 Scene Tampilan Depan Taman Wisata Iman	44
Gambar 4.4 Scene Tampilan Depan Gerbang Khas Bali.....	44
Gambar 4.5 Scene Tampilan Bangunan Pura	45
Gambar 4.6 Scene Tampilan Bangunan Masjid.....	45
Gambar 4.7 Scene Tampilan Bangunan Gua Maria.....	46
Gambar 4.8 Scene Tampilan Bangunan Gereja	47
Gambar 4.9 Scene Tampilan Bangunan Vihara.....	47
Gambar 4.10 Scene Penutup dengan Logo STMIK TIME	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan informasi yang semakin pesat, termasuk diantaranya di dibidang animasi baik animasi 2D maupun animasi 3D. Animasi adalah proses pembuatan gambar yang terintegrasi untuk karya audio visual yang memiliki kemampuan untuk bergerak dan tampak realistis. Dengan menggunakan teknologi 3D, sebuah objek dapat dilihat tidak hanya dari dua perspektif, tetapi juga dari berbagai sudut pandang. Perspektif ini dapat ditentukan dan diubah menjadi gambar bergerak untuk memberikan kesan bahwa objek tersebut hidup.[1]

Salah satu tempat wisata yang paling populer di Kecamatan Sitinjo, Kabupaten Dairi, Sumatera Utara, adalah Taman Wisata Iman. Kawasan ini menawarkan wisata yang memadukan wisata alam dan wisata religi. Yang lokasi tempat nya berada di atas bukit di Kecamatan Sitinjo, Sidikalang, terdapat Taman Wisata Iman. Terdapat beberapa situs religius atau agama yang ada di Indonesia di sekitar tempat ini. Selain itu, wisatawan dapat menyaksikan dan menikmati panorama alam Kabupaten Dairi yang indah. Awal nya Taman Wisata Iman sangat ramai di kunjungi masyarakat baik kabupaten Dairi sendiri maupun dari luar kabupaten Dairi. Namun kini objek Taman Wisata Iman

semakin berkurang pengunjung karena kurangnya informasi dan promosi mengenai objek wisata taman iman yang semakin tahun ketahun tambah berkembang sehingga masyarakat luas kurang mengetahuinya. Promosi sangat penting dilakukan menarik wisatawan dalam dan luar negeri.[2] Untuk mengkomunikasikan cerita atau pesan kepada target audiens secara lebih efektif dan efisien, pembuat video promosi juga harus memiliki keterampilan sinematografi. Namun, berkomunikasi dengan target audiens bukanlah tugas yang mudah, karena proses produksi video sangat melelahkan dan memakan waktu. Hal ini berkaitan dengan masalah ketepatan gambar dan tata letak, pengaturan suara, dan faktor krusial lainnya [3]. Untuk memberikan informasi yang lebih menyeluruh dan menarik kepada calon wisatawan, pemilihan media memainkan peran penting dalam meningkatkan strategi dan kualitas promosi pariwisata.

Penulis yakin, dengan perancangan animasi 3D sebagai media audio visual ini dapat digunakan untuk mempromosikan objek Taman Wisata Iman di Kabupaten Dairi supaya nantinya objek wisata taman iman Kabupaten Dairi lebih dikenal masyarakat luas khususnya target *audience* yang tinggal di luar Kabupaten Dairi. Sehingga Wisatawan yang datang ke Kabupaten Dairi akan terus meningkat. Karena Promosi berbasis media audio visual akan lebih diminati oleh semua kalangan, dari pada hanya promosi berbentuk teks atau foto.[4] Untuk mendukung semua aspek diatas diperlukan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan teknik Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Ketika membuat media promosi yang menggabungkan beberapa bentuk media, seperti suara, video, animasi, dan

grafik, metode MDLC adalah metode yang cocok untuk digunakan untuk membuat media tersebut. Konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi adalah enam langkah dari proses MDLC. Metode MDLC memiliki 6 tahap antara lain, konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*).[5] Pada penelitian yang nantinya dapat dijadikan sebagai media promosi berbasis 3D yang dapat menarik para wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata taman iman.

Berdasarkan konteks yang telah disebutkan di paragraf sebelumnya, maka penulis melihat bahwasannya media promosi taman wisata iman di Dairi yang sudah ada itu hanya sampai pengambilan video yang diedit seadanya tanpa ada animasi. Maka penulis bermaksud untuk membuat animasi 3 dimensi sebagai media promosi untuk memperkenalkan tempat wisata untuk menghasilkan animasi tiga dimensi sebagai alat pemasaran untuk menampilkan destinasi wisata yang terdapat di Kabupaten Dairi dengan mengambil penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA IMAN DI KABUPATEN DAIRI SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah-masalah dalam penelitian ini, seperti yang telah dijelaskan dalam informasi latar belakang di atas, adalah:

1. Bagaimanakah merancang sebuah animasi 3 dimensi pengenalan objek Taman Wisata Iman?
2. Bagaimanakah merancang sebuah animasi 3 dimensi pengenalan objek Taman Wisata Iman di Kabupaten Dairi dengan metode MDLC?

1.3 Batasan Masalah

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembuatan animasi 3D Taman Wisata Iman akan dijelaskan sebagai berikut:

Durasi animasi sekitar kurang lebih 120 detik.

1. Penggunaan software Blender untuk melakukan proses design bangunan, seperti tempat- tempat ibadah yang ada di Taman Wisata Iman.
2. Menggabungkan video – video yang sudah dirender dan juga menambahkan musik latar pada video dengan menggunakan Adobe Premier Pro.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut adalah tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang animasi 3D Taman Wisata Iman yang menarik sebagai media promosi.
2. Merancang animasi 3D Taman Wisata Iman sebagai media promosi dengan metode MDLC.

Berikut manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Terciptanya media pengenalan dengan menggunakan animasi 3 dimensi yang memberikan informasi mengenai objek Taman Wisata Iman.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengenalkan tempat Wisata Taman Iman di Kabupaten Dairi kepada masyarakat.

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut ini adalah tahapan metodologi penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu:

- ## 1. Jadwal Penelitian

Berikut ini ini akan diuraikan tabel jadwal penelitian dari awal penelitian hingga penelitian selesai.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

[illegible]

Dalam rangka mengumpulkan informasi untuk penulisan skripsi, penulis melakukan tinjauan pustaka, berkonsultasi dengan berbagai sumber bacaan termasuk jurnal, buku, maupun internet yang membahas tentang konsep yang berhubungan dengan judul penelitian untuk memperoleh data tambahan.

b. Metode Obsevasi

Melakukan pengamatan langsung dengan cara mendatangi Taman Wisata Iman untuk mendapatkan informasi mengenai objek wisata tersebut.

1.6 Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan analisis pada Taman Wisata Iman untuk menumpulkan gambar-gambar dan detail informasi semua untuk membuatnya menjadi bentuk animasi 3D melalui *software* Blender dengan pengeditan video menggunakan *Adobe Premiere*.

1.7 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, penulis akan melakukan beberapa tahap dalam pembuatan animasi 3d yang menggunakan metode *Multimedia Life Development Cycle (MDLC)*, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap pengonsepan (*Concept*)

Jenis multimedia dan topik yang akan dibuat akan diputuskan pada tahap ini oleh penulis. Tujuannya adalah untuk menyajikan video Taman Wisata Iman dalam bentuk animasi 3D, yang dapat berfungsi sebagai alat periklanan yang mudah dipahami oleh masyarakat lokal dan pengunjung Kabupaten Dairi. Langkah pertama dalam proses ini adalah mengidentifikasi judul dan sumber informasi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, yang merupakan tahap perencanaan untuk membuat storyboard, penulis akan membuat storyboard animasi berdasarkan kebutuhan dan memilih beberapa konsep yang sudah ada sebelumnya.

3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Penulis akan mengumpulkan informasi selama tahap, pengumpulan materi dan informasi yang dilakukan dengan pergi ke sana dan melakukan observasi langsung ketempat Taman Wisata Iman, pengumpulan data dengan pengambilan video di Taman Wisata Iman, foto-foto gambar taman wisata iman dikumpulkan dalam format digital yang sesuai.

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dimana semua objek atau bahan multimedia dikumpulkan sebelumnya akan dibuat pada tahap ini. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design. Tahap pembuatan adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia yang dibuat.

5. Tahap Pengujian (*Testing*)

Setelah melakukan semua tahapan, maka selanjutnya adalah tahapan pengujian (*testing*), pada tahap ini akan dilakukan pengujian pada hasil desain yang telah di aimasikan. Tahap pengujian dilakukan dengan melihat hasil video animasi.

6. Tahap Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini penulis mendistribusikan video animasi ini melalui media youtube agar dapat dilihat oleh banyak orang secara global di *internet*.

1.8 Sistematika Penulisan

Makalah ini dibagi menjadi lima bab untuk membantu mengatur topik secara lebih sistematis. Bab-bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Mencakup sejarah atau latar belakang pemilihan judul, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi mengenai teori-teori yang berhubungan dengan judul penulisan skripsi Perancangan Animasi 3D Taman Wisata Iman Di Kabupaten Dairi Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang analisis dan perancangann. Analisis ini akan menguraikan tentang perancangan Taman Wisata Iman.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang langkah-langkah yang diambil penulis untuk membangun sistem, serta desain, hasil pengujian, dan implementasi. Berdasarkan hasil temuan, akan dilakukan pembahasan yang mencakup temuan studi yang berkaitan dengan perangkat keras dan

perangkat lunak yang diuji, serta kelebihan dan kekurangan dari sistem yang diusulkan dan sistem yang sudah ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Mencakup temuan-temuan dari studi yang dilakukan setelah teori dan hasil pengujian dianalisis. Dan juga mencakup saran yang berisikan hal-hal yang belum berhasil dan masih mengalami masalah berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Merancang output, input, dan data (file) merupakan salah satu tugas yang diselesaikan dalam tahap perancangan, yang bertujuan untuk menciptakan sistem baru yang dapat mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan setelah memilih alternatif sistem terbaik, seperti yang dijelaskan oleh Ladjamudin (2013:39). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi perancangan keluaran (*output*), masukan (*input*) dan data (*file*). Secara ringkas, desain adalah sebuah proses yang, setelah dipelajari, dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi bisnis atau organisasi.

2.2 Animasi

Animasi adalah teknik dimana suatu gambar atau objek yang dibuat seolah-olah bergerak. "Anima" berasal dari kata Latin "anima", yang berarti roh, kehidupan, atau jiwa. Secara umum, animasi adalah proses membuat benda mati menjadi bergerak atau hidup. Metode lain untuk menyajikan gambar yang berurutan sehingga pemirsa dapat merasakan gerakan dalam gambar disebut animasi. Dengan konsep ini, benda mati mampu menjadi hidup. Melihat benda yang ditampilkan atau terlihat menjadi hidup disebut animasi. Sebuah proses pergerakan dapat digunakan untuk mengekspresikan kehidupan [6]. Di sisi lain, benda mati yang bergerak tidak dapat dikatakan sebagai animasi. Meskipun bentuk animasi, visual, dan benda mati

dapat dianggap sebagai bentuk animasi, animasi itu sendiri tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri.

Jenis-Jenis Animasi

Ada beberapa jenis animasi, antara lain:

1. Animasi 2D

Film kartun adalah nama lain dari animasi 2D. Kartun berasal dari kata cartoon, yang menunjukkan gambar yang lucu.

2. Animasi 3D

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Kemajuan pesat teknologi dan komputer, dalam teknik merancang animasi 3D yang membuat animasi lebih baik dari animasi 2D adalah animasi 3D. Karakter dalam animasi 3D lebih hidup dan otentik, hampir persis seperti aslinya.

3. Animasi Tradisional

Salah satu jenis animasi yang paling awal dalam film adalah animasi tradisional. Kadang-kadang disebut juga dengan nama "animasi sel". Secara tradisional, kertas seluloid digunakan untuk menggambar sesuatu dalam animasi. Setiap frame harus digambar oleh animator untuk menghasilkan urutan animasi. Mekanismenya identik dengan flipbook, tetapi diproduksi dalam skala yang lebih besar.

4. Motion Graphic

Elemen grafis digital yang memberikan penampilan gerakan disebut dengan motion graphics. Biasanya, ini berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada pemirsa. Contohnya adalah iklan dan urutan judul film. Untuk beberapa proyek multimedia, suara dan grafik gerak biasanya dicampur. Dalam bisnis, animasi semacam ini sering ditambah dengan penggunaan teks.[7]

5. Stop Motion

Stop motion adalah jenis animasi yang jauh lebih tua melebihi animasi komputer 3D. Dibandingkan dengan animasi komputer 3D, animasi stop motion jauh lebih kuno. *Claymation*, *pixelation*, *object-motion*, *cut-out animation*, dan teknik lainnya adalah contoh-contoh animasi stop motion. Cara kerja fundamentalnya mirip dengan animasi tradisional atau *flipbook*. Salah satu jenis animasi yang paling menantang untuk dibuat adalah stop motion, yaitu dengan menghentikan gerakan gambar dan memodifikasi elemen dunia nyata di setiap frame. Untuk menciptakan tampilan gerakan, gerakan diubah secara bertahap atau cepat dan kemudian disimpan satu per satu. Orang sungguhan, tanah liat, dan boneka semuanya dapat digunakan untuk membuat stop motion. Pembuatan stop motion bisa menggunakan boneka, tanah liat, atau bahkan orang sungguhan untuk menciptakan tampilan gerakan.

2.3 Animasi 3D

Animasi adalah gambar bergerak yang berbentuk kumpulan objek (gambar) yang disusun dalam urutan tertentu dan mengalir sesuai dengan alur yang direncanakan pada setiap detik waktu yang baru. Tulisan, hewan, atau orang, semuanya dapat dianggap sebagai gambar atau objek yang disebutkan dalam definisi di atas. Menggunakan komputer untuk menghasilkan gerakan di layar adalah definisi lain dari animasi [9]. Lebih jauh lagi, sarana utama untuk menjalankan aktivitas dinamis dalam presentasi multimedia adalah animasi. Animasi yang paling realistis (dimana bayangan, *highlight*, *perspektif* buatan menyediakan ilusi mengenai kedalaman) ditampilkan dalam ruang tiga dimensi, sedangkan animasi yang paling dasar ditampilkan dalam ruang dua dimensi. Animasi yang lebih rumit ditampilkan dalam ruang perantara, di mana perspektif palsu, bayangan, dan sorotan memberikan kesan kedalaman dan tiga dimensi.

2.4 Media Promosi

Salah satu instrumen atau metode untuk beriklan adalah media promosi. Perusahaan harus memilih media periklanan yang tepat untuk menyiarkan dan menyajikan informasi visual dan audiovisual yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengadakan iklan. Hal ini penting karena tidak semua bentuk media dapat mengiklankan produk secara efektif. Promosi adalah strategi pemasaran yang secara aktif melibatkan pelanggan dengan cara menyajikan, menjelaskan, dan mengingatkan mereka akan keunggulan suatu barang atau jasa dalam upaya membujuk mereka untuk membeli atau menggunakan jasa yang dipromosikan. Untuk mengadakan promosi, setiap perusahaan harus menentukan dengan tepat alat promosi manakah yang dapat digunakan agar mencapai

keberhasilan dalam memperkenalkan produk atau jasa tersebut. Promosi adalah kegiatan memberikan informasi kepada konsumen, memengaruhi, dan menghimbau khalayak ramai[8]. Agar berhasil memperkenalkan produk atau layanan, perusahaan yang mengadakan promosi harus memutuskan dengan tepat materi promosi yang akan digunakan. Kegiatan yang bersifat *informatif*, *persuasif*, dan menarik perhatian publik merupakan bagian dari promosi [8]. Salah satu komponen dari bauran pemasaran perusahaan, promosi berfungsi untuk mendidik, mengingatkan, dan meyakinkan pelanggan tentang penawaran perusahaan. Publisitas, personal selling, dan periklanan adalah contoh strategi komunikasi persuasif yang digunakan dalam promosi, yang bertujuan untuk mengedukasi konsumen tentang produk dan jasa dan membujuk mereka untuk membeli dan menggunakan suatu produk yang ditawarkan.

2.4.1 Tujuan Media Promosi

Tujuan promosi diantaranya, yaitu:

1. Penyebaran informasi

Informasi dapat disebarkan secara efektif dari satu orang atau kelompok ke kelompok lainnya melalui promosi. Tentu saja, sebelum membeli suatu produk, konsumen harus diberi informasi tentang produk tersebut. Pelanggan dapat belajar tentang keberadaan suatu produk atau manfaatnya dengan menggunakan informasi yang tersedia bagi mereka.

2. Memperingati

Pemasaran nostalgia ini dijalankan selama periode siklus hidup produk yang matang, dengan tujuan utama untuk menjaga merek produk tetap berada di benak masyarakat umum. Hal ini menunjukkan bahwa bisnis tersebut berusaha untuk mempertahankan pelanggan saat ini, karena mereka perlu melakukan pembelian secara teratur, bukan hanya sekali.

3. Modifikasi Perilaku

Pasar berfungsi sebagai tempat berkumpulnya individu-individu yang ingin melakukan pertukaran dengan orang lain yang memiliki berbagai karakteristik unik. Kesukaan, minat, motif, dan pengabdian mereka terhadap barang dan jasa tertentu juga beragam, begitu pula pendapat mereka mengenai barang dan jasa. Oleh karena itu, tujuan dari hal ini adalah untuk mencoba mengubah sikap dan perilaku orang-orang ini dari menolak suatu produk menjadi mendukungnya.

2.4.2 Jenis-Jenis Media Promosi

Sebuah produk atau layanan dapat dipromosikan melalui media promosi untuk meningkatkan visibilitasnya ke audiens yang lebih besar. Jenis-jenis media promosi yang digunakan dalam promosi adalah sebagai berikut:

1. *Above The Line* (Media Lini Atas)

adalah media promosi yang mengharuskan perusahaan untuk menyisihkan anggaran khusus karena metode distribusinya biasanya menggunakan jasa biro iklan.

2. *Below The Line* (Media Lini Bawah)

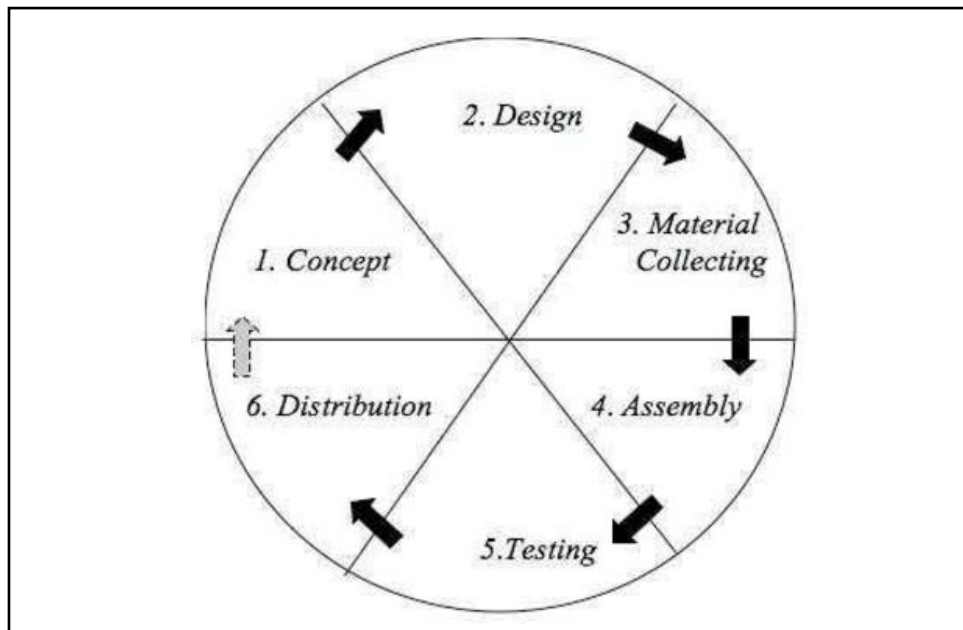
Merupakan jenis iklan yang pendistribusiannya dilakukan tanpa menggunakan jasa periklanan, sehingga menghemat biaya promosi yang dikeluarkan oleh pelaku usaha.[9]

2.5 Metode

Metode adalah teknik penelitian yang dilakukan dengan tindakan yang oleh para ilmuwan untuk mengumpulkan data dan menganalisis informasi yang telah mereka kumpulkan. Metode penelitian memberikan gambaran umum tentang desain penelitian, termasuk tahapan dan prosedur yang perlu diikuti, durasi penelitian, sumber data, dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menganalisis data. Keuntungan dari metode penelitian adalah membantu peneliti merencanakan pendekatan mereka dan memilih prosedur dan metode yang akan diterapkan pada upaya mereka untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

2.6 Metode Multimedia Development Life Cycle

Metode MDLC adalah metode yang digunakan dengan menggabungkan media seperti gambar, suara, video, animasi, dan lainnya, merupakan pendekatan yang cocok untuk membuat dan membangun aplikasi media, yang merupakan tujuan dari penelitian ini. Multimedia Development Life Cycle yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



Gambar 2.1 Tahapan Metode MDLC

Menurut Sutopo, dalam Setiawan, dkk [6], yang berpendapat bahwa metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

1. Concept (Konsep)

Tahap concept (konsep) adalah tahapan dimana untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

2. Design (Perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahapan ini, membuat desain perancangan aplikasi dan desain storyboard.

3. Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada tahap ini pengembang melakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly(pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design. Tahap pembuatan (assembly) adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia yang dibuat.

5. Testing (Pengujian)

Pada tahap ini dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian.

6. Distribution (Distribusi)

Tahapan pendistribusian dilakukan untuk penyebaran dan penyampaian produk ke pengguna dari aplikasi yang telah selesai dibuat dan telah melalui pengujian.

2.7 Multimedia

Menurut asal usul bahasanya, multimedia adalah berasal dari bahasa latin yaitu kata multi (multus) yang artinya banyak atau lebih dari satu. Dan Media juga berasal dari bahasa latin yaitu (medius) yang artinya perantara atau pengantar. Secara umum multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi .

2.7.1 Kategori Multimedia

Setelah penulis mengetahui arti dari multimedia, multimedia itu sendiri terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya :

1. Multimedia Interaktif

Sistem yang menggabungkan banyak media presentasi dalam hal ini, teks, suara, animasi, dan video sekaligus memungkinkan partisipasi pengguna untuk memberikan perintah, mengontrol, dan mengubah informasi dikenal sebagai multimedia interaktif. Multimedia interaktif memiliki beberapa kualitas sebagai berikut:

- a. Terdiri dari beberapa media, seperti komponen audio dan visual.
- b. Mampu mempertimbangkan masukan dari pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam arti memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengguna bisa menggunakannya sendiri tanpa bantuan orang lain.

Misalnya: Multimedia interaktif yaitu: Game, CD Interaktif, Aplikasi Program, realitas virtual.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia yang memiliki struktur yang saling berhubungan dan elemen yang diarahkan oleh pengguna dikenal sebagai multimedia hiperaktif. Banyaknya hubungan yang mengikat berbagai komponen multimedia menjadi satu dalam konten semacam ini.

Misalnya: Internet, situs web, mobile banking, dan game online.

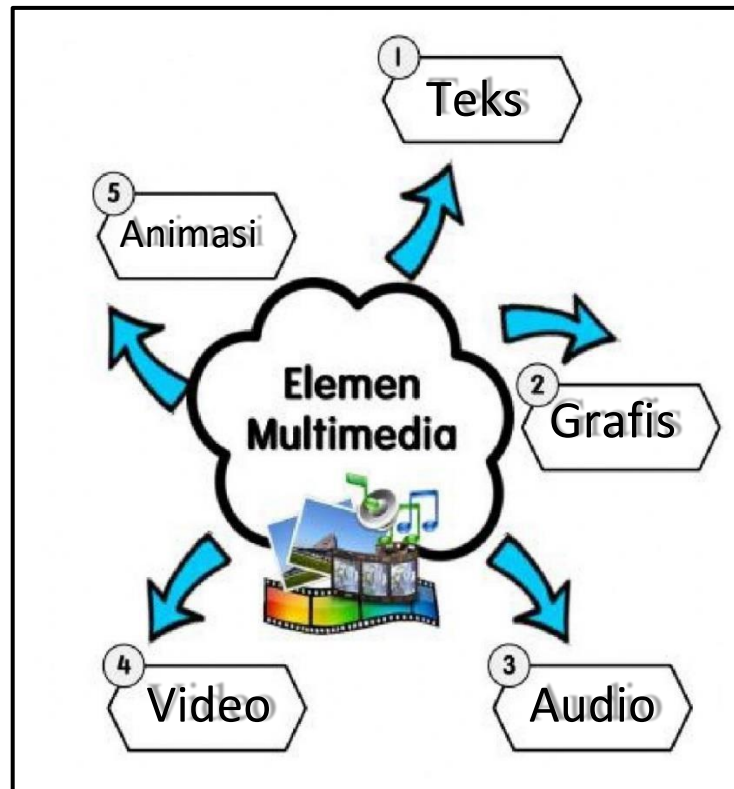
3. Multimedia Linear

Multimedia linear adalah multimedia yang disampaikan secara linear membuat pengguna hanya menjadi penonton atau menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal sampai akhir.

Misalnya: Stasiun TV, musik, film, dan e-book. 26 2.5.2

2.7.2 Elemen-Elemen Multimedia

Multimedia memiliki beberapa elemen pendukung, diantaranya :



Gambar 2.2 Elemen Multimedia

1. Teks

Teks adalah alat yang mendasar untuk komunikasi informasi. Teks berisi berbagai gaya dan bentuk tulisan yang dapat menarik pembaca dan berbagi informasi. Memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan yang bisa memberi daya tarik dan penyampaian informasi yang disajikan.

2. Grafis

Dalam multimedia, grafik adalah komponen yang paling penting. Karena sebuah multimedia dapat menonjolkan presentasi secara visual dengan menggunakan grafis, membantu dalam membuat pengetahuan lebih mudah

diingat. Membuat informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan berkesan.

3. Audio

Informasi dapat dikomunikasikan dengan lebih efektif dengan audio. Misalnya, memutar musik di latar belakang atau menggunakan audio yang unik. Tujuan dari semua itu adalah untuk membantu orang dalam membuat sesuatu yang lebih menarik secara visual dan membuat konten yang ditampilkan lebih menarik secara visual.

4. Video

Cara yang menarik dan lebih menyentuh untuk menyampaikan informasi adalah melalui video. Format video itu sendiri adalah alat yang sangat dinamis dan berguna untuk penyampaian informasi.

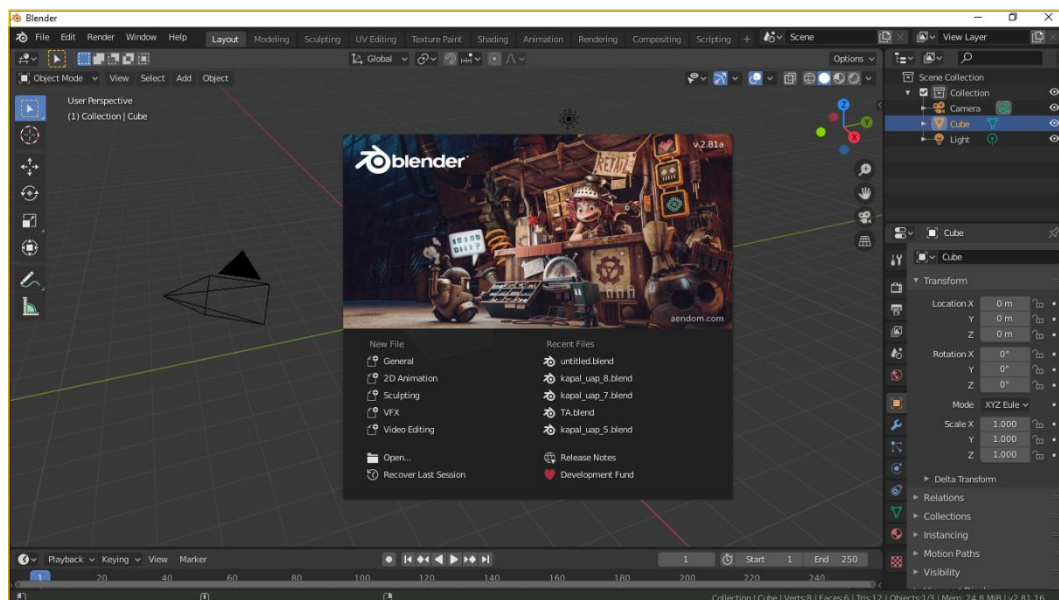
5. Animasi

Dalam sebuah presentasi, animasi berfungsi sebagai penarik perhatian dan dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk mensimulasikan dan menyampaikan konsep-konsep yang sulit dengan cepat.

2.8 Blender

Blender adalah film animasi, efek visual, objek cetak 3D, aplikasi 3D interaktif, dan video game semuanya dapat dibuat dengan Blender, sebuah program grafis 3D. Blender pada awalnya dibuat sebagai program animasi internal oleh

perusahaan animasi Belanda, Neogeo[5]. Seiring dengan berkembangnya proyek-proyek NeoGeo, begitu juga dengan Blender. Kemudian, NeoGeo gulung tikar tidak lama setelah versi gratisnya tersedia untuk umum secara online. Untuk terus mengembangkan Blender, Ton Roosendaal, programmer asli dan bapak dari produk ini, mendirikan NOT a number pada saat itu[10]. Blender memiliki potensi untuk menjadi sebuah produk; edisi gratisnya berfungsi penuh dan bukan demo, dan lisensinya mengizinkan penggunaan tak terbatas untuk barang komersial.



Gambar 2. 3 Tampilan Aplikasi Blender



Gambar 2.4 Logo Aplikasi Blender

2.8.1 Kelebihan Aplikasi Blender

Adapun kelebihan dari aplikasi blender adalah sebagai berikut:

1. Gratis

Untuk semua pengguna, Blender pada dasarnya adalah salah satu program animasi 3D gratis. Blender memudahkan pengguna untuk membuat animasi dengan menawarkan berbagai alat dan layanan serta fitur untuk membuat animasi, meskipun gratis untuk digunakan.

2. Open Source

Selain itu, Blender adalah sumber terbuka. Oleh karena itu, pengguna dapat mengubah program ini sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri, selama mereka mematuhi pedoman GNU (General Public License) yang ditetapkan oleh Blender, baik untuk penggunaan pribadi maupun bisnis.

3. Multi Platform

Selain Windows, Blender juga kompatibel dengan sistem operasi MacOS dan Linux. Dengan demikian, pengguna dapat membuka file menggunakan Blender pada versi apa pun tanpa perlu melakukan modifikasi.

4. Fitur Lengkap

Jika dibandingkan dengan program animasi 3D lainnya, fitur yang dimiliki Blender tergolong lengkap. Ketersediaan fitur Video Editing, Game Engine, dan Sculpting dalam Blender merupakan bukti bahwa Blender memiliki semua fungsionalitas yang dibutuhkan.

5. Update

Meskipun Blender dianggap sebagai program animasi 3D gratis, namun sebenarnya Blender selalu merilis versi terbarunya, yang tersedia untuk semua orang secara gratis. Silakan kunjungi situs web resmi Blender untuk melihat pembaruan versi terbaru.

2.8.2 Kekurangan Aplikasi Blender

Adapun kelebihan dari aplikasi blender adalah sebagai berikut:

1. GUI sulit dipahami

Penulis melihat bahwa antarmuka pengguna grafis (GUI) Blender agak membingungkan saat pertama kali diluncurkan. Karena ada beberapa alat dalam tampilan yang diatur dalam urutan tertentu. Hal ini tentu saja membutuhkan pemahaman dasar untuk menggunakannya, terutama bagi pengguna pemula.

2. Tool tidak lengkap

Sangat masuk akal untuk membicarakan tentang tool yang tidak lengkap dalam Blender. karena program ini sepenuhnya gratis. Oleh karena itu, jika kemampuan yang ditawarkan kurang dibandingkan dengan perangkat lunak animasi komersial lainnya, jangan kaget.

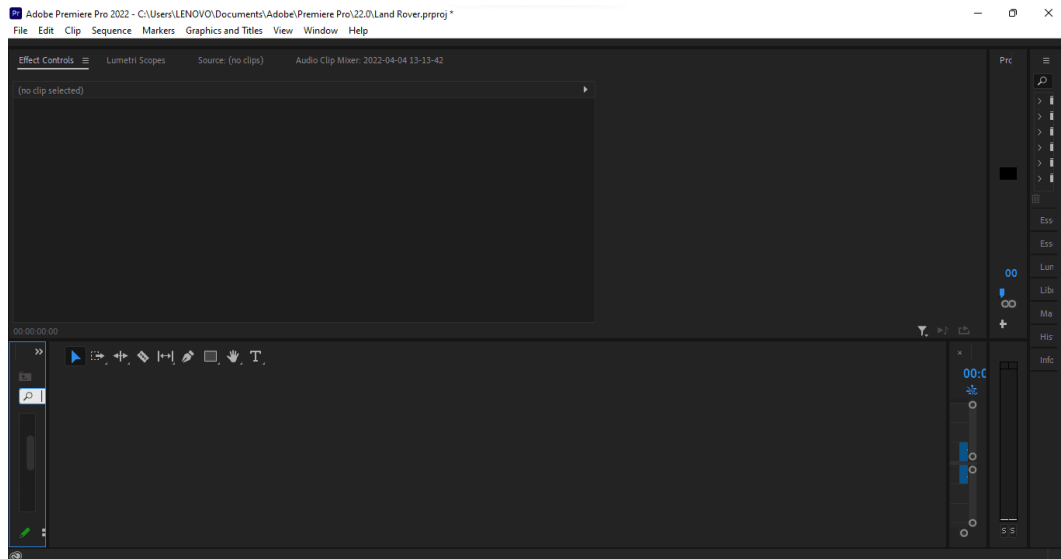
2.9 Adobe Premier Pro

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengeditan video yang dikembangkan oleh Adobe Systems yang memanfaatkan pengeditan nonlinier

(NLE). Salah satu paket perangkat lunak Adobe Creative Cloud yang disertakan dengan program ini. Selain sebagai program pengeditan video, Adobe Premiere Pro CC 2019 memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan menggunakan alat yang sama dengan program animasi lainnya. Dibandingkan dengan versi sebelumnya yang memiliki beberapa fitur baru yang sangat menarik dan desain ulang mendasar yang membuatnya cukup revolusioner.

Para profesional, terutama yang senang bereksperimen, menggunakan Adobe Premiere Pro untuk pengeditan video. Perusahaan televisi, radio, dan film/kronologi menggunakan program ini secara ekstensif[11].

Dengan kemampuan untuk mengubah pola penampilan dan menghidupkan file audio dan video, Adobe Premiere Pro menawarkan sekitar 45 efek video dan 12 efek audio. 19 Untuk sebagian efek, diperlukan kartu grafis terbaik. Namun demikian, hanya tiga dari empat puluh lima efek yang dapat diterapkan pada klip video tanpa memerlukan kartu grafis tingkat atas (seperti AMD atau NVIDIA). Item efek pihak ketiga yang bekerja dengan Adobe Premiere Pro, juga dapat disertakan. Secara akurat dapat mengukur waktu penyuntingan hingga dalam 0,01 detik. Hasilnya, Anda dapat menghasilkan bingkai yang lebih mulus, yang akan memperbaiki video Anda. Kokoh dan sulit macet, jadi pengeditan juga akan menjadi pengalaman yang luar biasa. memiliki fungsi rendering atau kemampuan untuk menggabungkan video tanpa menambahkan suara, yang tidak terlihat di aplikasi lain



Gambar 2.5 Tampilan Adobe Premier Pro



Gambar 2.6 Logo Aplikasi Adobe Premier Pro

2.9.1 Kelebihan Aplikasi Adobe Premier Pro

Adapun kelebihan dari aplikasi Adobe Premier Pro adalah sebagai berikut:

1. Mudah digunakan, karena penambahan fitur dan tata letak antarmuka yang dapat disesuaikan, perangkat lunak ini mudah digunakan

dengan ragam fungsi. Ruang kerja adalah salah satunya; menawarkan beberapa kategori dengan tujuan yang berbeda.

2. Dampak dari fasilitas yang disediakan. Perangkat lunak ini memungkinkan penerapan efek suara dan visual.
3. Kapasitas timeline untuk memasukkan dan membaca beberapa format file video yang akan digunakan untuk mengedit proyek dan menyisipkan audio dan video ke dalam banyak kolom.
4. Memiliki kemampuan untuk memadukan beberapa efek yang sudah jadi untuk memberikan tampilan yang lebih imajinatif dan ekspresif pada film.

2.9.2 Kekurangan Aplikasi Adobe Premier Pro

Adapun kekurangan dari aplikasi Adobe Premier Pro adalah sebagai berikut:

1. Ukuran program yang besar karena terbatas pada sistem operasi 64-bit.
2. Tidak menghemat ruang hard disk karena Premiere Pro CC menempati banyak ruang.
3. Kelemahan dalam penambahan *keyword tagging*, karena terbatas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Masalah

Adapun permasalahan dan hambatan yang ditemukan penulis dalam memperkenalkan salah satu tempat wisata di Kabupaten Dairi adalah Taman Wisata Iman adalah. Dimana media promosi yang selama ini digunakan adalah dengan membagikan brosur dan dengan membuat postingan di media social contohnya di akun Instagram. Metode ini kurang, dimana promosi yang dilakukan tidak dapat mencapai target para pengunjung. Menurut Analisa yang Penulis lakukan terhadap media promosi yang selama ini berjalan di Taman Wisata Iman, media promosi berupa animasi lebih efektif menarik minat masyarakat dan pengunjung yang baru atau yang belum mengenal Taman Wisata Iman, dikarenakan animasi dapat ditayangkan dalam berbagai media digital, seperti akun Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, dan media lainnya. Sehingga penulis merasa menggunakan animasi 3D sebagai media promosi yang lebih efektif menjangkau lebih banyak masyarakat dan pengunjung.

3.1.1 Analisis Proses

Dalam merancang animasi 3D dengan judul **"Taman Wisata Iman"** dengan metode Multimedia Development Life Cycle dimana dengan metode

MDLC yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) untuk menciptakan sebuah animasi 3D.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Perancangan

Dalam perancangan animasi 3D taman wisata iman sebagai media promosi sebagai, berikut beberapa kebutuhan untuk memecahkan masalah yang ada, yaitu :

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat yang digunakan untuk membangun visualisasi ini dengan spesifikasi berikut :

Untuk Aplikasi Blender 3.4.1 :

- a. Processor Intel ® Core ™ i5-6400 CPU @2.70GHz Intel(R) Core(TM) i3-7020U CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz
- b. RAM 8 GB

Untuk Aplikasi Adobe Premier Pro :

- a. Processor Intel ® Core ™ i5-6400 CPU @2.70GHz Intel(R) Core(TM) i3-7020U CPU @ 2.30GHz 2.30 GHz
- b. RAM 8 GB

2. Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dimaksud adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat visualisasi ini, yaitu :

- a. Operating System (OS) Windows 10Home
- b. Blender 3.4.1
- c. Adobe Premier Pro

3.2 Perancangan Sistem

Dalam perancangan animasi 3D, Penulis melakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu :

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini, tujuan promosi, konsep materi, konsep media pengenalan, dan target audiens telah diputuskan siapa target dari promosi.

2. Perancangan (*Design*)

Saat ini, proses desain bertujuan untuk menggambarkan urutan setiap adegan dan sumber daya yang dibutuhkan untuk menghasilkan video animasi 3D yang akan berfungsi sebagai alat promosi untuk Taman Wisata Iman, sebelum beralih ke tahap implementasi, peneliti menggunakan storyboard pada tahap ini untuk menggambarkan alur animasi.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pengumpulan data dan bahan untuk proses desain terjadi selama tahap pengumpulan bahan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Di tahap pembuatan ini akan dilakukan penggabungan setiap data-data (foto-foto) yang telah dikumpulkan.

5. Pengujian (*Testing*)

Selama tahap pengujian ini, akan ditentukan apakah video animasi tampil seperti yang direncanakan atau tidak.

6. Distribusi (Distribution)

Terakhir tahap pendistribusian akan menampilkan hasil dari perancangan dalam bentuk video.

3.2.1 Konsep (*concept*)

Judul yang diangkat ialah “Perancangan Animasi 3D Taman Wisata Iman Di Kabupaten Dairi Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia dengan tujuan untuk menampilkan video Taman Wisata Iman dalam bentuk animasi 3D serta sebagai media promosi untuk menambah daya tarik bagi pengunjung baik didalam maupun diluar daerah kabupaten Dairi.

3.2.2 Perancangan (*design*)

Saat ini, proses desain bertujuan untuk menggambarkan urutan setiap adegan dan sumber daya yang dibutuhkan untuk menghasilkan video animasi 3D yang akan berfungsi sebagai alat promosi untuk Taman Wisata Iman. Sebelum melangkah ke tahap implementasi, peneliti menggunakan storyboard pada tahap ini untuk menggambarkan alur animasi.

Tabel 3.1 Story Board Animasi Taman Wisata Iman

Gambar	Judul	Keterangan	Durasi
	Gerbang Masuk	Tampilan akan menampilkan gerbang masuk Taman Wisata Iman	11 Detik
	Gerbang Khas Bali	Untuk Tampilan selanjutnya akan menampilkan Gerbang Khas Bali Taman Wisata Iman	14 Detik
	Pura	Tampilan selanjutnya akan menampilkan Pura Taman Wisata Iman.	13 Detik

	Mesjid	Tampilan selanjutnya akan menampilkan Mesjid Taman Wisata Iman	09 Detik
	Gua Maria	Tampilan selanjutnya akan menampilkan Gua Maria Taman Wisata Iman	21 Detik
	Gereja	Tampilan selanjutnya akan menampilkan Gereja pada Taman Wisata Iman	17 Detik
	Vihara	Tampilan selanjutnya akan menampilkan Vihara pada Taman Wisata Iman	19 Detik

3.2.3 Pengumpulan Bahan (*material collecting*)

Pengumpulan materi yang sesuai dengan kebutuhan terjadi selama tahap pengumpulan materi. Hal ini mencakup pengumpulan informasi berupa kondisi lapangan dan materi, seperti konten, pengambilan gambar di taman, dan pengambilan gambar taman yang disimpan dalam format digital yang tepat. Selain itu, dipersiapkan untuk digunakan dalam tahap produksi. Berikut ini adalah hasil dari pengambilan gambar tempat Taman Wisata Iman:

1. Gerbang Khas Bali Taman Wisata Iman

Bangunan Gerbang khas bali di desain 3D dengan menggunakan *material* sesuai dengan gambar asli. Berikut adalah hasil pengambilan gambar Gerbang Khas Bali Taman Wisata Iman.



Gambar 3.1 Gerbang Khas Bali Taman Wisata Iman

2. Mesjid Taman Wisata Iman

Bangunan Mesjid di desain 3D dengan menggunakan *material* sesuai dengan gambar asli. Berikut adalah hasil pengambilan gambar Mesjid Taman Wisata Iman.



Gambar 3.2 Mesjid Taman Wisata Iman

3. Pura Taman Wisata Iman

Bangunan Pura di desain 3D dengan menggunakan *material* sesuai dengan gambar asli. Berikut adalah hasil pengambilan gambar Pura Taman Wisata Iman.



Gambar 3.3 Pura Taman Wisata Iman

4. Gua Maria Taman Wisata Iman

Bangunan Gua Maria di desain 3D dengan menggunakan *material* sesuai dengan gambar asli. Berikut adalah hasil pengambilan gambar Gua Maria Taman Wisata Iman.



Gambar 3.4 Gua Maria Taman Wisata Iman

5. Gereja Taman Wisata Iman

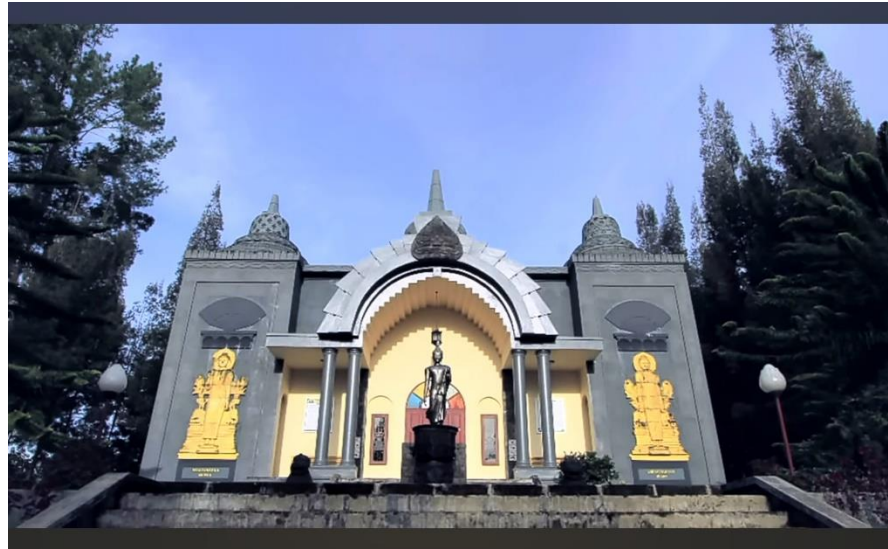
Bangunan Gereja di desain 3D dengan menggunakan *material* sesuai dengan gambar asli. Berikut adalah hasil pengambilan gambar Gereja Taman Wisata Iman.



Gambar 3.5 Gereja Taman Wisata Iman

6. Vihara Taman Wisata Iman

Bangunan Vihara di desain 3D dengan menggunakan *material* sesuai dengan gambar asli. Berikut adalah hasil pengambilan gambar Vihara Taman Wisata Iman.



Gambar 3. 6 Vihara Taman Wisata Iman

3.2.4 Pembuatan (*assembly*)

Pada tahap pembuatan objek 3D dan animasi. Proses pembuatan model objek 3D meliputi pembuatan ruang ibadah, kursi, dan barang-barang lainnya yang akan ditampilkan dalam animasi 3D yang ditujukan untuk mempromosikan Taman Wisata Iman. Pada tahap ini, penulis juga akan memanfaatkan program Blender untuk membuat animasi berdasarkan data digital yang telah diperoleh dan tahap desain.

3.2.5 Pengujian (*testing*)

Pengujian terhadap hasil desain animasi akan dilakukan pada tahap pengujian ini. Video animasi diuji dengan mengamati apakah hasilnya sesuai dengan yang direncanakan atau tidak.

3.2.6 Pendistribusian (*distribution*)

Pada tahap ini, video animasi yang telah melalui pengujian dan dianggap memuaskan serta sesuai dengan tujuan penggunaan, akan dibagikan dengan cara diunggah ke situs media sosial seperti Facebook dan YouTube agar dapat dilihat oleh banyak orang secara global di internet.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada bagian ini, Penulis akan menampilkan hasil video animasi 3 dimensi Taman Wisata Iman di Kabupaten Dairi. Durasi video animasi ialah 3 menit 2 detik.

4.1.1 Opening

Scene opening dibuat dengan menampilkan logo STMIK TIME dan *Typography* dan juga disini dimulai *backsound* menggunakan lagu *Upbet and Happy Pop* yang di bawakan oleh *Morning Light Music*.



Gambar 4.1 Scene Logo STMIK TIME



Gambar 4.2 Opening Scene

4.1.2 Scene 1

Pada scene pertama ini menampilkan tampilan awal pada bagian gerbang bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 11 detik).



Gambar 4.3 Scene Tampilan Depan Taman Wisata Iman

4.1.3 Scene 2

Pada scene kedua ini menampilkan tampilan bangunan Gerbang Khas Bali bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 14 detik).



Gambar 4.4 Scene Tampilan Depan Gerbang Khas Bali

4.1.4 Scene 3

Pada scene ketiga ini menampilkan tampilan bangunan Pura bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 13 detik).



Gambar 4.5 Scene Tampilan Bangunan Pura

4.1.5 Scene 4

Pada scene keempat ini menampilkan tampilan bangunan Masjid bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 9 detik).



Gambar 4.6 Scene Tampilan Bangunan Masjid

4.1.6 Scene 5

Pada scene kelima ini menampilkan tampilan bangunan Gua Maria bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 21 detik).



Gambar 4.7 Scene Tampilan Bangunan Gua Maria

4.1.7 Scene 6

Pada scene keenam ini menampilkan tampilan bangunan Gereja bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 17 detik).



Gambar 4.8 Scene Tampilan Bangunan Gereja

4.1.8 Scene 7

Pada scene ketujuh ini menampilkan tampilan bangunan Vihara bagian tampak depan yang ada di Taman Wisata Iman (durasi 19 detik).



Gambar 4.9 Scene Tampilan Bangunan Vihara

4.1.9 Scene 8

Pada *scene* ini, menampilkan logo STMIK TIME sebagai penutup (durasi 5 detik).



Gambar 4.10 Scene Penutup dengan Logo STMIK TIME

4.2 Pembahasan

Rancangan animasi 3D “Taman Wisata Iman” dengan metode Multimedia Life Development Cycle (MDLC) ini dirancang dengan enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). mulai dari pembuatan konsep, penggambaran storyboard, pengempulan bahan atau material yang akan diperlukan, kemudian penulis mulai membuat desain animasi dengan menggunakan aplikasi Blender. Setelah itu, penulis melakukan pengujian akan animasi dapat di sebarluaskan ke media social atau tidak dengan melihat hasil video animasi apakah ada kesalahan dalam video atau tidak sesuai dengan rancangan.

Penulis setelah melakukan pengujian adalah melakukan pendistribusian akan video animasi 3D ke media *social*.

4.2.1 Kelebihan

Adapun kelebihan animasi yang dirancang oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Video animasi ini lebih terstruktur karena pembuatnya menggunakan teknik Multimedia Development Life Cycle.
2. Penulis memberikan warna dan musik latar yang membuat animasi lebih menarik.

4.2.2 Kekurangan

Selain kelebihan dari yang dirancang juga memiliki kekurangan yaitu:

1. Dalam perenderan video nya kurang maksimal sehingga terkesan patah-patah pada video.
2. Belum bisa mengoptimalkan fitur-fitur yang ada di Blender dalam pembuatan desain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terbentuknya media berupa video animasi yang bisa dijadikan media promosi dan sumber penyampaian informasi dalam pengenalan tempat Taman Wisata Iman.
2. Metode Multimedia Development Life Cycle menghasilkan *output* desain 3d yang memiliki tahapan lebih detail dan sangat jelas.
3. Selain untuk promosi wisata, di buatnya video ini agar seluruh masyarakat Indonesia khusus nya Kabupaten Dairi lebih mencintai dan menjaga Taman Wisata Iman sebagai tempat wisata yang religi dan asri.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di buat, maka penulis memiliki beberapa saran untuk penulis sendiri agar kedepan nya penelitian yang di buat akan lebih baik hasilnya. Saran-saran yang akan penulis uraikan antara lain:

1. Untuk mengembangkan video animasi 3 dimensi diharapkan mampu membuat informasi keseluruhan yang lebih lengkap tentang bagaimana Taman Wisata Iman yang ada di Kabupaten Dairi.

2. Ke depannya, fasilitas yang ditawarkan lebih fleksibel yang akan semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman dan tren yang sedang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Deslianti and R. Anugrah, "PEMBUATAN VIDEO 3D KAMPUS IV UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU MENGGUNAKAN BLENDER," vol. 2, no. 1, pp. 289–297, 2020. Cahya, Setya Angga. *Perancangan Sistem Pelayanan Puskesmas Menggunakan Framework CodeIgniter pada Puskesmas Kaliwungu Kab. Semarang*. Diss. Program Studi Teknik Informatika, 2020.
- [2] Siti Fatonah, Siti. *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM IMUZ PHOTOGRAPHY SEBAGAI SARANA PROMOSI*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.
- [3] Fatin, Zahran Dhia Rizqullah, and Rizki Yantami Arumsari. "Pembuatan Video Pariwisata Kabupaten Kuningan." *eProceedings of Art & Design* 6.3 (2019).
- [4] Ashari, Nur Wahidin. "Visualisasi Sarana dan Prasarana Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo Berbasis 3D sebagai Media Promosi." *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* 11.1 (2021): 27-34.
- [5] Benny, Benny. "Perancangan Simulasi Kampus STMIK IBBI Berbasis Multimedia dengan Metode Multimedia Development Life Cycle." *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology* 9.1 (2021).
- [6] Baihaqi, Baihaqi, Maulinda Maulinda, and Maghfiratul Ulfa. "Perancangan Animasi 3D Gedung Fakultas Teknik Universitas Serambi Mekkah Sebagai

- Media Informasi." *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 2.1 (2019): 79-85.
- [7] Bintarto, Joko Joko, and Indah Siti Indah Lestari. "Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage)." (2020).
- [8] Yuliadi dkk, "Rekayasa Video Profile Sebagai Media Promosi STMIK SYAIKH ZAINUDDIN NW ANJANI Menggunakan Teknik Videografi" 2020
- [9] Putra, Jati, and Tintin Chandra. "Perancangan Simulasi Animasi 3D pada Gedung Serbaguna Pemerintahan Provinsi Sumatera Utara Menggunakan Aplikasi 3DS Max." *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology* 8.6 (2020).
- [10] Sumendap, Inke Y., Virginia Tulenan, and Sary DE Paturusi. "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus: Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo)." *Jurnal Teknik Informatika* 14.2 (2019): 227-234.
- [11] Herlambang, Faizal Arya, Tri Listyorini, and Endang Supriyati. "Media Promosi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah Kudus Menggunakan Animasi 3 Dimensi." *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital* 2.2 (2023): 169-178.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Patricia Anesma Br.Parhusip
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 08 Februari 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Kristen Protestan
Alamat : Jl. Pelita No.78 Sumbul, Kab.Dairi
Email : Patriciaanesma123@gmail.com

Pendidikan Formal

2008 – 2014 : SD Swasta Tunas Harapan
2014 – 2017 : SMP Santo Yoseph Medan
2017 – 2020 : SMK Grafika Bina Media Medan
2020 – 2024 : STMIK TIME Medan

Medan, 29 Juni 2024

Patricia Anesma Br.Parhusip



SURAT KEPUTUSAN
NO. 055/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di bangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama : Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M
Pembimbing II	Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044012	Patricia Anesma Br Parhusip	Teknik Informatika
---------	-----------------------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Animasi 3D Taman Wisata Iman Dairi Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia
--

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya

- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Patricia Anesma Br.Parhusip
NIM : 2044012
JUDUL SKRIPSI : "PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA IMAN DI KABUPATEN DAIRI
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN METODE MDLC"
NAMA DOSEN : Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
24 Januari 2024	Bab 1 (*Menjelaskan kenapa kamu membuat animasi 3d taman wisata iman sebagai media promosi dan apa bedanya dengan penelitian sebelumnya. *Menjelaskan desain bangunan seperti apa aja yang mau dibuat. *Membuat tabel jadwal kegiatan, alat, dan bahan yang digunakan.)	
26 Februari 2024	Bab 1 Acc	
08 Maret 2024	Bab 2 Acc	
04 April 2024	Bab 3 Acc	
06 Juni 2024	Bab 4 (Perbaikan tampilan dan suara)	
25 Juni 2024	Bab 4 Acc	
25 Juni 2024	Bab 5 Acc	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 29 Juni 2024
Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Patricia Anesma Br.Parhusip



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Patricia Anesma Br.Parhusip
NIM : 2044012
JUDUL SKRIPSI : "PERANCANGAN ANIMASI 3D TAMAN WISATA IMAN DI KABUPATEN DAIRI
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA"
NAMA DOSEN : Jackri Hendrik, S.T., M.Kom
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
30 Januari 2024	Bab 1 (*Periksa jarak antara judul bab dengan sub judul apakah sudah sesuai ketentuan buku panduan. *Perbaiki kesalahan typo (banyak typo seperti "photo", dll, *Istilah asing di cetak miring (italic)).	
23 Februari 2024	Bab 1 Acc	
04 Maret 2024	Bab 2 (Perbaiki penulisan daftar isi)	
07 Maret 2024	Bab 2 Acc	
16 April 2024	Bab 3 (*Pada bab 3 hanya ada 3.1 Analisis dan 3.2 Perancangan.(tidak ada 3.3). *Pada 3.1 terlihat ada 3.1.1 tetapi tidak ada 3.1.2? Jika ada 3.1.1 maka ditunggu 3.1.2, jika tidak ada 3.1.2 maka tidak perlu pembuatan nomor 3.1.1 *Jangan ada sub bab yang redudansi, terlihat ada sub bab 3.2 Perancangan dan sub bab 3.2.2 Perancangan (Design)).	
19 April 2024	Bab 3 Acc	
13 Juni 2024	Bab 4 Acc	
27 Juni 2024	Bab 5 Acc	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 29 Juni 2024
Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,



Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Patricia Anesma Br.Parhusip