

VISUALISASI TEKNIK ANIMASI 3D SEBAGAI DAYA TARIK PROMOSI DESAIN INTERIOR DAN EKSTERIOR PADA PEMASARAN PERUMAHAN

Azra Aaliya Ibrahim¹, Khairunnisa², Siti Sundari³

1,2,3) Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 22 Mei 2024

Revised: 31 Mei 2024

Accepted: 07 Juni 2024

ABSTRACT

Abstrak

Media promosi dengan strategi penjualan yang bermacam-macam kini telah banyak dibuat oleh pihak pemasaran lainnya. Media promosi memiliki strategi penjualan yang berbedada - beda sesuai dengan prosedur perusahaan masing - masing, tetapi semuanya memiliki satu tujuan yaitu untuk menyampaikan pesan dari sebuah produk kepada masyarakat atau calon konsumen tentang makna, tujuan serta keunggulan dari produk tersebut. Di perusahaan PT. Rapy Ray Putratama khususnya divisi Ray Developer selama ini media promosi hanya menggunakan media cetak seperti brosur. Untuk itu, dengan adanya media promosi visualisasi animasi ini media promosi bagi Ray Developer menjadi lebih efektif dan praktis sehingga calon konsumen dapat memahami pesan yang terdapat dari visualisasi animasi tersebut. Software yang digunakan untuk membuat visualisasi animasi ini yaitu AutoCad, SketchUp, 3D Max, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere.

Kata Kunci: Visualisasi Animasi, Media Promosi, 3D.

Abstract

Promotional media with various sales strategies have now been made by other marketing parties. Promotional media have different sales strategies according to each company's procedures, but all of them have one goal, namely to convey the message of a product to the public or potential customers about the meaning, purpose and advantages of the product. In the company PT. Rapy Ray Putratama especially the Ray Developer division so far as promotional media only uses print media such as brochures. For this reason, with the existence of this animated visualization promotional media, the promotional media for Ray Developer becomes more effective and practical so that potential consumers can understand the message contained in the animated visualization. The software used to create this animated visualization is AutoCad, SketchUp, 3D Max, Adobe After Effects, and Adobe Premiere.

Keywords: Animation Visualization, Media Promotion, 3D.

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:

E-mail : azraliyaibrahim007@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu kebutuhan primer setiap manusia, rumah merupakan kebutuhan mutlak untuk kemakmuran. Perumahan merupakan kumpulan rumah yang dilengkapi dengan berbagai infrastruktur dan layanan. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan ekonomi dan pertumbuhan penduduk, sehingga kebutuhan perumahan semakin meningkat. Meningkatnya permintaan perumahan menyebabkan persaingan yang semakin ketat. Kegiatan strategi pemasaran harus terlebih dahulu menganalisis hubungan antara konsumen/pelanggan dan produk, meneliti, mengembangkan dan memposisikan produk berdasarkan segmentasi, memilih strategi segmentasi, dan merancang strategi pemasaran.

Di perusahaan PT. Rapy Ray Putratama khususnya divisi Ray Developer adalah sebuah usaha yang menyediakan rumah siap huni jenis komersil hingga subsidi. Perumahan dengan berbagai macam *type* dan luas tanah yang berbeda. Beberapa rencana yang digunakan oleh *developer* dalam pemasaran rumah untuk mengklasifikasikan rumah ke dalam berbagai model dan *type* yang sesuai dengan kondisi ekonomi suatu komunitas atau kelompok masyarakat. Dengan beragamnya model dan *type* rumah yang ditawarkan, akan menjadi tantangan tersendiri bagi *developer* untuk memasarkannya kepada masyarakat. Demikian pula masyarakat akan cenderung menggali informasi lebih dalam terkait kebutuhan masyarakat itu sendiri melalui berbagai media.

Seperti penelitian sebelumnya dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya melakukan penelitian mengenai strategi komunikasi pemasaran perumahan okaz mansion di Ponorogo terjadinya penurunan jumlah rumah yang terjual dari tahun ke tahun. Diduga strategi pemasaran yang dilakukan tidak berjalan dengan baik. (Anwar, 2021)

Penelitian sebelumnya juga menjelaskan dari Fakultas Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan melakukan penelitian mengenai visualisasi 3 dimensi perumahan sebagai media informasi pemasaran mengemukakan bahwa media penyampaian informasi pemasaran saat ini belum cukup memberikan gambaran produk atau

properti bagi konsumen/masyarakat. Tujuan dari penelitian ini agar konsumen atau calon pembeli mendapatkan informasi mengenai produk rumah. (Khoirudin, 2018)

Berbagai media sebagai tempat memperoleh informasi kini telah tersedia dan beberapa metode pemasaran yang lebih umum saat ini digunakan di Perumahan Rumah Pondok 7 itu sendiri, seperti melalui pemasaran *online*, memanfaatkan media sekitar seperti media cetak atau brosur, menawarkan layanan yang fleksibel kepada konsumen, pameran produk di pusat perbelanjaan atau acara lainnya serta memberikan jaminan kualitas produk kepada konsumen. Cara atau media ini sering digunakan untuk menyebarkan informasi. Menurut manajer pemasaran Ray Developer Yulmiftahul Jannah, media pemasaran perlu dibuat lebih menarik, *detail*, dan lebih mudah digunakan oleh calon konsumen/pembeli, terutama mengenai produk terbaru Ray Developer yaitu Perumahan Pondok Rumah 7.

2. METODE PENELITIAN

Animasi adalah gambar bergerak yang dibentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Di era *modern* saat ini, animasi dibuat menggunakan komputer, baik secara menyeluruh maupun sebagian. Animasi telah digunakan secara luas untuk industri hiburan, permainan, maupun pendidikan. Salah satu pemain besar di industri animasi adalah *Disney*. Selain perusahaan yang terkenal dengan ikon *Mickey Mouse*-nya itu, ada juga perusahaan lain yang bergerak di bidang animasi, misalnya *Pixar*. Ini membuktikan bahwa animasi adalah industri yang sangat besar. Animasi tidak hanya populer di televisi maupun layar lebar. Di dalam situs video *sharing* seperti *Youtube*, minat masyarakat akan animasi pun cukup tinggi. Ini dibuktikan dengan munculnya tokoh dan *channel* animasi yang terkenal setelah dipublikasikan melalui *Youtube*, seperti *Domics*, *Let Me Explain Studios*, *TimTom*, *TheOdd1sOut*, dan seterusnya.

Pemodelan 3 dimensi adalah proses membuat objek secara nyata menggunakan program komputer yang biasa juga disebut dengan istilah *CAD* (*Computer Aided Design*) atau *CADD* (*Computer Aided Design and Drafting*).

Dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang, pemodelan 3 dimensi mempunyai banyak keuntungan antara lain:

1. Pemodelan 3 dimensi lebih mudah dilakukan.
2. Dapat menggambarkan/menyimulasikan keadaan yang sesungguhnya.
3. Lebih murah jika dibandingkan dengan membuat bentuk secara fisik.
4. Model 3 dimensi dapat digunakan untuk analisis menggunakan metode elemen hingga.
5. Model 3 dimensi dapat terhubung secara langsung dengan proses manufaktur/fabrikasi menggunakan *CNC (Computer Numericaly Controled)* dan dapat digunakan sebagai bahan presentasi dalam bidang pemasaran produk.

Berdasarkan metode pemodelan geometrinya, pemodelan 3 dimensi dapat dibedakan menjadi 3 bentuk dasar yaitu:

1. *wireframe* (kerangka),
2. *surface* (permukaan) dan
3. *solid* (bentuk pejal).

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. (Slamet, 2020:1).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap produksi merupakan proses pembuatan animasi yang sesungguhnya dimulai. Dimana pada tahap produksi, ide dan alur cerita yang telah digambarkan di dalam *storyboard* akan diwujudkan ke dalam bentuk animasi berbasis 3D dengan menggunakan *software AutoCAD* dan *3D Max*.

Tahap pasca produksi merupakan proses yang dilakukan untuk merapikan animasi yang sudah dibuat. Dengan kata lain proses ini merupakan proses *editing*. Pada proses ini dilakukan *editing* suara, animasi, dan proses kompresi. Proses ini dapat dilakukan lebih dari satu kali sampai mendapatkan animasi yang benar-benar bagus. Untuk proses editing animasi ini menggunakan *software Adobe Premiere*, dan *Adobe After Effect*. Berdasarkan tahapan pembuatan yang ditunjukkan dalam *storyboard* pada gambar berikut ini merupakan hasil dari pembuatan visualisasi animasi 3D.



Gambar 1. Hasil visualisasi 3D

Untuk melihat sejauh mana hasil dari visualisasi tersebut penulis mengambil data kuisisioner kepada kepada 33 *audience* atau calon konsumen yang datang ke kantor pemasaran Ray Developer terhitung sejak tanggal 6 april – 2 mei 2023. Kuisisioner terdiri dari pertanyaan seputar bagaimana menurut *audience* tentang hasil video promosi yang berupa visualisasi animasi sehingga target dalam pembuatan visualisasi animasi ini tercapai, yaitu dengan adanya visualisasi animasi *audience* mudah untuk memvisualisasikan produk Perumahan Rumah Pondok 7.



Gambar 2. Data responden

Berikut pertanyaan dan jawaban dari kuisisioner adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil kuisisioner 1

Berdasarkan pertanyaan di atas, maka hasil grafik dari pertanyaan tersebut menunjukkan pilihan (mungkin : 4(12,5%), (ya : 29(90,6%), (tidak : 1(3,1%). Sehingga pilihan “ya” adalah pilihan terbanyak dari ketiga pilihan dari pertanyaan pertama. Berikut grafik kuisisioner dari pertanyaan “Apakah video visualisasi animasi memiliki informasi yang jelas?”.



Gambar 3. Hasil kuisisioner 2

Berdasarkan pertanyaan di atas, maka hasil grafik dari pertanyaan tersebut menunjukkan pilihan (tidak : 1(3,1%), (mungkin : 3(9,4%), (ya : 28(87,5%). Sehingga pilihan “ya” adalah pilihan terbanyak dari ketiga pilihan dari pertanyaan pertama. Berikut grafik kuisisioner dari pertanyaan “Apakah video visualisasi animasi dapat membantu anda untuk melihat detail dari Perumahan Rumah Pondok 7 sebagai pengganti brosur cetak?”.

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang penulis dapat dari penelitian ini dengan adanya media promosi yang menggunakan visualisasi animasi 3D lebih berguna dari media cetak brosur yang sebelumnya di pakai oleh pihak Ray Developer. Adanya visualisasi animasi 3D sebagai promosi produk desain interior dan eksterior pada Perumahan Rumah Pondok 7 ini sebagai media visual bagaimana calon konsumen mudah memahami bentuk visual dari Perumahan Rumah Pondok Guna visualisasi animasi ini juga dapat meminimalisirkan biaya pencetakan media cetak seperti brosur.

Selain itu visualisasi animasi 3D sebagai promosi produk desain interior dan eksterior pada Perumahan Rumah Pondok 7 ini juga lebih efektif dalam menyampaikan informasi yang jelas kepada calon konsumen serta di lengkapi dengan penjelasan fasilitas, *overview* lokasi, *type* tanah dan bangunan, *sitemplan* serta biaya angsuran dari Perumahan Rumah Pondok 7. Pembuatan video visualisasi animasi 3D dibuat menggunakan *software AutoCAD, SketchUp, 3D Max, Adobe After Effect dan Adobe Premiere* kemudian di *export* dalam bentuk *MP4* sehingga lebih mudah digunakan. Hasil pengujian pembuatan video visualisasi animasi 3D sebagai promosi produk desain interior dan eksterior pada Perumahan Rumah Pondok 7 dengan mengisi kuesioner dari *Google Form*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapakan terimakasih penulis sampaikan kepada Orang tersayang serta adik – adik saya yang juga mendukung dan membantu saya untuk menyelesaikan perkuliahan saya.

Bapak Irwansyah Putra, SE selaku pimpinan Ray Developer, Ibu Yulmiftahul Jannah selaku manejer Ray Developer yang telah mengizinkan saya melaksanakan penelitian di Ray Developer. Teman – teman yang berada di PT. Rapy Ray Putratama, khususnya Ray Developer. Terimakasih saya juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Akhir kata saya menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, saya masih

melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, saya meminta maaf yang sedalam- dalamnya atas kesalahan yang dilakukan.

PUSTAKA

- Erik Slamet. 2020. *SketchUp Solid Tools dan Sandbox pada Desain dan Pemodelan Bangunan*. CV. Multimedia Edukasi: https://www.google.co.id/books/edition/SketchUp_Solid_Tools_dan_Sandbox_pada.
- Gunanto dan Joko Pramono. 2021. *Gambar Teknik Manufaktur SMK/MAK Kelas XII. Program Keahlian Teknik Mesin. Kompetensi Keahlian Teknik Pemesinan*. Penerbit Andi: https://www.google.co.id/books/edition/Gambar_Teknik_Manufaktur_SMK_MAK_Kelas.
- Jubilee Enterprise. 2018. *Adobe After Effects Komplet*. Alex Media Komputindo: https://www.google.co.id/books/edition/Adobe_After_Effects_Komplet.
- Jubilee Enterprise. 2019. *Adobe Premiere Pro dan CC untuk Pemula*. Alex Media Komputindo: https://www.google.co.id/books/edition/Adobe_Premiere_Pro_dan_CC_untuk_Pemula.
- Jubilee Enterprise. 2020. *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Alex Media Komputindo: https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Dasar_Animasi_Komputer.
- Karuniawan Royani. 2021. *Pembuatan Film Animasi 3D Pendek Dengan Teknik Rotoscoping Berjudul Sewaktu – waktu*. Surabaya: Jurnal Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
- Kresna Virgitta Permana. 2020. *Bahan Ajar Desain Interior Teori dan Praktik*. UNJ Press: https://www.google.co.id/books/edition/DESAIN_INTERIOR.
- Mamba'ul Ulum. 2022. *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack Untuk Meningkatkan Visu alisasi, Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit P4I: https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Karton_Bekas_Snack.
- Maman Hilman dan Nugraha Kusuma N. 2022. *Pengembangan Produk Unggulan Perdesaan Belajar Dari Usaha Komunitas Ekonomi Kreatif Desa Pusakasari Kabupaten Ciamis*. Cemerlang Indonesia: https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Produk_Unggulan_Perdesaan.
- Muh dan Eli Brahim. 2021. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK/MAK Kelas XI Semester 1. Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen. Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan. Kompetensi Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga*. Penerbit Andi: https://www.google.co.id/books/edition/Produk_Kreatif_dan_Kewirausahaan_Akuntan.
- Muhammad Dedi Irawan. 2022. *Flowchart dan Pseudo-Code: Implementasi Notasi Algoritma dan Pemrograman*. Media Sains Indonesia: https://www.google.co.id/books/edition/Flowchart_dan_Pseudo_Code_Implementas.
- Nadila Julinda. 2021. *Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang*. Bengkulu: Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
- Ramen A Purba, dkk. 2020. *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis: https://www.google.co.id/books/edition/Teknologi_Pendidikan.
- Rio Manullang. 2019. *Aplikasi Google SketchUp untuk Desain 3 Dimensi*. Alex Media Komputindo: https://www.google.co.id/books/edition/Aplikasi_Google_SketchUp_untuk_Desain.
- Nana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Lakeisha: https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.
- Siwi Widi Asmoro dan Joko Pramono. 2021. *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia. Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Andi: https://www.google.co.id/books/edition/Animasi_2D_dan_3D_SMK_MAK_Kelas.
- Thoat Khoirudin dan Murinto. 2018. *Visualisasi 3 Dimensi Perumahan Sebagai Media Informasi Pemasaran*. Yogyakarta: Jurnal Fakultas Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan.
- Wahyu Fery Setiadi. 2018. *Perancangan Interior Rumah Lanjut Usia Di Kabupaten Klaten*. Surakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Yandry D.R. Rory. 2021. *Pemanfaatan Perangkat Lunak AutoCAD untuk Pembuatan Peta Dasar Pendaftaran di kabupaten Minahasa*. Minahasa: Jurnal Universitas Bhumibhakti Adhiguna.