

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi multimedia merupakan profesi baru yang sedang dibutuhkan pada saat sekarang dan yang akan datang. Imajinasi yang kuat diperlukan di bidang ini untuk membayangkan, melihat profesi, menciptakan apa yang tidak terbayangkan oleh kebanyakan orang saat ini. Ciri-ciri perkembangan media informasi saat ini sudah tidak lagi terbatas pada sebuah konsep ruangan saja, tetapi mengarah pada sebuah pengalaman media informasi dimana teknologi memungkinkan media industri untuk memproduksi media informasi yang lebih beragam, setidaknya terlihat dari media yang tidak hanya tersedia dalam bentuk *audio*, visual, *audio visual*, hingga online.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi semakin pesat pada pengembangan animasi 3D yang sudah populer di masyarakat. Animasi 3D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam ruang digital 3D. Penggunaan animasi 3D untuk saat ini bukan hanya untuk *game* saja, tapi bisa dimanfaatkan sebagai sarana media informasi yang telah melebar ke banyak aspek di dalam perusahaan, sehingga mengalami sebuah perkembangan yang signifikan. Hal ini dikarenakan video animasi sangat menarik sehingga cepat di terima oleh konsumen.

3D atau 3 Dimensi adalah sebuah objek / ruang yang memiliki panjang lebar dan tinggi yang memiliki bentuk. 3D tidak hanya digunakan dalam matematika dan fisika saja melainkan dibidang grafis, seni, animasi, komputer dan lain-lain. 3D atau 3 Dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki 3 dimensi geometris yang terdiri dari : kedalaman, lebar dan tinggi.

Ilmu pengetahuan teknologi dan informasi telah berkembang dengan pesat. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi suatu pekerjaan kantor atau rumah dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Bahkan teknologi dan informasi ini juga dapat digunakan sebagai sarana dalam bidang bisnis. Contohnya adalah sarana untuk mempromosikan atau mengiklankan sebuah perusahaan berupa gambar, video, website, dan lain-lain. Sarana untuk

mempromosikan suatu perusahaan adalah *company profile* (Profil Perusahaan) dengan konsep 3D.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini, bisa dikatakan teknologi informasi telah memasuki ke segala bidang, salah satunya bidang bisnis atau jasa. Bisnis tanpa adanya memanfaatkan teknologi informasi tidak akan bisa maju dan terancam bangkrut. Banyak pelaku bisnis yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kemajuan bisnis dan mendapatkan keuntungan yang diinginkan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi di bidang bisnis akan memberikan dampak positif yang besar untuk jalannya bisnis yang kita bangun.

Profil perusahaan merupakan penjelasan mengenai perusahaan secara umum. Di dalamnya berisi info visi dan misi sebuah perusahaan. Profil perusahaan memiliki peranan cukup penting bagi sebuah perusahaan karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu manfaat lain dari profil perusahaan sebagai sarana presentasi adalah dapat mempersingkat pertemuan sehingga klien tidak perlu bertanya secara detail tentang profil, visi, dan misi perusahaan secara langsung.

Hotel My Homestay adalah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa. Bertempat di Kota Palopo. Hotel My Homestay sendiri sudah memiliki media informasi melalui *website* dan aplikasi online lainnya seperti *traveloka*, *pegipegi* dan *booking.com*. Seiring berkembangnya teknologi dan media informasi dalam bidang multimedia secara visual sangat penting untuk diterapkan oleh Hotel My Homestay sebagai upaya meningkatkan pemasukan. Akan tetapi Hotel My Homestay belum mempunyai video profil. Meskipun perusahaan ini memiliki profil perusahaan berupa buku tetapi profil perusahaan yang digunakan oleh Hotel My Homestay ini sulit untuk memperkenalkan tentang profil, visi, dan misi kepada konsumen secara detail. Sehingga berakibat kurangnya minat pelanggan atau calon pelanggan untuk melihatnya.

Hotel My Homestay belum mempunyai sebuah video profil perusahaan dengan konsep 3D untuk para konsumen atau calon konsumennya. Selain itu penulis juga ingin memberi kontribusi kepada perusahaan di Hotel My Homestay untuk membantu memperkenalkan kepada konsumen atau calon konsumen melalui penerapan berbasis animasi 3D. Dalam hal ini Hotel My Homestay

berupaya memperkenalkan secara jelas sekaligus menarik kepada para konsumen melalui profil perusahaan berbasis animasi 3D. Sehingga dapat memperkenalkan profil, visi, dan misi secara jelas dan cepat diterima oleh para konsumen ataupun calon konsumen.

Permasalahan yang dibahas diatas yang diharapkan mendapatkan solusi yang tepat untuk memperbaiki sistem informasi pelayanan perusahaan di Hotel My Homestay, maka penulis ingin membuat suatu animasi 3D yang nantinya akan membantu pihak perusahaan dalam memperkenalkan profil, visi, dan misi kepada konsumen dengan mengangkat judul dalam sebuah tugas akhir “ Perancangan Video Profil Perusahaan Berbasis Animasi 3D di Hotel My Homestay “ sehingga dapat membantu pihak perusahaan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan uraian yang telah dikemukakan diatas maka yang akan menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat sebuah media informasi video profil perusahaan berbasis animasi 3D secara detail di Hotel My Homestay?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah merancang dan membuat media informasi video profil perusahaan berbasis animasi 3D secara detail di Hotel My Homestay.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut:

### **1. Bagi Penulis**

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki, yang telah didapat di bangku perkuliahan

### **2. Bagi Hotel My Homestay**

Pihak hotel dapat memberikan informasi berupa video profile perusahaan berbasis animasi 3D secara detail dengan tampilan yang lebih menarik

3. **Bagi Masyarakat**

Masyarakat khususnya konsumen yang telah melihat sebuah informasi video profil perusahaan berbasis animasi 3D dapat menimbulkan daya tarik dan kenyamanan ketika melihatnya.

4. **Bagi Universitas Cokroaminoto Palopo**

Sebagai salah satu jembatan kerjasama antara pihak kampus dan pihak Perusahaan di Hotel My Homestay.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Teori**

#### **1. Multimedia**

##### **a. Pengertian multimedia**

Pengertian multimedia mengalami perubahan dari generasi awal yang sederhana hingga generasi saat ini. Pada dasarnya, multimedia merujuk pada penggunaan beberapa media tanpa harus terpengaruh kontrol komputer. Saat ini multimedia lebih ditekankan pada penggunaan beberapa media yang terintegrasi pada komputer. Menurut Agnew (dalam Ma'ruf 2016:13) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media pada layar komputer (monitor) yang terdiri dari beberapa atau seluruh elemen media berupa teks, grafik, gambar, *audio*, dan video beserta tombol yang bisa dikendalikan oleh user menggunakan mouse.

Definisi lain multimedia pada zaman sekarang disampaikan oleh Hofstetter yang mengartikan multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto, 2005: 20-21).

Arsyad (dalam Ma'ruf 2016:14) mengartikan multimedia sebagai perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan sebuah informasi, pesan, atau isi pelajaran. Dari uraian diatas, multimedia pada zaman sekarang dapat diartikan sebagai penggabungan beberapa media berupa teks, grafik, animasi, *audio*, dan video secara interaktif dan terintegrasi pada komputer sehingga pengguna dapat mengontrol elemen-elemen multimedia tersebut sesuai kebutuhan.

Multimedia, ditinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata , yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dan medium, juga diartikan sebagai suatu saran, wadah atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan

dimanipulasi ke semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan dimana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital. ( Darma, 2009:1).

#### **b. Multimedia interaktif**

Multimedia interaktif adalah media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer) yang mampu menciptakan sebuah lingkungan pengajaran yang interaktif yang memberikan suatu respon terhadap kebutuhan belajar siswa. Arsyad (dalam Ma'ruf 2016:16). Dengan kata lain multimedia interaktif mampu memberikan respon sesuai kebutuhan pengguna.

Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. (Surjono 2017).

Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Hal ini sesuai dengan Suyanto (2003) yang menjelaskan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah media ini secara inheren memaksa pengguna atau pemakai untuk berinteraksi dengan materi. Siyamta (dalam Ma'ruf 2016:16). Interaksi ini bervariasi dari yang paling sederhana seperti menekan keyboard atau melakukan klik dengan mouse untuk berpindah halaman atau memasukkan jawaban dari soal latihan dan komputer merespon dengan memberikan jawaban benar melalui suatu umpan balik (*feedback*). Interaksi yang lebih kompleks misalnya aktivitas di dalam suatu simulasi sederhana dimana pengguna dapat mengubah-ubah suatu variabel tertentu atau simulasi kompleks seperti simulasi menerbangkan pesawat udara. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yaitu multimedia yang memberikan keleluasan bagi pengguna untuk mengontrol media tersebut.

### c. **Komponen multimedia interaktif**

Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi antar satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima sebuah informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Menurut Vaughan (dalam Sutopo 2003), mengartikan multimedia sebagai kombinasi dari macam-macam objek multimedia, yaitu teks, *image*, animasi, *audio*, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa komponen dari multimedia yaitu teks, image, animasi, video, dan link interaktif.

Sedangkan Menurut (Munir 2012:19) multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan element atau komponen interaktif. Berikut adalah penjelasan komponen atau elemen multimedia yaitu:

#### 1) Teks

Teks adalah kombinasi kalimat yang bertujuan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dapat dengan mudah dan cepat dipahami oleh pembacanya. Teks tak terpisahkan dalam penggunaan komputer, elemen ini adalah dasar dalam pengolahan kata berbasis multimedia. Teks merupakan bentuk data yang paling mudah disimpan. Teks dapat pula digunakan untuk menjelaskan gambar..

#### 2) Grafik

Grafik merupakan salah satu komponen penting multimedia, disini gambar adalah salah satu contoh penggunaan grafik. Gambar merupakan media yang cocok dalam penyajian informasi. Manusia lebih memiliki ketertarikan pada visual sehingga informasi berbentuk visual seperti gambar lebih mudah dipahami informasi apa yang disampaikan.

#### 3) Gambar

Gambar merupakan bentuk informasi berupa visual. Gambar dikembangkan dengan menggunakan komputer atau perangkat lunak sehingga lebih menarik dan efektif jika digunakan dalam multimedia pembelajaran. Elemen gambar atau imagedapat dicontohkan seperti foto. Penggunaan gambar dalam multimedia pembelajaran dapat mendeskripsikan sesuatu lebih jelas dan menarik

#### 4) Video

Video adalah media yang dapat memvisualisasikan simulasi pada benda nyata. Video merupakan sarana penyampaian informasi yang memiliki kelebihan yaitu menarik, langsung dan efektif. Video dalam multimedia pembelajaran dapat memvisualisasikan suatu kegiatan dengan lebih nyata.

#### 5) Animasi

Animasi dapat diartikan penggabungan teks gambar dan suara dalam satu pergerakan. Dalam menciptakan suatu gerakan disebuah animasi perlu digunakan teknologi berupa komputer. Animasi berguna untuk memvisualisasikan sesuatu selain dengan menggunakan video

#### 6) *Audio*

*Audio* diartikan berbagai bunyi berbentuk digital seperti musik, suara, narasi dan lain-lain. Suara dapat didengar untuk suara latar yang menarasikan informasi/pesan dan lain-lain. Disisi lain dengan penggunaan *audio* dapat meningkatkan daya ingat pendengar. Dalam multimedia pembelajaran narasi dapat digunakan bersama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan

#### 7) *Interaktivitas*

Elemen interaktivitas merupakan elemen penting didalam sebuah multimedia interaktif. Elemen interaktivitas sangat memanfaatkan komputer dan ditampilkan menggunakan komputer saja. Beberapa aspek interaktif dapat berupa navigasi, permainan dan latihan. Jika multimedia diberikan kemampuan untuk dapat dikontrol oleh pengguna maka multimedia tersebut dapat disebut interactive multimedia.

Maka dapat disimpulkan Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game. Elemen multimedia juga memiliki format sendiri file dengan ekstensi yang berbeda seperti. Swf, wmv,. MP3,. dan. MP4.



Mengimplementasi multimedia dapat dilihat sebagai kumpulan item multimedia (seperti gambar, video teks, dan *audio*), bersama dengan informasi rinci yang menggambarkan penempatan spasial dan temporal dari item sebagai bagian dari presentasi. Multimedia authoring Manual melibatkan secara eksplisit menyatakan penempatan setiap item media dalam dimensi spasial dan temporal.

## **2. Tinjauan umum Perusahaan**

### **a. Pengertian perusahaan**

Perusahaan adalah suatu unit organisasi usaha yang memproduksi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Perusahaan juga merupakan suatu organisasi bisnis yang memiliki kegiatan usaha dan dijalankan secara terus menerus, tidak terputus-putus serta terang-terangan yang bergerak keluar dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai keuntungan. Dalam kitab undang-undang hukum dagang (KUHD) disebutkan bahwa perbuatan perniagaan pada organisasi perusahaan adalah suatu perbuatan pembelian yang tidak termasuk perbuatan penjualan, karena penjualan merupakan tujuan pembelian itu sendiri. Dalam praktiknya, sistem hukum indonesia telah mengatur tentang izin pendirian dan tata kelola organisasi perusahaan berbadan hukum seperti Perseroan Terbatas, Firma, Koperasi, Yayasan, BUMN, dan sebagainya (Muhibbuthabary 2015)

Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian perusahaan dari segi ekonomi adalah suatu unit organisasi usaha yang memproduksi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Sedangkan pengertian perusahaan dari segi hukum adalah suatu kegiatan usaha yang dijalankan secara terus menerus, tidak terputus-putus serta terang-terangan yang bergerak keluar dengan tujuan untuk mendapatkan berbagai keuntungan.

## **3. Pemodelan 3D**

### **a. Pengertian 3D**

Tiga Dimensi adalah sebuah objek yang memiliki panjang, lebar dan tinggi yang berbentuk bermacam-macam. 3D tidak hanya digunakan dalam matematika dan fisika melainkan di bidang grafis, seni, komputer, animasi dan lain-lain. Konsep 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi. Contoh tiga dimensi

suatu objek adalah bola, piramida, dan benda spasial seperti kotak sepatu. Ardianto (dalam Khairunnisa 2016:11)

Dua Dimensi hanya memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), sedangkan 3D memiliki dimensi kedalaman (Z). 2D bersifat datar (flat), sedangkan 3D memiliki kedalaman (volume) bentuk. Teknik 3D dapat didefinisikan sebagai teknik yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view). Tahapan 3D secara keseluruhan dikerjakan melalui sebuah komputer, mulai dari proses *modeling*, *texturing*, sampai *rendering*. Keunggulan utama dari 3D adalah visualisasi objek yang tampak lebih nyata sehingga mendekati bentuk aslinya. Keunggulan lain dari 3D adalah kemampuan untuk membuat visualisasi dari yang begitu sulit bahkan mustahil menjadi nyata. Aditya (dalam Khairunnisa 2016:11).

#### **b. Teknik 3D**

3 dimensi (disingkat 3D) atau ruang adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni, animasi, komputer dan matematika. Setiap bangun tiga dimensi memiliki kapasitas, disebut juga dengan volume. Menurut Janner (dalam Khairunnisa 2016:12), pemodelan 3D dari objek diperlukan untuk dua tujuan, tujuan pertama adalah model tersebut bersamaan dengan informasi yang digunakan untuk mensintesis citra dari objek yang dimaksud dan tujuan kedua adalah untuk memodifikasi serta menganalisa objek-objek yang akan ditampilkan.

Model 3D adalah bentuk simulasi dalam memahami suatu konsep model geometri yang berisi informasi gambaran objek. Objek 3D digambarkan ke dalam layar untuk menciptakan pemodelan dari keseluruhan dunia buatan kedalam simulasi dunia nyata. Objek dalam layar ditransformasikan ke titik-titik koordinat yang dialokasikan untuk membentuk imajinasi sebuah dunia 3D.

Meskipun fitur atau menu di dalam perangkat lunak 3D cukup kompleks dan rumit, pemodelan 3D membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana di bandingkan dengan 2D, karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu perangkat lunak komputer. Secara garis besar pemodelan 3D dapat dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

### 1) Pembuatan model (*Modeling*)

*Modelling* merupakan tahap dalam pembuatan model objek yang akan dibutuhkan untuk tahap perancangan selanjutnya. Objek ini dapat berbentuk objek sederhana (bentuk dasar) seperti bola (*sphere*), kubus (*cube*) sampai objek *complicated* seperti sebuah karakter dan sebagainya. Ada beberapa jenis materi objek yang disesuaikan dengan kebutuhannya, yaitu *polygon*, *spline* dan *metaclay*. *Polygon* adalah segi banyak yang menentukan area dari permukaan sebuah objek. Setiap *poligon* menentukan sebuah bidang datar dengan meletakkan sebuah jajaran *poligon* untuk menciptakan bentuk-bentuk permukaan objek. Untuk mendapatkan permukaan yang halus, maka dibutuhkan banyak bidang poligon. Bila hanya menggunakan sedikit *poligon*, maka objek yang didapatkan akan terbagi menjadi pecahan-pecahan *poligon*. *Spline* adalah beberapa kumpulan *spline* yang membentuk sebuah lapisan kurva halus yang dinamakan patch. Sebuah patch menentukan area yang jauh lebih luas dan halus dari sebuah poligon. *Metaclay* bentuk dasarnya adalah metaball yang berbentuk bola (*sphere*) yang dapat digabungkan satu sama lain sehingga akan membentuk sebuah objek organik.

### 2) Pembuatan tekstur (*Texturing*)

Proses kedua setelah modeling adalah pemberian tekstur terhadap objek yang telah didesain. Pada tahap pemberian tekstur, objek yang dihasilkan akan lebih hidup dan tampak nyata dengan menentukan karakteristik permukaan objek. Proses ini menentukan karakteristik tekstur permukaan objek. Tekstur sebuah objek dapat diciptakan dengan mengaplikasikan sebuah properti tertentu seperti *reflectivity*, *transparancy* dan *refraction*. Tekstur tersebut dapat digunakan untuk menciptakan berbagai suatu variasi warna pola (pattern), tingkat kehalusan (*smooth*) dan kekasaran (*rough*) sebuah lapisan objek secara lebih detail.

### 3) Proses render (*Rendering*)

*Rendering* merupakan proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan tahapan dalam pembuatan objek 3D. Dalam *rendering*, semua data yang sudah dimasukkan ke dalam proses modeling dan texturing akan diterjemahkan ke dalam bentuk keluaran (*output*). *Rendering* dapat mencakup rendering gambar (*image*), *rendering* tampilan sementara (*preview*), *rendering animasi*, *rendering*

*video*, dan *rendering wireframe*. Aditya (dalam Khairunnisa 2016:14). Dalam standar PAL, resolusi yang ideal dalam sebuah render untuk kebutuhan video adalah resolusi 720 x 576 pixels.

Maka dapat disimpulkan bahwa pemodelan 3D adalah bentuk simulasi dalam memahami suatu konsep model geometri yang berisi informasi gambaran objek. Objek 3D digambarkan ke dalam layar untuk menciptakan pemodelan dari keseluruhan dunia buatan kedalam simulasi dunia nyata. Objek dalam layar ditransformasikan ke titik-titik koordinat dan dialokasikan untuk membentuk imajinasi sebuah dunia 3D.

Meskipun fitur atau menu di dalam perangkat lunak 3D cukup kompleks dan rumit, pemodelan 3D membutuhkan proses yang relatif lebih sederhana di bandingkan dengan 2D, karena semua proses bisa langsung dikerjakan dalam satu perangkat lunak komputer.

#### **4. *Google Sketchup***

##### **a. *Pengertian Google Sketchup***

*Google Sketchup* merupakan program gratis (*freeware*) yang digunakan untuk mendesain sebuah model 3D dengan cepat dan mudah. Program ini relatif lebih mudah dipelajari daripada program 3D lainnya, karena kemudahan setiap tool yang terdapat di dalam aplikasi ini. *Google Sketchup* dapat diunduh di internet melalui alamat <http://sketchup.google.com> (Prasetyo 2008:1)

*Google Sketchup* dimiliki oleh Trimble Navigation pada tahun 2000 - 2006 dan saat ini telah dimiliki oleh *Google*. *Google Sketchup* merupakan program milik pengembang *Google*, dimana pada saat ini sedang mengembangkan sayapnya dengan memberikan fasilitas yang lebih banyak kepada para penggunanya. *Google Sketchup* terdiri dari dua versi, yaitu versi gratis dan berbayar. *Google Sketchup* merupakan versi gratis yang disediakan oleh *Google*, sedangkan versi berbayarnya adalah *Google Sketchup Pro*. Pada dasarnya kedua versi ini hampir sama, yang membedakan antara versi gratis dengan versi berbayar yaitu versi berbayar dilengkapi dengan sebuah fasilitas yang memungkinkan pengguna untuk mengekspor *file* pekerjaan ke dalam program aplikasi 3D yang lain.



Gambar 1. Tampilan awal *Google Sketchup*

Menurut Darmawan (dalam Khairunnisa 2016:15), *Sketchup* merupakan sebuah program grafis yang diproduksi oleh *Google*. Program ini memberikan hasil utama berupa gambar pemodelan 3D. Sesuai namanya, perangkat lunak ini lebih mudah digunakan dalam perancangan bangunan dan memiliki objek 3D dengan perbandingan panjang, lebar dan tinggi. Proses pengeditan lebih mudah dibandingkan perangkat lunak grafis lain yang dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama. Perangkat lunak *Sketchup* cukup fleksibel karena dapat menerima dan membaca tipe \*.dwg atau \*.dxf dari file AutoCAD, \*.3DS dari 3D Studio Max, \*.tiff, \*.bmp, \*.dds, \*.jpg, \*.tga dan \*.png. Selain itu file yang dikerjakan di *Sketchup* juga dengan mudah dapat di ekspor ke berbagai tipe tersebut

a. **Kelebihan *Google Sketchup***

Menurut Khairunnisa (2016), *Google Sketchup* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- 1) *Google Sketchup* merupakan program gratis (freeware) yang dapat diunduh di situs resmi *Sketchup*.
- 2) *Google Sketchup* merupakan program yang relatif mudah dipelajari dan mudah dalam pemakaiannya dibandingkan dengan program 3D lainnya
- 3) Tampilan desain langsung terlihat bagus tanpa harus melakukan proses render terlebih dahulu.
- 4) Program *Google Sketchup* dapat mengimpor tipe file seperti dwg, 3DS, dan semua tipe file gambar lainnya.

b. **Kekurangan *Google Sketchup***

Menurut Khairunnisa (2016), *Google Sketchup* juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Karena kesederhanaan *Sketchup* membuat pemodelan tingkat lanjut menjadi lebih sulit meskipun telah memakai plug-in.
- 2) Terjadi crash apabila terdapat banyak permukaan patch dan vertex, hal ini terjadi apabila mengimpor pemodelan tingkat lanjut, misalnya pemodelan manusia dari 3Ds Max ke *Google Sketchup*.
- 3) Tersedia dua versi *Sketchup*, yaitu *Google Sketchup* (gratis) dan *Google Sketchup Pro* yang harganya sekitar USD 459.00 sehingga kebanyakan orang kesulitan untuk mengunduh *Google Sketchup* versi berbayar karena biaya yang tinggi.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Google Sketchup* merupakan sebuah program pemodelan 3D yang dirancang untuk arsitek, insinyur sipil, pembuat film, game developer, dan profesi terkait. Ini juga mencakup fitur-fitur untuk memfasilitasi model penempatan di *Google Earth*. *Google Sketchup* merupakan aplikasi berbasis desain gambar yang mudah dan cukup powerfull, dibalik tool yang sederhana ternyata software ini bisa dibandingkan dengan software sejenisnya untuk gambar 3D seperti desain rumah atau yang lainnya, tidak hanya itu *Google Sketchup* mempunyai banyak kelebihan dalam hal teknik gambar, begitu cepat, mudah dan efisien, apalagi kalau digabungkan dengan plugin *Vray*,

sejenis *software rendering* yang paling populer sekarang, hasilnya bisa jauh lebih bagus.

## **5. *Enscape***

### **a. Pengertian *Enscape***

Menurut irawan (2019) *Enscape* merupakan salah satu ekstensi sketchup (bukan software standalone / berdiri sendiri) dengan karakteristik sebagai *software rendering real time*. Proses *rendering* sendiri berarti menyelesaikan detail-detail pada gambar berdasarkan dengan sifat aslinya seperti pembayangan, tekstur, material, refleksi dan sebagainya dengan menggunakan komponen komputer. Selain skill *user* dalam menjalankan *software*, disini peran *hardware* atau komponen komputer sangat besar terutama berkaitan dengan grafis atau VGA-nya, karena *enscape* lebih cenderung menggunakan VGA daripada prosesornya (kebalikan dengan *vray* yang lebih cenderung menggunakan prosesornya).

Maka dapat disimpulkan bahwa *Enscape* merupakan salah satu ekstensi sketchup (bukan software standalone / berdiri sendiri) dengan karakteristik sebagai *software rendering real time*.

## **6. *Adobe Premiere***

*Adobe Premiere* merupakan program Video Editing yang dikembangkan oleh *Adobe*. Menurut Wahana (2016), *Adobe Premiere* merupakan *software* untuk mengolah video yang dimiliki oleh *adobe* sistem. *Software* ini digunakan untuk mengelolah video bagi semua kalangan, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan pembuatan film/sinetron, *broadcasting*, dan pertelevisian

Beberapa efek pada *Adobe Premiere* memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis tinggi (missal, AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. anda juga bisa menambahkan produk efek dari pihak ketiga yang mendukung *Adobe Premiere Pro*. Disamping itu, *Adobe Premiere Pro* juga memiliki juga memiliki sekitar 30 macam transisi (perpindahan antar-klip) sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video selanjutnya lebih dinamis. Sama seperti efek,

beberapa transisi juga memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi seperti AMD atau NVIDIA.

Ada 5 transisi yang memerlukan kartu grafis AMD atau NVIDIA agar bisa diaplikasikan. *Adobe Premiere Pro* memiliki fitur-fitur penting, antara lain *capture* (perekam video) monitor, *trim* (alat pemotong klip) monitor, dan *titler* (pembuat teks judul) monitor. Pada efek-efek video adobe premiere pro terdapat *keyframe* seperti yang terdapat pada *Adobe After Effect* (cara menganimasikannya juga hampir sama). Pada *titler* juga bisa dibuat teks judul/*title* dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, member dan mengubah warna, member kontur, garis luar (*outline*), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (*roll and/or crawl*), bisa juga untuk member *sha pes*/bangun datar agar tampilann judul/*teks vide* terlihat lebih menarik.

Menurut artikel “24 kekurangan dan kelebihan dari *Adobe Premiere Pro*” adalah antara lain:

#### **a. Kelebihan**

Menurut Bimo (2017), kelebihan dari *Adobe Premiere* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meng*capture* video dari *camcorder* yang terhubung ke komputer atau laptop dan dapat disimpan ke dalam berbagai format file.
- 2) Mudah dalam membuat judul video karena memiliki 3 *title*.
- 3) Memiliki *timeline* yang dapat diisi dengan banyak sekali video serta *audio* untuk memperkaya efek atau memperbaiki video yang kamu buat. Batasannya pada beberapa versi ada yang sampai 99 kolom video dan 99 kolom *audio*, yang berarti dapat membuat kombinasi sangat banyak.

#### **b. Kekurangan**

Menurut Bimo (2017), Adapun kekurangan dari *Adobe Premiere* antara lain:

- 1) Memerlukan instalasi yang besar sehingga bakal memakai banyak ruang dihardisk.
- 2) Membutuhkan spesifikasi komputer yang berada pada rentang dan medium sampai *high-end*.



- 3) Tidak dapat menyimpan file video secara langsung, melainkan harus melalui proses *rendering* dan lainnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Adobe Premiere* merupakan aplikasi yang menekankan pada pengeditan video beserta *audio* dari berbagai sumber lalu digabungkan menjadi satu video baru.

## **7. Mozilla Firefox**

*Mozilla firefox* merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi *browser* terbaik untuk komputer maupun laptop. Aplikasi ini sekarang juga hadir untuk versi *smartphone* sehingga semakin memudahkan Anda yang sudah lama menjadi pengguna *mozilla firefox*. *Mozilla firefox* sampai sekarang pun masih menjadi salah satu aplikasi *browser* terbaik. Padahal semakin lama aplikasi *browser* sudah mulai berdatangan. Namun ketangguhan dari *mozilla firefox* masih tetap terjaga dan tidak kalah dengan aplikasi baru tersebut. Salah satu alasan mengapa *mozilla firefox* masih banyak digunakan adalah dukungan dari segala sistem operasi. Artinya, Anda yang menggunakan *Windows*, *Linux*, maupun *android* pun masih tetap bisa menggunakan aplikasi ini. Belum lagi semakin lama *mozilla firefox* semakin memiliki fitur-fitur terbaru yang akan semakin membuat para pengguna aplikasi *browser* ini nyaman ketika mengakses berbagai macam informasi dari internet. Hal ini mungkin yang membuat *mozilla firefox* masih menjadi salah satu aplikasi terpopuler dan sepertinya namanya sulit digeser oleh aplikasi pendatang baru.

## **8. Google Chrome**

*Google Chrome* merupakan *browser* yang dikeluarkan oleh *Google*, sebuah perusahaan *search engine* terkemuka di dunia. *Google Chrome* juga dirancang agar berjalan secepat mungkin: Cepat dimulai dari *desktop*, memuat laman web dalam sekejap, dan menjalankan aplikasi web yang rumit dengan sangat cepat. *Google Chrome* pertama kali di rilis oleh *Google* pada tanggal 2 September 2008, yang saat itu hanya untuk *Microsoft Windows* karena masih dalam status beta. Lalu pada 11 Desember pada tahun yang sama *Google Chrome* di luncurkan untuk semua sistem operasi karena telah mencapai versi stabil. Dan pada bulan Januari 2012, *Google Chrome* diperkirakan telah berhasil meraih

presentase 25-28% dari keseluruhan pengguna *browser* dunia, membuatnya sebagai *browser* kedua atau juga ketiga paling banyak di gunakan setelah *Mozilla Firefox*, menurut sejumlah sumber.

## 9. Pemutar Media

Pemutar media merupakan media yang memfokuskan pada audio atau video contohnya sebagai berikut :

### a. *Media Player Clasic*

*Media Player Classic* adalah suatu software yang digunakan untuk memainkan media berupa audio maupun video yang memiliki license freeware dalam hal ini sebagai *General Public License*

### b. *KMPlayer*

*KMPlayer* adalah sebuah pemutar file audio/video yang mendukung begitu banyak codec dan format file.dengan *KMPlayer* ini, kita tidak perlu meng-install codec-codec lagi jika ingin memainkan audio dan video,

### c. *Windows Media Player*

*Windows Media Player* adalah perangkat lunak pemutar musik, video dan gambar (foto) buatan Microsoft.

### d. *Film&Tv*

*Film&Tv* merupakan pemutar audio/video bawaan windows 10.

## 10. Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek. Menurut Windu dan Grace ( dalam Suendri 2018:2), Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pembangunan sistem.

Fatimah (dalam Suendri 2018:2) mengemukakan bahwa Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software yang berbasis OO

yaitu (Object-Oriented). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis prose, penulisan kelas-kelas dalam bahasa pemrograman yang spesifik, sistem database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software. Diagram Unified Modeling Language (UML) antara lain sebagai berikut:

**a. Use case diagram**

*Use Case Diagram* merupakan gambaran grafis dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use case diagram* menurut Widodo (dalam Pratama 2015) *Diagram use case* bersifat *statis*, yang memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas) dan menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar.

Menurut Widodo (dalam Suendri 2018:2) *use case* menggambarkan *external view* dari sistem yang akan kita buat modelnya. Model *use case* dapat dijabarkan dalam diagram *use case*, tetapi perlu diingat, diagram tidak identik dengan model karena model lebih luas dari diagram. *Use case* mampu menggambarkan urutan aktor yang menghasilkan nilai terukur.

**b. Activity Diagram**

Activity diagram merupakan gambaran tentang aktifitas yang terjadi pada sistem. Menurut Havaluddin (dalam Suendri 2018:3) *diagram activity* menunjukkan aktivitas sistem dalam kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses lebih dari satu aksi dalam waktu bersamaan. “*Diagram activity* adalah aktifitas-aktifitas, objek, *state*, *transisi state*, dan *event*. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas”.

**c. Sequence Diagram**

Secara mudahnya *Sequence Diagram* adalah gambaran yang bertahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case* diagram.

*Sequence Diagram* menurut Munawar (dalam Pratama 2015) adalah grafik dua dimensi dimana objek ditunjukkan dalam dimensi horizontal, sedangkan *lifeline* ditunjukkan dalam dimensi vertikal.

## **11. Pengertian Pengujian Alpha dan Beta Testing**

Menurut Antolis dkk (2015), Alpha testing adalah pengujian yang dilakukan oleh user pada lingkungan pengembangan. Pengujian alpha berlangsung di situs pengembang oleh tim internal, sebelum rilis kepada pelanggan eksternal. Agar nantinya ketika pelanggan menggunakan system ini tidak kecewa karena masalah cacat atau kegagalan aplikasi. Pengujian ini dilakukan tanpa keterlibatan tim pengembangan. Selain itu, alpha testing sering digunakan untuk software sebagai bentuk testing penerimaan internal sebelum software menuju beta testing.

Beta testing merupakan metode untuk memeriksa dan mengesahkan suatu software. Beta testing digunakan untuk menggambarkan proses testing external dimana software dapat diedarkan kepada orang lain seperti user yang berpotensi menggunakan software untuk kehidupan sehari-hari. Beta testing biasanya berpengaruh pada tahap akhir pengembangan software dan biasanya menjadi suatu pengesahan bahwa software sudah siap untuk digunakan oleh user. Tujuan dari beta testing dapat beraneka ragam, seperti kesempatan media pers untuk menuliskan masukan dari user untuk mengatasi bugs dan kesalahan yang ada.

### **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang terdahulu digunakan sebagai acuan dan perbandingan penelitian yang dilakukan. Berikut deskripsi dari penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut:

1. Zupitasari (2013) dengan judul Rancang Bangun Gedung BKPP (Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan) Oleh PT ARSIDEA Berbasis 3D. Hasil dari penelitian ini adalah visualisasi bangunan ini menerapkan pembuatan visual effect dan 3D, dimana terdapat tahap-tahap perancangan pola sampai dengan pembuatan tiga dimensi, grafis yang dianimasikan dan visual effect yang menjadikan objek terlihat nyata. Video visualisasi bangunan BKPP ini

merupakan salah satu cara penyampaian informasi mengenai bentuk sebuah bangunan yang ada pada gedung BKPP.

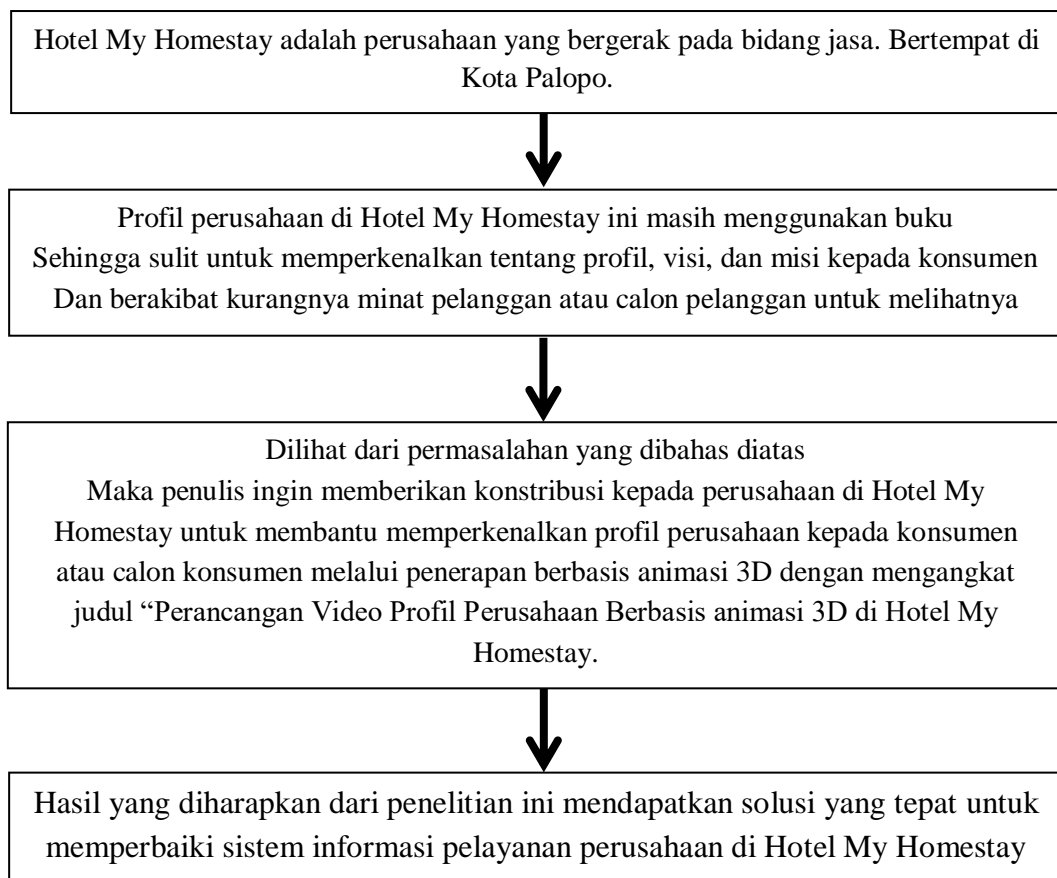
2. Wahyudin dkk. (2015) dengan judul Visualisasi Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D dengan Menggunakan *Google Sketchup & After Effect*. Hasil dari penelitian ini adalah Terciptanya sebuah media informasi berbasis animasi bentuk konstruksi gedung yang di visualisasikan kedalam bentuk 3D pada bangunan masjid Agung Al-a'raaf Rangkasbitung-Lebak, yang dapat diterapkan sebagai kebutuhan Instansi sebagai media informasi tambahan pada promosi, yang menerapkan hasil kemampuan belajar individu mahasiswa dari Universitas Serang Raya. Konstruksi gedung masjid Agung Al-a'raaf Rangkasbitung yang di visualisasikan kedalam 3D hanya sebagian kontruksi yang dibuat sesuai dengan kontruksi gedung masjid yang ada.
3. Kausar, dkk (2015) dengan judul Perancangan *Video Company Profile* Kota Serang dengan Teknik Editing Menggunakan *Adobe Premiere Pro CS 5*. Hasil dari penelitian ini adalah Hasil aplikasi yang dibuat menyajikan *video company profile* Kota sebagai alat publikasi dan informasi kepada masyarakat dalam bentuk *audio visual*. *Video company profile* ini bersisi keterangan sejarah berdirinya Kota Serang dan fasilitas yang ada di Kota Serang dengan lengkap. *Video company profile* Kota Serang juga bisa di jadikan media peromosi. wisata atau infestasi bagi masyarakat yang ingin berkunjung ke Kota Serang.

### 2.3 Kerangka Pikir

Hotel My Homestay adalah perusahaan yang bergerak pada bidang jasa. Bertempat di Kota Palopo. Hotel My homestay sendiri sudah memiliki media informasi melalui website dan aplikasi online lainnya seperti traveloka, pegipegi dan booking.com. Seiring berkembangnya teknologi dan media informasi dalam bidang multimedia secara visual sangat penting untuk diterapkan oleh Hotel My Homestay sebagai upaya meningkatkan pemasukan. Akan tetapi Hotel My Homestay belum mempunyai video profil. Meskipun perusahaan ini memiliki profil perusahaan berupa buku tetapi profil perusahaan yang digunakan oleh Hotel My Homestay ini sulit untuk memperkenalkan tentang profil, visi, dan misi

kepada konsumen secara detail. Sehingga berakibat kurangnya minat pelanggan atau calon pelanggan untuk melihatnya.

Dilihat dari permasalahan yang dibahas diatas diharapkan mendapatkan solusi yang tepat untuk memperbaiki sistem informasi pelayanan perusahaan di Hotel My Homestay, maka penulis ingin membuat suatu animasi 3D yang nantinya akan membantu pihak perusahaan dalam memperkenalkan profil, visi, dan misi kepada konsumen dengan mengangkat judul dalam sebuah tugas akhir “ Perancangan Video Profil Perusahaan Berbasis Animasi 3D di Hotel My Homestay “ sehingga dapat membantu pihak perusahaan, dan diharapkan dari penelitian ini mendapatkan solusi yang tepat untuk memperbaiki sistem informasi pelayanan perusahaan di Hotel My Homestay. Berikut merupakan gambar kerangka pikir yang mendasari dilaksanakannya penelitian ini, yaitu pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir.