

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi sampai sekarang ini terus mengalami perkembangan dan tanpa disadari telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Banyak yang memanfaatkannya untuk mendapatkan informasi maupun menyampaikan informasi. Mulai dari teknologi media sosial, internet, *website* dan sebagainya. Dalam pemanfaatannya, teknologi dianggap lebih efisien untuk mengenalkan hal yang mereka ciptakan. Kondisi ini hampir senada dengan yang dikatakan oleh Budiman (2017:34) bahwa dalam menjalankan kesehariannya, cara pandang bahkan gaya hidup masyarakat telah banyak dipengaruhi oleh kemajuan ilmu dan teknologi. Termasuk juga pada bidang multimedia yang terus mengalami perkembangan hingga mampu meningkatkan nilai pada tampilan agar lebih menarik dinikmati. Hal ini cukup sesuai dengan keinginan manusia yang kian hari kian bertambah. Sebagaimana yang diutarakan Husain (2014:184) jika teknologi dan informasi bahwasanya selalu berusaha menjawab kebutuhan manusia yang terus saja meningkat dalam segala bidang tanpa terkecuali.

Animasi merupakan salah satu bagian dari teknologi yang sejak dulu hingga sekarang banyak dimanfaatkan. Salah satunya dalam pembuatan film-film animasi contohnya *The Battle Of Surabaya* karya anak bangsa. Sebuah kisah sejarah yang dikemas dalam bentuk kartun animasi sehingga bisa menarik bagi penikmat teknologi terutama anak-anak, agar pemanfaatannya bisa lebih bernilai positif. Demillah (2019:110) dalam hasil penelitiannya, memaparkan awal penemuan film animasi yaitu terbuat dari beberapa lembaran gambar yang diputar secara berurut sehingga tampak seolah-olah bergerak. Kini dengan teknologi yang terus meningkat, pembuatan animasi menjadi lebih mudah karena bantuan komputer. Animasi sendiri terbagi atas 2Dimensi dan 3Dimensi. Keduanya masing-masing memiliki nilai *plus minus* dimata masyarakat penikmat teknologi. Namun tampilan pada 3Dimensi tentu lebih menarik dibandingkan dengan 2Dimensi, karena menghadirkan sensasi yang terasa lebih nyata. Selain itu, dalam multimedia juga dikenal dengan dunia audio dan video atau juga video

dokumenter. Jika beberapa hal itu digabungkan dan dimanfaatkan untuk mengenalkan sebuah sarana pendidikan contohnya sekolah, tentu sekolah tersebut akan memiliki nilai lebih di mata masyarakat dan tak menutup kemungkinan juga di mata pemerintah. Sebagai wadah dalam meningkatkan kualitas pemikiran siswa, sekolah juga perlu untuk selalu melakukan inovasi-inovasi termasuk salah satunya dengan menggandeng dunia teknologi. Karena edukasi akan lebih keren ketika mampu bersanding dengan teknologi dan digunakan dalam hal positif, tentunya.

SMA Negeri 3 Luwu Utara merupakan salah satu dari sekian banyaknya sekolah yang ada di Kabupaten Luwu Utara. Beralamatkan di Jalan Pendidikan, Desa Baebunta dan Kec Baebunta. Sekolah ini berdiri sejak Oktober 1995 dan telah beberapa kali mengalami perubahan nama mulai dari SMA Negeri 1 Sabbang, kemudian SMA Negeri 1 Baebunta, dan yang terakhir SMA Negeri 3 Luwu Utara. Memiliki lingkungan seluas kurang lebih 20.000m² yang menyenangkan dan asri, membuat sekolah ini menjadi tempat nyaman bagi siswa/siswinya. Namun, hal itu juga menjadi salah satu kendala bagi pihak sekolah karena membutuhkan tenaga ekstra saat akan berkeliling melakukan peninjauan lokasi. Saat ini sekolah juga memiliki fasilitas *website* sebagai media promosi, namun di *website* tersebut hanya menampilkan profil sekolah dalam bentuk gambar atau foto (gambar 2D) Selain itu pula, penjelasan dengan memanfaatkan *Microsoft powerpoint* dalam rapat-rapat sekolah yang melibatkan masyarakat.

Berdasarkan rangkaian hal yang telah diutarakan, maka dapat disimpulkan untuk melakukan suatu penelitian dalam usaha membantu menyelesaikan kendala tersebut, dengan mulai membuat sebuah media informasi berupa video dokumenter 3Dimensi. Hal ini sesuai dengan konsentrasi dari mata kuliah yang telah dijalani selama proses perkuliahan di kampus. Implementasi 3Dimensi juga diharapkan menjadi salah satu bagian teknologi yang dapat menjawab sedikit kebutuhan sekolah tersebut. Video 3Dimensi ini nantinya akan dimasukkan untuk ditampilkan ke dalam *website* yang dimiliki oleh pihak sekolah. Sehingga akan lebih mudah bagi masyarakat untuk melihat kondisi gambaran langsung dari SMA Negeri 3 Luwu Utara. Adapun judul yang dibuat yaitu: "Pembuatan Video

Dokumenter Profil Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Luwu Utara Berbasis *Adobe Premiere*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang ada pada latar belakang, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membuat video dokumenter profil Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Luwu Utara Berbasis *Adobe Premiere*.”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibuat adalah untuk mengetahui bagaimana membuat video dokumenter profil Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Luwu Utara Berbasis *Adobe Premiere*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

Diharapkan dapat memunculkan keberanian dalam menerapkan teknologi sebagai satu bentuk penerapan ilmu yang telah didapatkan selama menjalani proses perkuliahan, terutama dari konsentrasi multimedia. Juga menjadi sarana mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja yang hampir semuanya berkaitan dengan teknologi.

2. Manfaat bagi SMA Negeri 3 Luwu Utara

Diharapkan mampu membantu SMA Negeri 3 Luwu Utara pada saat ingin mengajukan akreditasi sekolah. Selain itu juga bisa digunakan untuk kebutuhan kegiatan sekolah yang melibatkan sarana dan prasarananya. Serta menjadi media informasi pengenalan sekolah kepada masyarakat dengan cara menampilkan video 3Dimensi ini ke dalam *website* berbasis online yang dimiliki oleh pihak sekolah.

3. Manfaat bagi akademik

Dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya, ketika ingin membuat hal serupa berupa video dokumenter berbasis *adobe premiere* dengan visualisasi 3Dimensi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori menguraikan landasan-landasan ataupun batas pembahasan yang termasuk dalam penelitian. Tujuannya agar pemaparan tidak terlalu meluas sehingga hanya terbingkai pada hal-hal tertentu saja, sesuai dengan konsep dasar dari penelitian ini.

1. Media Informasi

a. Media

Anshori (2018:90) mengemukakan tentang media bahwa hal penting yang semestinya ada jika ingin memudahkan suatu pekerjaan adalah media. Sedangkan Mahnun (2012:27) juga berpendapat dalam hasil penelitiannya, yaitu dalam suatu penyaluran informasi oleh sumber pesan kepada penerima pesan, digunakanlah media sebagai sarananya.

Dilihat dari fungsinya, selain sebagai penyalur informasi, media juga mampu menjadi tempat menyimpan informasi. Maksudnya informasi tersebut nantinya dimanfaatkan pada saat yang diperlukan. Misalnya media buku, rekaman video, film dan media elektronik lainnya (Suharyanto, 2016:127).

Dari beberapa pengertian berikut, penulis mengambil kesimpulan bahwa media merupakan sesuatu yang penting dan digunakan dalam menyalurkan informasi. Dapat juga diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu agar bisa lebih mudah untuk dimengerti, berupa media teks, gambar, ataupun video.

b. Informasi

Siagian (2018:16) mengungkapkan bahwa informasi yang dihasilkan perlu pembuktian ketepatan dari sumber atau data yang diperoleh. Data tersebut diolah agar mampu dijadikan sebagai informasi atau sebagai alat pendukung keputusan.

Sophian (2016:50) memaparkan tentang informasi bahwa untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan kebutuhan atau relevan (*relevance*)
- 2) Ketepatan waktu atau dapat berguna saat itu juga (*timeliness*)
- 3) Akurat atau dapat diuji kebenarannya (*accurate*).

Adapun Informasi menurut Tohari (2014:7) adalah hasil pemrosesan sedemikian rupa dari data yang menjadikannya bernilai dan bermanfaat bagi pengguna.

Simpulan penulis berdasarkan beberapa pemaparan yang ada adalah informasi diperoleh dari hasil pengolahan sebuah data berdasarkan fakta-fakta yang terkait dengannya agar menjadi sesuatu yang bermanfaat.

c. Media Informasi

Ameliola dan Nugraha (2013:362) mengemukakan bahwa sebagai salah satu yang termasuk dalam lingkungan global, Bangsa Indonesia juga otomatis terlibat dalam pemanfaatan media informasi dan teknologi, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri. Hal ini juga terkait dengan apa yang dikatakan oleh Akbar dan Tjendrowaseno (2013:34) mengenai pemanfaatan media informasi bahwa sebagai bagian dari lembaga pendidikan, sekolah juga perlu berupaya untuk membangun hubungan baik dengan masyarakat luas dengan menjadi penyampai informasi secara lengkap, detail dan jelas akan profil sekolahnya tersebut agar lebih dikenali.

Mempertimbangkan pengertian dari dua pendapat sebelumnya, penulis mengambil gambaran bahwa media informasi merupakan sarana untuk menyampaikan maupun mendapatkan informasi. Sebagaimana penulis menggunakan media video untuk menyampaikan informasi mengenai profil dari SMA Negeri 3 Luwu Utara, kepada masyarakat.

2. Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dua kata yaitu multi dan media. Jika makna keduanya disimpulkan maka akan menghasilkan pengertian, bahwa multimedia merupakan gabungan beberapa unsur media seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang kemudian diolah, agar bisa menjadi alat penyampai informasi terhadap para pengguna (Sundari, 2016:29).

Zeembry 2008 (dalam Mureiningsih, 2016:218) mengatakan bahwa multimedia merupakan suatu sistem penyampaian informasi berupa penggunaan bahan belajar yang dibentuk dan dikombinasikan dari data teks, audio, gambar, animasi, video dan interaksi.

Menyampaikan pendapat yang hampir sama, Kharisma, Kurniawan, dan Wijaya (2015:42) juga berkata bahwa, multimedia bisa membuat pengguna merasakan paket komplit dari *output* yang dihasilkan oleh suatu pengolahan data dalam komputer. Diantaranya gambar 3Dimensi, foto, video, animasi, termasuk juga *output* dalam bentuk audio, musik, dan perekaman suara.

Kesimpulan singkat yang bisa didapatkan penulis dari pendapat-pendapat berikut adalah multimedia merupakan gabungan beberapa media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Baik dalam bentuk gambar, video dan juga film.

3. Video Dokumenter

a. Video

Video menurut Mahmudi (2015:19) adalah suatu teknologi yang mewakili gambar bergerak yang merupakan hasil dari pemrosesan sinyal elektronika.

Fadhli (2016:26) mengatakan bahwa jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata. Maksudnya adalah objek yang menjadi sumber data dari video merupakan gambar nyata yang didapatkan dan kemudian disatukan secara berurut sehingga menjadi sebuah video. Sementara animasi jelas adalah sebuah gambar yang direkayasa baik melalui aplikasi pengolah gambar, animasi, dsb. Walau terkadang inspirasi pembuatannya berasal dari objek nyata.

Kausar, Sutiawan, dan Rosalina (2015:21) mengatakan video sebagai media digital yang berasal dari susunan beberapa gambar teratur dan menghasilkan pemikiran atau fantasi bahwa gambar tersebut bergerak.

b. Dokumenter

Hudoyo (2018:12) menjelaskan bahwa dokumenter adalah suatu karya yang memperlihatkan keadaan sesuai dengan kenyataan dan tanpa adanya unsur rekayasa. Adapun yang dijelaskan oleh Setiawan, 2018 (dalam Setiawan dkk, 2019:253) dokumenter merupakan suatu genre yang berlawanan dengan fiksi dan lebih spesifik mengangkat dokumentasi dari fakta-fakta real dalam alur ceritanya.

Sedangkan sejarah dokumenter seperti yang dipaparkan Narayana dkk (2017:86) bahwa dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata

“dokumenter” kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty.

c. Video Dokumenter

Video dokumenter menurut Tejawati dkk (2019:72) adalah sebuah alur perjalanan dokumentasi kejadian atau peristiwa yang sesuai dengan kenyataannya dan dituangkan dalam bentuk video.

Sejalan dengan itu, Algiffari (2015:52) juga mengemukakan pendapatnya bahwa film dokumenter disajikan tanpa mengurangi atau menambahkan kejadian yang sebenarnya. Tujuannya adalah untuk menyebarkan informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Di sisi lain, Mahmudi (2015:18) mengutarakan bahwa makin hari pertumbuhan video dokumenter menjadi lebih kreatif. Banyak seniman yang berusaha keras untuk menghasilkan sebuah karya yang segar dan menarik sehingga bisa diterima dengan baik oleh masyarakat.

Video dokumenter merupakan sebuah video yang dibuat berdasar pada fakta-fakta yang ada dalam kehidupan masyarakat. Meski pernah mengalami sedikit pengeditan, namun hal itu dilakukan hanya untuk membuat tampilan lebih menarik tanpa merusak makna asli dari topik yang dibahas.

4. *Adobe Flash cs*

Rihyanti, Diana, dan Saefudin (2020:210) mengemukakan bahwa *adobe flash* merupakan salah satu perangkat lunak multimedia yang unggul dan dulunya bernama Macromedia, adapun sekarang telah semakin berkembang dan dikelola oleh Adobe System.

Cahyanti (2017:43) menjelaskan mengenai *adobe flash* bahwa sejak tahun 1996, *Flash* menjadi salah satu aplikasi dengan sistem kerja unggul yang banyak dipakai dalam menciptakan animasi. *Flash* digunakan untuk membuat hiburan berupa animasi, dan diintegritaskan dengan video dalam halaman web, sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya.

Beberapa pendapat yang telah dimunculkan berikut, penulis pun mengambil kesimpulan bahwa, *adobe flash* dulunya merupakan suatu aplikasi dengan nama *macromedia flash* yang kini telah semakin berkembang dan menjadi suatu aplikasi

pendukung untuk membuat sebuah animasi yang dilengkapi audio, visual, dengan beragam tampilan dan fitur editan menarik.

5. 3Dimensi

Azwir (2014:10) mengemukakan mengenai 3Dimensi bahwa sejalan dengan perkembangan dunia teknologi, dunia 3Dimensi juga terus meningkat dan diterapkan terutama pada perfilman dan games.

3Dimensi menurut Nugroho dan Pramono (2017:87) adalah suatu objek atau bentuk yang terdiri atas panjang, lebar, dan tinggi serta ada ruang di dalamnya. Sementara Fauzi (2019:36) berpendapat bahwa Grafik 3Dimensi merupakan bentuk peningkatan yang terus dikembangkan dari grafik 2Dimensi.

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan oleh ketiga pendapat tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa, 3Dimensi merupakan suatu hal yang saat ini nyaris menjadi pusat perhatian dunia teknologi. Terutama dalam hal visualisasinya yang canggih karena menghadirkan sensasi serasa nyata. Bahkan sampai sekarang masih terus dikembangkan agar selalu bisa memenuhi kepuasan dari manusia yang sebenarnya, pada dasarnya tak pernah puas.


























6. SketchUp

Faiztyan, Isnanto, dan Widiyanto (2015:208) memaparkan bahwa, Sketchup adalah perangkat lunak pemodelan 3Dimensi yang dirancang untuk arsitek, insinyur sipil, pembuat film, pengembang permainan, aplikasi, dan profesi lain yang terkait bidang 3Dimensi. Keunggulan Sketchup dibanding perangkat lunak lain diantaranya adalah :

- 1) Antarmuka yang mudah dimengerti dan menarik, sehingga mudah digunakan bagi pemula sekalipun.
- 2) Dukungan berbagai open source plugin yang akan memudahkan kinerja Sketchup.
- 3) Warehouse atau gudang model 3Dimensi yang sangat lengkap dan terorganisir sehingga memudahkan pengguna dalam mencari model 3Dimensi.

Dalam aplikasi SketchUp dikenal beberapa tools yang cukup mudah untuk digunakan sebagai berikut :

Tabel 1. Fungsi-fungsi Tools Pada SketchUp

No	Gambar	Nama Tools	Penjelasan
1		Select	Digunakan untuk menyeleksi atau memilih objek-objek yang ada di area kerja
2		Paint Bucket	Berfungsi untuk memberikan efek warna/material/textur pada objek yang diinginkan
3		Eraser	Digunakan untuk menghapus garis yang tidak diperlukan
4		Line	Berfungsi untuk menggambar garis lurus
5		Rectangle	Digunakan untuk membuat atau menggambar bentuk segiempat
6		Polygon	Digunakan untuk menggambar bentuk segilima
7		Circle	Digunakan untuk membuat objek bentuk lingkaran
8		2 Point Arc	Fungsinya sama seperti line, namun tools ini untuk membuat objek garis lengkung
9		Move	Digunakan jika ada objek yang posisinya tidak sesuai keinginan maka bisa dipindahkan lagi dengan tool ini
10		Push/Pull	Berfungsi untuk menarik/dorong sisi objek yang terseleksi
11		Rotate	Berfungsi untuk memutar objek
12		Follow Me	Hampir sama dengan push/pull, namun follow me mampu mengikuti sepanjang garis yang telah dibuat sebelumnya
13		Scale	Berfungsi untuk mengatur ukuran objek dari sisi manapun
14		Offset	Berfungsi membuat kloning dari garis objek yang telah dibuat sebelumnya
15		Tape Measure Tool	Berfungsi untuk mengukur jarak objek atau membuat garis bayangan berupa garis putus-putus
16		3D Text	Teks yang dihasilkan adalah dalam bentuk 3Dimensi
17		Orbit	Digunakan jika ingin memutar view untuk melihat objek dari berbagai sisi
18		Pan	Hampir sama dengan move, hanya saja pan memindahkan objek beserta dengan viewnya
19		Front	Dipilih jika ingin melihat objek dari bagian depannya
20		Top	Berfungsi memperlihatkan objek dari arah atas
21		Back	Objek akan terlihat dari belakang
22		Right	Memperlihatkan objek dari sisi kanan
23		Left	Memperlihatkan objek dari sisi kiri
24		Iso	Memperlihatkan objek dari arah sudut
25		X-Ray	Digunakan jika ingin melihat objek secara transparan atau untuk melihat bagian dalam objek

7. Adobe Premiere

Faisal (2017:21) menjelaskan bahwa *adobe premiere* merupakan suatu program pengeditan video atau film yang memiliki banyak efek maupun filter keren sehingga kita bisa menghasilkan video yang menarik dan berkualitas. Bahkan juga bisa digunakan dalam mendesain sebuah iklan digital yang berguna untuk dunia periklanan.

Penjelasan yang hampir sama juga diutarakan oleh Imtihan, 2015 (dalam Tejawati dkk, 2019:64) bahwa *adobe premiere* adalah aplikasi pengeditan multimedia yang bisa mengkombinasikan audio, video, teks, efek, dan juga lagu menjadi satu kesatuan yang harmonis dan menarik untuk dinikmati.

Penulis menggunakan *software adobe premiere* untuk tahap akhir dari pembuatan video profil sekolah dengan menambahkan efek-efek, juga *backsound* sebagai pengiring selama video ditampilkan sehingga tidak membosankan saat dilihat.

8. SMA Negeri 3 Luwu Utara

SMA Negeri 3 Luwu Utara merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di JL. Pendidikan, Desa Baebunta, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1995 dengan dikepalai oleh Bapak Drs. H. L. Thamsi. Sekarang ini SMAN 3 Luwu Utara telah memiliki jumlah siswa sebanyak kurang lebih 1.245 siswa dan total ruang sebanyak 42 ruangan. Diantaranya ruang guru, ruang kelas, perpustakaan yang terletak dekat dari kantor kepala sekolah, kemudian UKS, ruang laboratorium IPA dan ruang praktek komputer atau dikenal dengan lab komputer. Memiliki lingkungan yang asri dan nyaman membuat sekolah ini pernah memenangkan penghargaan juara1 sekolah sehat dan juara2 sekolah bebas asap rokok. Pihak sekolah sangat mementingkan kesehatan lingkungan terutama bagi para siswa/siswinya demi tercipta kenyamanan dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga, SMAN 3 Luwu Utara telah memiliki beragam prestasi baik dibidang akademik maupun non akademik. Hal tersebut dikarenakan pihak sekolah membuka kegiatan ekstrakurikuler yang dapat membantu mengembangkan minat dan bakat siswa/siswi. Diantaranya dalam bidang olahraga yang terdiri atas sepak bola, atletik, *volley ball*, takraw, *hockey*, tenis meja, catur, renang, bulu tangkis dan pencak silat. Sedangkan pada bidang

lainnya yaitu seni tari, seni tarik suara, seni kriya, qasidah rebbana, ECC(*English Conversation Circle*), pramuka, UKS, PIK-R, PMR, dan yang terakhir yaitu Poster/Jurnalistik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang hampir sama telah dijadikan sebagai salah satu bahan acuan juga referensi dalam penyusunan penelitian ini. Ada beberapa hasil karya ilmiah sebelumnya yang relevan terhadap penelitian yang akan di buat, meski penerapan *systemnya* agak berbeda.

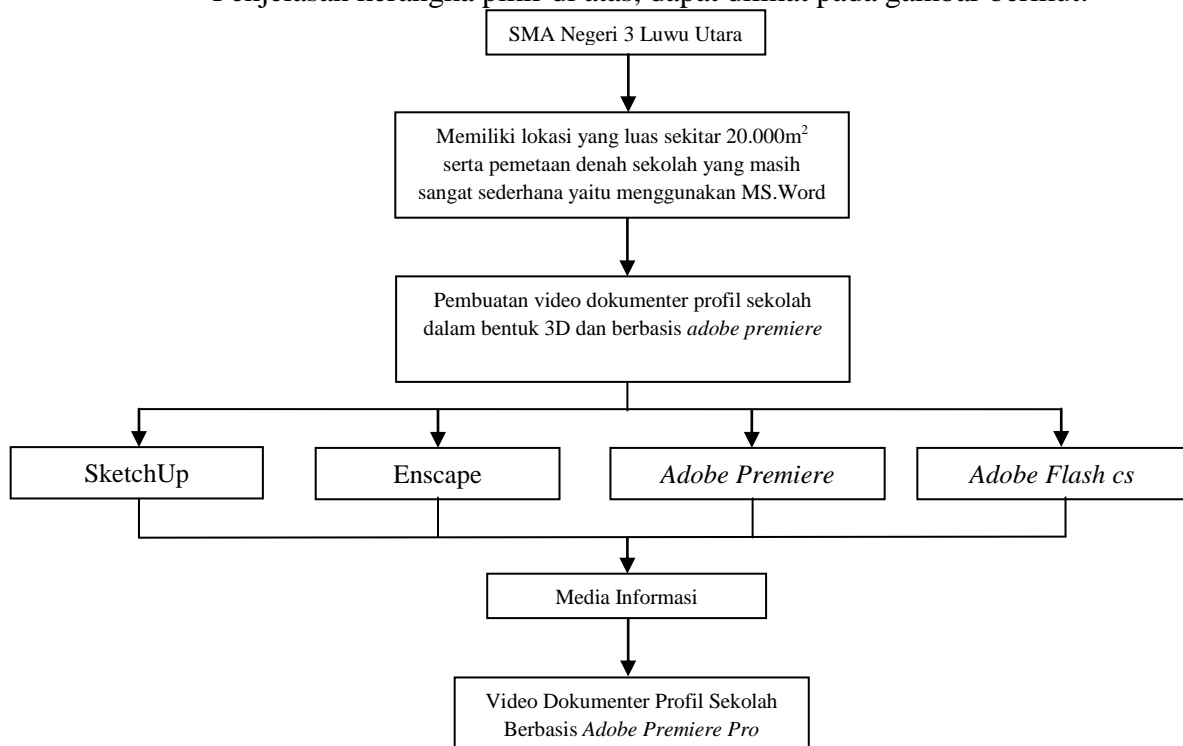
1. Wahyuddin (2018) dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Penerapan Teknologi Multimedia Dalam Pembuatan Profil Perpustakaan Universitas Cokroaminoto Palopo”. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknologi multimedia dalam pembuatan profil perpustakaan yang menarik dan mudah dimengerti. Dalam pembuatannya, penulis menggunakan perangkat lunak *adobe after effect* dan *adobe illustrator*.
2. Ria Wulandari (2016) pada hasil penelitiannya yang diberi judul “Profil Kantor Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota Palopo Berbasis Multimedia”. Penelitian ini dibuat dengan tujuan membuat sistem informasi profil kantor DPRD Kota Palopo yang berbasis multimedia. Adapun metode pengujian yang digunakan untuk menguji kesalahan pada aplikasi atau profil kantor yang dirancang ini adalah metode pengujian *black box*.
3. Muhammad Al-Ghifari (2019) “Implementasi *Augmented Reality* Pada Bangunan Jembatan di Desa Padang Kalua Kecamatan Bua Kabupaten Luwu”. Penelitian ini memiliki tujuan merancang dan membuat aplikasi yang dapat membantu dalam proses perancangan awal sebuah jembatan yang sebelumnya menggunakan gambaran visualisasi 2Dimensi yang kemudian diubah ke dalam bentuk 3Dimensi yang disisipkan ke dalam sebuah aplikasi AR *Android* sehingga perancangan awal sebuah bangunan terlihat lebih nyata. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dalam perancangan desain *interface* aplikasi, dan aplikasi AR dibuat menggunakan *Unity* dengan Bahasa pemrograman *C# script* serta *SketchUp 2018* sebagai pemodelan objek 3Dimensi.

2.3 Kerangka Pikir

SMA Negeri 3 Luwu Utara merupakan sekolah yang beralamatkan di Jalan Pendidikan, Desa Baebunta, Kec. Baebunta dan memiliki luas lingkungan kurang lebih 20.000m². Hal itu jugalah yang menjadi salah satu kendala bagi pihak sekolah, karena membutuhkan tenaga ekstra saat akan berkeliling melakukan peninjauan lokasi sedangkan pemetaan atau denah sekolah masih dalam bentuk gambaran sederhana, menggunakan MS.Word. Selain itu, pengenalan profil sekolah hanya melalui *website* sekolah atau hanya dengan penjelasan *powerpoint* pada rapat sekolah yang melibatkan masyarakat. Menyadari hal tersebut, diperlukan sebuah inovasi menarik mengenai profil sekolah yang kemudian diusulkan oleh penulis.

Pembuatan video dokumenter sekolah ini dilakukan dengan visualisasi 3Dimensi menggunakan SketchUp, sedangkan pengeditan dan penggabungan beberapa scene nantinya digunakan aplikasi *adobe premiere*. Adapun pada desain tampilan menu akan digunakan aplikasi *adobe flash cs*. Dengan adanya video dokumenter profil sekolah ini, diharapkan dapat menjadikan sekolah semakin dikenali karena kelebihanannya dalam memanfaatkan teknologi.

Penjelasan kerangka pikir di atas, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir