

INTISARI

Dengan kemajuan teknologi berupa 3D modeling, maka pada penelitian ini akan merancang 3D modeling Wisata Mangku dengan menggunakan aplikasi Blender menggunakan teknik low poly. Wisata Mangku memiliki kekurangan dan kendala dalam menyampaikan informasi tentang objek wisatanya. Terlihat dari media visualisasi untuk menjelaskan gambaran dari Wisata Mangku seperti bangunan dan fasilitas yang disediakan oleh Wisata Mangku masih sangat sederhana hanya berupa brosur, serta informasi menggunakan media sosial berupa facebook dan instagram yang masih sangat sederhana dan hanya berupa foto. Tentu ini belum sepenuhnya dapat menginformasikan secara efektif mengenai Wisata Mangku itu sendiri dan fasilitasnya. Pada pembuatan 3D modeling ini menggunakan metode 3D Pipeline Production Animation, proses dimulai dengan menentukan ide dan tema, wawancara di desa Rancamaya, mengumpulkan data hingga merancang storyboard. Selanjutnya melakukan proses tahap pemodelan (modeling), teksturing, animating camera, dan lighting hingga masuk pada tahap render dengan menggunakan aplikasi blender, setelah itu menjadi sebuah potongan adegan dari hasil rendering menjadi sebuah video. Setelah itu proses pengeditan dan penambahan teks serta audio instrument musik menggunakan software Premiere Pro. Kemudian tahap yang terakhir proses final rendering yang menghasilkan sebuah video secara keseluruhan di aplikasi Premiere Pro, lalu dilakukan pengujian dengan alpha test dan beta test untuk mengetahui layak atau tidaknya video berbasis 3D ini untuk dijadikan media informasi yang efektif, menarik, dan informatif. Pada hasil uji kelayakan yang dilakukan presentase kelayakannya adalah 89,5% dengan kuisisioner yang dilakukan oleh 26 orang responden.

Kata kunci: 3D Modeling, Low Poly, Wisata Mangku

ABSTRACT

One of the most important computer technologies today and is closely related to spatial planning is 3D Modeling. With technological advances in the form of 3D modeling, this research will design a 3D modeling of the Mangku Tourism spatial layout using the Blender application using the low poly technique. Mangku Tourism has shortcomings and obstacles in conveying information about its tourist objects. It can be seen from the visualization media to explain the description of Mangku Tourism such as the buildings and facilities provided by Mangku Tourism are still very simple, only in the form of brochures, as well as information using social media in the form of Facebook and Instagram which are still very simple and only in the form of photos. Of course this has not fully been able to effectively inform about Mangku Tourism itself and its facilities. In making this 3D modeling using the 3D Pipeline Production Animation method, the process begins with determining ideas and themes, interviews in Rancamaya village, collecting data to designing storyboards. The next step is to process the modeling, texturing, animating camera, and lighting stages until it enters the rendering stage using the blender application, after that it becomes a cut scene from the rendering result into a video. After that, the process of editing and adding text and audio of musical instruments using Premiere Pro software. Then the last stage is the final rendering process which produces a video as a whole in the Premiere Pro application, then testing with alpha tests and beta tests is carried out to determine whether or not this 3D-based video is feasible to be used as an effective, interesting, and informative information medium. In the results of the feasibility test conducted, the percentage of feasibility was 89.5% with a questionnaire conducted by 26 respondents.

Keywords: 3D Modeling, Low Poly, Wisata Mangku