

**Pembuatan Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget
Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan
Dwi Irawan, Sukadi
Dwieirawan@yahoo.com**

ABSTRACT Sub-Province of Pacitan have assortedly of tourism obyek. One of the sub-province tourism obyek of Pacitan is bath of warm water, or in Javanese mean warm water. This swimming pool (it) is true come from source of hot water of Tirta Husodo in this located Pacitan. Pemandian [about/around] 15 km northside downtown and relative is easy to reached. Wide public road relative and flatten so that car even also will easily passing him/ it. There are 4 pool [in] bath, place pool of [is source of hot water, 2 adult swimming pool, and children swimming pool. There [is] prohibition order to enter and or touch water [in] especial pool because its temperature enough heat. this Hot water channelled to in 3 other pool and mixed with cool water to its temperature as according to human being body temperature.

and will not be kissed by brimstone aroma is at all. Intention of making of this animation is to introduce anget banyu wisata to wiatawan masyarakat. dan, Creating information media able to give knowledge about anget banyu wisata exist in sub-province of Pacitan. Benefit of this research is society will be more recognize Tirta husodo anget banyu wisata obyek. As Promotion media of object and as information media for the mempromosika of wisata exist in its Pacitan it[him] warm water.

Method which is digunakan in making of Animation 3Dimensi Object of Wisata anget banyu [in] On Duty Tourism Sub-Province, Pacitan Writer use book method, interview and observation. Scheme use 3Ds Max 2010, and Adobe Photoshop cs3. Expected from this research [is] information media creation able to give knowledge about Sub-Province warm water of Pacitan.

Key word: Making, 3 Dimension, warm water

ABSTRAKSI Kabupaten Pacitan memiliki berbagai macam obyek pariwisata. Salah satu obyek pariwisata kabupaten Pacitan adalah Pemandian Air Hangat, atau dalam bahasa Jawa berarti banyu Anget. Kolam renang ini memang berasal dari sumber air panas Tirta Husodo di Pacitan. Pemandian ini terletak sekitar 15 km sebelah utara pusat kota dan relatif mudah dijangkau. Jalanan relatif lebar dan rata sehingga mobil pun akan dengan mudah melewatinya. Terdapat 4 buah kolam di pemandian, kolam tempat sumber air panas, 2 kolam renang dewasa, dan kolam renang anak-anak. Ada larangan untuk masuk ataupun menyentuh air di kolam utama karena suhunya cukup panas. Air panas ini disalurkan ke dalam 3 kolam lainnya dan dicampur dengan air dingin agar suhunya sesuai dengan suhu tubuh manusia. dan tidak akan tercium bau belerang sama sekali.

Tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk memperkenalkan wisata banyu anget kepada masyarakat. dan wiatawan, Menciptakan media informasi yang dapat memberikan pengetahuan tentang wisata banyu anget yang ada di kabupaten Pacitan. Manfaat dari penelitian ini adalah masyarakat akan lebih mengenal obyek wisata banyu anget Tirta husodo. Sebagai media Promosi obyek wisata dan sebagai media informasi untuk mempromosikan wisata yang ada di Pacitan khususnya banyu anget.

Metode yang digunakan dalam pembuatan *Animasi 3Dimensi Objek Wisata banyu anget di Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan* penulis menggunakan metode pustaka, observasi dan wawancara. Perancangan menggunakan 3Ds Max 2010, dan Adobe Photoshop cs3.

Diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya media informasi yang dapat memberikan pengetahuan tentang wisata banyu anget Kabupaten Pacitan.

Kata kunci: Pembuatan, 3 Dimensi, Banyu anget.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pacitan adalah salah satu kota yang berada di Propinsi Jawa Timur, yang menyimpan kekayaan yang luar biasa khususnya tentang obyek wisata, salah satu obyek wisata yang ada di Pacitan adalah pemandian air Hangat, yang terletak sekitar 15 km sebelah utara pusat kota pacitan dan relatif mudah dijangkau. Jalanan relatif lebar dan rata sehingga mobil pun akan dengan mudah melewatinya. Terdapat 4 buah kolam di pemandian, kolam tempat sumber air panas, 2 kolam renang dewasa, dan kolam renang anak-anak. Ada larangan untuk masuk

ataupun menyentuh air di kolam utama karena suhunya cukup panas. Air panas ini disalurkan ke dalam 3 kolam lainnya dan dicampur dengan air dingin agar suhunya sesuai dengan suhu tubuh manusia. dan tidak akan tercium bau belerang sama sekali. Dalam rangka promosi yang selama ini belum maksimal atau bahkan maka kami memiliki gagasan untuk membuat promosi melalui Animasi 3 Dimensi, dengan trobosan promosi seperti ini kami berharap akan lebih banyak mengenalkan tentang obyek wisata yang ada khususnya untuk obyek wisata banyu anget. Menurut wawancara dengan pegawai Dinas

Pariwisata Kabupaten Pacitan begitu banyaknya obyek wisata yang ada hingga saat ini media promosi obyek wisata kurang maksimal, dalam pengelolaannya khususnya dalam hal promosi, dengan demikian saya tertarik untuk membuat media informasi wisata banyu anget dengan judul, "Pembuatan Animasi 3 Dimensi wisata banyu anget pada Dinas Pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

1. Sebagian masyarakat dan wisatawan belum mengenal wisata Banyu Anget.
2. Bagaimana membuat Animasi 3 Dimensi wisata Banyu Anget?

2.3. Batasan Masalah

1. Obyek penelitian pada wisata Banyu anget. Aplikasi yang dibuat berbentuk video animasi 3 Dimensi, hanya berjalan pada komputer dengan *operating sistem Windows* dan tidak dapat diputar dalam *VCD Player*.
2. Tidak membahas keamanan software.

2.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menciptakan Media Informasi Wisata Banyu anget Kabupaten Pacitan yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan obyek wisata Banyu Anget kepada wisatawan dan masyarakat.
2. Menciptakan media Informasi wisata Banyu Anget berbentuk animasi 3D yang dapat memberikan pengetahuan tentang wisata Banyu anget Kabupaten Pacitan.

2.1 Pariwisata

Menurut A.J. Burkart dan S. Medik (1987). Pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan- tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

2.2 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara gambar dan teks (McMormic,1996) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang

dinamis dan interaktif yang mengkomposisi teks, grafik, animasi, audio dan video dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

Sedangkan menurut Dony Ariyus (2009) Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, peralatan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan komputer, multimedia dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, music, dan sebagainya. Sistem multimedia yang dimaksud disini adalah suatu teknologi yang menggabungkan sebagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya, yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.

2.3 Program Corel Draw

Program Corel Draw adalah program yang digunakan untuk aplikasi ilusi gambar dan teks secara cepat dan mudah dengan hasil yang maksimal dan memuaskan. Corel Draw juga digunakan untuk membuat grafik berbasis vector dimana pemakai dapat dengan mudah membuat suatu desain grafis berteknologi tinggi seperti logo, karikatur, poster, brosur, kalender, label stiker serta gambar bebas lainnya. (Erhans, 2005).

2.4 Kajian Pustaka

Penelitian pernah dilakukan oleh **Lintang Yanuar Bawono Sari, Aji Widhi Wibisono dan Fatra Firdaus S.Syaiful**, Universitas Gunadarma, dalam penelitiannya yang berjudul "**Pembuatan Museum Virtual Budaya Dan Seni**", dikatakan bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap kelestarian budaya mengalami penurunan terutama generasi muda, hal ini berdasarkan data departemen Kebudayaan dan Pariwisata pada tahun 2005-2009. Penurunan minat masyarakat terhadap kebudayaan tersebut, dikarenakan kurang menariknya media penyampaian yang digunakan. Dalam penelitian tersebut, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kebudayaan kepada generasi muda yaitu melalui dunia virtual 3D yang menyerupai game pada komputer.

Penelitian juga pernah dilakukan oleh **Heri Susanta dan Gondang Riyadi** pada tahun 2008, dalam penelitiannya yang berjudul "**Model Kota 3 Dimensi Kawasan Simpang Lima Untuk Eksplorasi Kota Secara Virtual**". Heri Susanta dalam penelitiannya tersebut ingin memberikan informasi kepada masyarakat tentang pariwisata dalam bentuk virtual tiga dimensi. Model virtual tiga dimensi dipilih

karena dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap obyek-obyek wisata. Virtual tiga dimensi juga dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif dan efisien, karena obek-obyeknya dapat mewakili keadaan seperti aslinya. Hal yang sama dalam penelitian ini yaitu ingin memberikan informasi kepada pelajar dan masyarakat tentang obyek-obyek wisata sejarah dalam bentuk virtual tiga dimensi.

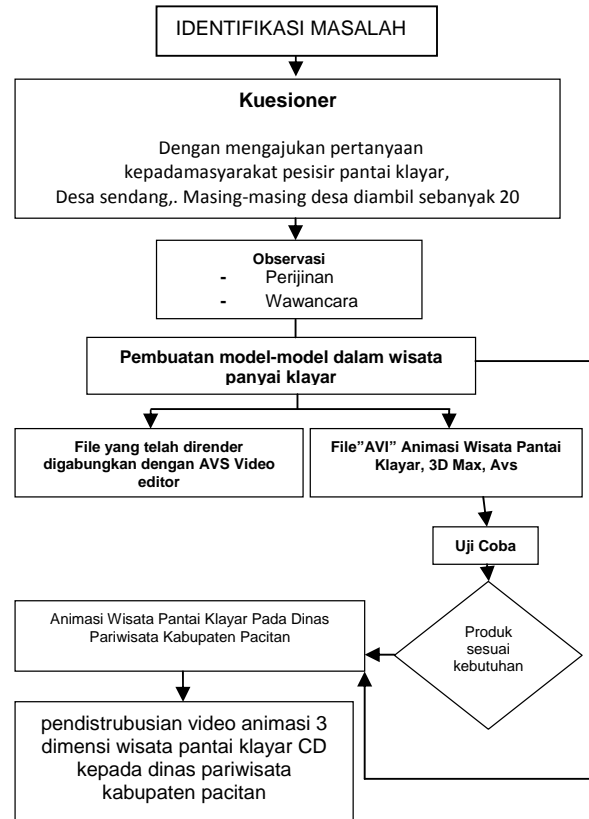
Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Lintang Yanuar Bawono Sari dan Heri Susanta dapat memberikan informasi wisata kepada masyarakat Virtual 3 Dimensi, maka dalam penelitian ini penulis ingin membuat media promosi berupa **media promosi 3D Obyek Wisata Banyu Anget Kabupaten Pacitan**. Aplikasi dalam bentuk 3D dapat mewakili keadaan wisata Banyu Anget seperti keadaan aslinya, sehingga diharapkan Wisatawan dan masyarakat lebih mengenal obyek wisata banyu Anget Kabupaten Pacitan.

3.1 Foto Lokasi Wisata Banyu Anget



Gambar 3.2. Foto Lokasi Wiata

3.2. Kerangka Pemikiran



Gambar 3.3. Kerangka Pemikiran

4.1. Pada Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget 1 menampilkan pintu gerbang dan tempat tiket masuk area WisataBanyuAnget



Gambar 4.1. Tampilan Animasi Banyu Anget

4.2. Pada Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget menampilkan toko pakaian dan pohon di Wisata Banyu Anget.



Gambar 4.2 Tampilan Animasi Banyu Anget

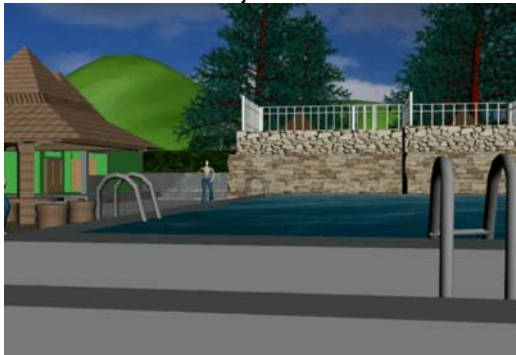
4.3. Tampilan animasi wisata Banyu Anget

Pada Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget 3 menampilkan Kolam Pemandian pertama, kolam Pemandian kedua, Kolam Pemandian ketiga Kolam ke empat, Kamar mandi, Ruang Spa dan Masjid Wisata Banyu Anget.



Gambar 4.3 Tampilan Animasi Banyu Anget

4.4. Tampilan animasi wisata Banyu Anget Pada Animasi Dimensi Wisata Banyu Anget 4 menampilkan Kolam Pemandian Pertama, Kolam kedua dan Majid.



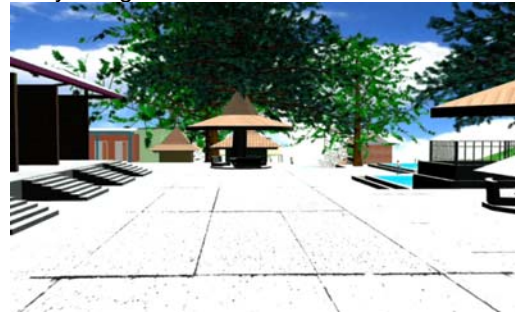
Gambar 4.4 Tampilan Animasi Banyu Anget

4.5 Pada Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget 5 menampilkan Kolam Pemandian pertama, Kolam kedua, Mushola dan kamar mandi.



Gambar 4.5. Tampilan animasi wisata Banyu Anget

4.6. Tampilan animasi wisata Banyu Anget Pada Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget 6 menampilkan toko pakaian dan Mushola Banyu Anget.



Gambar4.6. Tampilan animasi wisata Banyu Anget

4.7. Pada Animasi 3 Dimensi Wisata Banyu Anget 2 menampilkan Semua Kolam Pemandian yang ada di Wisata Banyu Anget.



4.7. Tampilan animasi wisata Banyu Anget

4.8. Hasil Kuesioner Implementasi

5. KESIMPULAN

1. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media informasi animasi 3D wisata Banyu Anget dengan konsep mudah dipahami, dan dapat memberikan informasi tentang gambaran wisata Banyu anget.

2. Animasi 3D wisata Banyu Anget dapat digunakan sebagai media informasi.

2.SARAN

1. Pembuatan animasi 3D wisata Banyu Anget desain Wisata Banyu Anget dibuat sesuai aslinya agar lebih menarik dan lebih menyerupai Wisata Banyu Anget yg sebenarnya.
2. Dalam pembuatan animasi 3D lebih kreatif dan inovatif sehingga masyarakat dan wisatawan mudah memahami informasi yang disampaikan.
3. Animasi ini perlu dikembangkan lebih lanjut agar bisa memberikan lebih banyak informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariyus, Doni, *Keamanan Multimedia*, Penerbit Andi, 2009.
- [2] Dr. Erhans A., *CorelDraw X4, PT Ercontra Rajawali, Cirebon 2005*
- [3] Hendratman, Hendi, *The Magic Of Adobe Photoshop, Informatika. Bandung 2010.*
- [4] Hendratman, Hendi, *The Magic Of 3D Studio Max, Informatika. Bandung 2011.*
- [5] Madcoms, *Students Book Series Adobe Photoshop CS4, Yogyakarta 2009.*
- [6] Dwi nurcahyo, *adap photosop dan corel photo paint X3, jl.mleber Jakarta.*
- [7] Rozak, *Ilustrator dan Photosahop, no.33 B5-B6*
- [8] Wahana Computer, *adap in design C55, Jl.MT. Haryono 637 Semarang*
- [9] Widyo Hermawan, *Autodesk 3D smax 2009, Jl.Letjend haryono 63 Madiun 631309.*
- [10] Joni Andriana, Bambang Eka Purnama, *Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 9 Volume 7 No 2 – Agustus 2010, ISSN 1979 – 9330,*
- [11] Arif Sutikno, Estiarto Wahyu Sumirat, Haryani, *Sistem Informasi Pengarsipan Berbasis Animasi 3D Di Lembaga Pendidikan Komputer Pratama Mulia Surakarta, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 9 Volume 7 No 2 – Agustus 2010, ISSN 1979 – 9330*
- [12] Syaiful Nurudin, Nugroho Agung Prabowo, *Pembuatan Video Profile Tiga Dimensi (3D) Octrash Gemolong Kabupaten Sragen, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Volume 9 No 2 – Agustus 2011, ISSN 1979 – 9330*
- [13] Novan Andre Prastyo, *Pembuatan Video Profil Tiga Dimensi (3D) Sentra Ponsel Kudus, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 Volume 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330*
- [14] Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2013*
- [15] Frestika Cahyo Hakim, Indah Uly Wardati (2013), *Pembangunan Video Animasi 3 Dimensi Tentang Bahaya Narkoba, HIV / Aids Dan Seks Bebas, Jurnal Speed - Volume 10 No 4 – Oktober 2013, ISSN 1979 – 9330*
- [16] Isma Trisna Santi, Bambang Eka Purnama, *Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan, , Jurnal Speed Vol 11 No 3 tahun 2014, ISSN 1979 – 9330*
- [17] Firma Latifah, Ramadian Agus Triyono, *Pembuatan Video Profil Smart Preschool Kepunton Solo, Jurnal Speed Vol 11 No 4 tahun 2014, ISSN 1979 – 9330*
- [18] Indra Irawan, Bambang Eka Purnama, *Produksi Film Pendek “In Solo” Berbasis Multimedia, Jurnal IJNS Volume 3 No 1 – Januari 2014, ISSN: 2302-5700 (Print) 2354-6654 (Online), ijns.apmmi.org*
- [19] Budi Santosa, Bambang Eka Purnama, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta, Jurnal Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330*
- [20] Sri Maryati, Bambang Eka Purnama, *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia, Jurnal Speed Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330*