

**Pembuatan Animasi 3 Dimensi Wisata Pantai Klayar
Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan
Dwi Irawan, Bambang Eka Purnama
Dwieirawan@yahoo.com**

ABSTRACT Sub-Province of Pacitan have assortedly of tourism obyek. One of the sub-province tourism obyek of Pacitan is Coast of Klayar. Coastal of Klayar reside in Countryside of Sendang, District Of Donorojo, Sub-Province of Pacitan, East Java. Coastal of This Klayar reside in [about/around] 35 until 40 km up at Town west of Pacitan, and earn in reaching about/around 90 minute of town of Pacitan. And according to existing history, it is said the name of Klayar come from local guyonan of Klayar-Kluyur alias take the air. Road;Street [go to this wisata obyek do not too easy because direction [go] to region of sendang this still narrow and with zoom meander and steep generation. Coast of Klayar orient beside sub-province west of Pacitan. As long as trajectory you'd disuguhi with geology have arid structure to [in] this region, and is hilly of chalk encircle from tip of to edge of street. Intention of making of this animation is to introduce coastal wisata of klayar to society, Creating information media able to give knowledge about Coastal wisata of existing klayar is sub-province of Pacitan. Benefit of this research is] And tourist society will be more recognize coastal wisata obyek [of] klayar As Promotion media of obyek wisata and as information media to promote wisata exist in its Pacitan [of] Coastal him [of] Klayar. Method which [is] diggunakan in making of Animation 3Dimensi Object of Wisata Coastal [of] Klayar [in] On Duty Tourism Sub-Province, Pacitan Writer use book method, interview and observation. Scheme use 3D sMax 2010, and Adobephotoshopcs3. Expected from this research [is] information media creation able to give knowledge about Coastal wisata [of] Klayar Sub-Province of Pacitan.

Keywords: making of animation 3, coastal Dimension, tourism of Pacitan Klayar

ABSTRAKSI Kabupaten Pacitan memiliki berbagai macam obyek pariwisata. Salah satu obyek pariwisata kabupaten Pacitan adalah Pantai Klayar. Pantai Klayar berada di Desa Sendang, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Pantai Klayar ini berada sekitar 35 sampai 40 km ke arah barat Kota Pacitan, dan dapat di capai sekitar 90 menit dari kota Pacitan. Dan menurut sejarah yang ada, konon nama **Klayar** berasal dari guyonan lokal **Klayar-kluyur** alias jalan-jalan. Jalan menuju obyek wisata ini tidak terlalu mudah karena arah menuju wilayah sendang ini masih sempit dan dengan liku tanjakan dan turunan curam. Pantai Klayar berorientasi di sisi barat kabupaten Pacitan. Sepanjang lintasan anda akan disuguhi dengan geologi berstruktur tandus di wilayah ini, dan perbukitan kapur mengelilingi dari ujung ke ujung jalan. Tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk memperkenalkan wisata pantai klayar kepada masyarakat. dan wiatawan, Menciptakan media informasi yang dapat memberikan pengetahuan tentang wisata Pantai klayar yang ada di kabupaten Pacitan. Manfaat dari penelitian ini adalah masyarakat Dan wisatawan akan lebih mengenal obyek wisata pantai klayar Sebagai media Promosi obyek wisata dan sebagai media informasi untuk mempromosikan wisata yang ada di Pacitan khususnya Pantai Klayar. Metode yang diggunakan dalam pembuatan *Animasi 3Dimensi Objek Wisata Pantai Klayar di Dinas Pariwisata Kabupaten, Pacitan* penulis menggunakan metode pustaka, observasi dan wawancara. Perancangan menggunakan 3D sMax 2010, dan AdobePhotoshopcs3. Diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya media informasi yang dapat memberikan pengetahuan tentang wisata Pantai Klayar Kabupaten Pacitan.

Kata Kunci : animasi 3 Dimensi, Wisata Pantai Klayar, Kabupaten Pacitan

1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Pacitan memiliki berbagai macam obyek pariwisata. Salah satu obyek pariwisata Kabupaten Pacitan adalah wisata Pantai Klayar. Wisata Pantai Klayar, Pantai Klayar berada di Kecamatan Donorojo, sekitar 35 km ke arah barat Kota Pacitan, dan dapat dicapai sekitar 60 menit dari kota pacitan, Klayar adalah pantai eksotik dengan hamparan pasir putih Perjalanan menuju ke pantai Klayar adalah sebuah tantangan bagi mereka yang suka akan kegiatan luar ruangan, karena jalan yang harus diakses terbilang sempit dan rusak di beberapa bagian. Ditambah lagi, terdapat

kelokan tajam serta rute yang naik turun perbukitan dengan tanjakan dan turunan yang cukup ekstrim. Namun demikian, keindahan pemandangan bukit dan lembah hijau akan menemani sepanjang perjalanan. Pantai ini terbilang masih sangat sepi, dan hanya akan terlihat beberapa nelayan yang sedang melaut saat hari biasa. Hamparan pasir putih membentang dengan ombak sejernih kristal memecah di bibir pantai, dan diapit bukit-bukit karang di kanan dan kirinya. Dengan berkembangnya berbagai macam obyek wisata dan hiburan yang ada di Kabupaten Pacitan, wisata pantai kini semakin banyak. Pengunjung baik wisatawan lokal bahkan sampai wisatawan

asing, salah Satu Keberadaan wisata pantai di kabupaten pacitan yang strategis dan dapat diakses dengan mudah dan sudah disertai kawasan perbelanjaan yang ada di kawasan wisata pantai Kabupaten Pacitan menimbulkan banyak respon positif dari para wisatawan, hal ini tentu akan membuat obyek wisata pantai klayar pacitan semakin dipadati pengunjung, tapi masih banyak wisatawan dan Masyarakat Kabupaten Pacitan yang belum mengenal wisata pantai klayar yang berada di kabupaten pacitan karna lokasinya yang jauh dari kota pacitan. Sehingga Penulis Tertarik untuk mengambil judul “Pembuatan Animasi 3 Dimensi Wisata Pantai Klayar Pada Dinas Pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

1. Sebagian masyarakat dan wisatawan belum mengetahui obyek wisata Pantai Klayar Kabupaten Pacitan.
2. Bagaimana membuat Animasi 3 Dimensi wisata pantai klayar?

1.3. Batasan Masalah

- a. Obyek penelitian pada wisata pantai saja, yaitu wisata pantai klayar. Aplikasi yang dibuat berbentuk video animasi 3 Dimensi, hanya berjalan pada komputer dengan *operating sistem Windows* dan tidak dapat diputar dalam *VCD Player*.
- b. Tidak membahas keamanan software.

1.4. Tujuan

- a. Menciptakan Media Informasi Wisata pantai klayar Kabupaten Pacitan yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan obyek wisata pantai kepada wisatawan dan masyarakat.
- b. Menciptakan media Informasi wisata pantai Klayar berbentuk animasi 3 Dimensi yang dapat memberikan pengetahuan tentang wisata pantai klayar Kabupaten Pacitan.

1.5. Manfaat

1. Sebagai media informasi obyek wisata pantai Klayar yang ada di Kabupaten Pacitan.
2. Sebagai media promosi untuk wisata pantai Klayar.
Sebagai media promosi baru bagi Dinas Pariwisata 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 mengkombinasi 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 pantai klayar Kabupaten Pacitan**. Aplikasi dalam bentuk 3D dapat mewakili keadaan wisata pantai klayar seperti keadaan aslinya, sehingga diharapkan Wisatawan dan masyarakat lebih mengenal obyek wisata pantai klayar Kabupaten Pacitan.

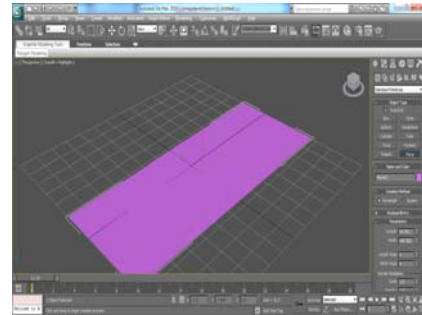
3.1 Foto Lokasi Wisata Pantai Klayar



Gambar 3.2. Foto Lokasi Wiata Pantai Klayar

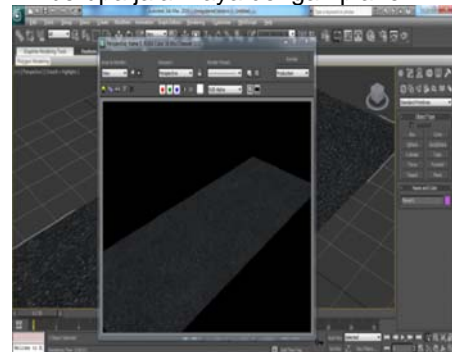
3.2. Modeling jalan raya

1. Buka software aplikasi 3Ds max.
2. menu> **Create > Standatd Primitives > Plane**



Gambar 3.3. Objek Plane

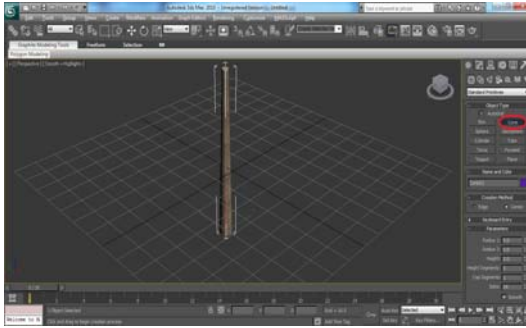
1. Hasil akhir setelah direndering berupa jalan raya dengan plane.



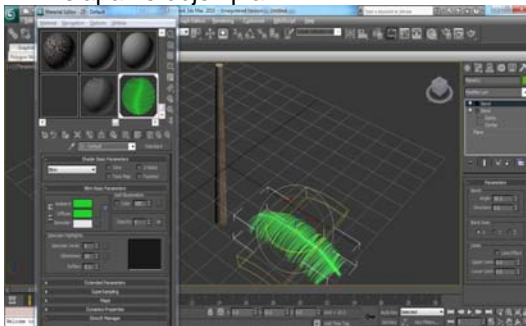
Gambar 3.4. Objek jalan raya

3.3. Pembuatan Struktur pohon kelapa

1. Membuka software 3Ds max.
2. menu > Create > standard primidves> cone >Edit objek didalam Viewport Perspective berbentuk bulatan panjang menurut objek pohon kelapa yang telah dibuat.



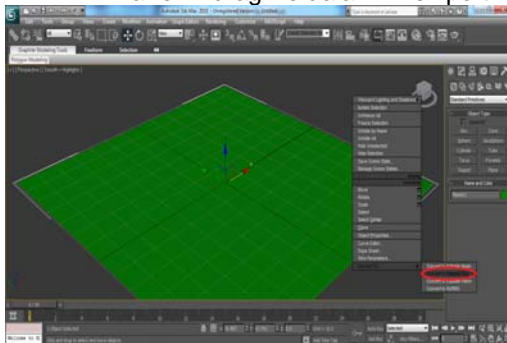
Gambar 3.6. Objek cone
Menempelkan material gambar daun kelapa ke objek plan



Gambar 3.7. menempelkan material daun kelapa

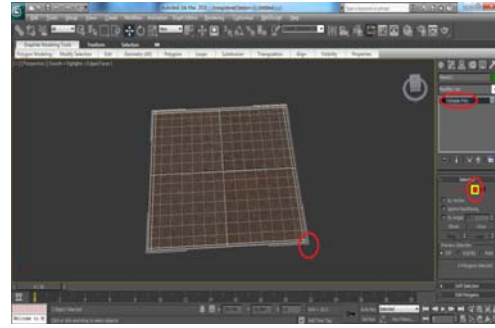
3.4. Modeling Mushola

1. Membuka software 3Ds max.
2. Menu > Create > Standatd Primitives > Plane > drag ke dalam Viewport.



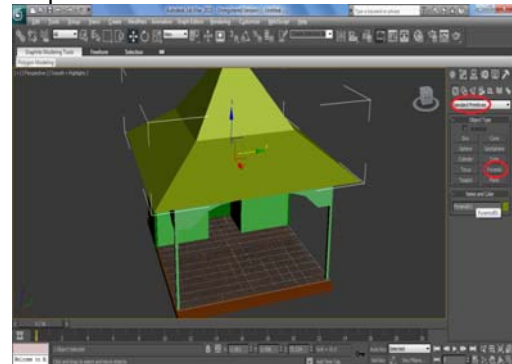
Gambar 3.8. Pembuatan Mushola

1. Tahap selanjutnya pemberian kaki pada keempat sisi objek plane, pada modifier list >polygon>tkan ctrl untuk menandai keempat sisi plan



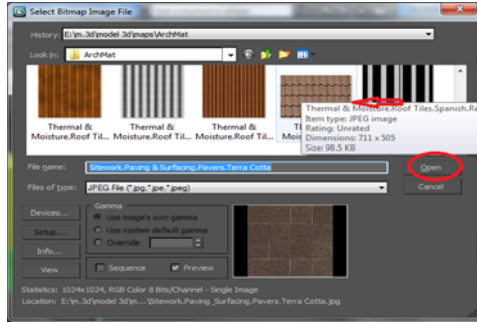
Gambar 3.9. Objek Plan

1. Tahab selanjutnya yaitu memberikan atap pada material plan yg sudah di rancang. create>standar primitives>kemudian memilih objek piramid



Gambar 3.10. objek mushola

2. Setelah pemberian atap selesai tahap selanjutnya memberikan warna untuk atapnya, memilih material editor, kemudian memilih open material genteng dari dalam komputer



3. Hasil aqir objek mushola dan pemberian warna material genteng pada objek pyramid buka objek material kemudian pilih gambar genteng>memilih material selection>show standar map in vieport.



Gambar 3.18. Objek Mushola

- 4.1. Tampilan animasi wisata pantai klayar
Animasi pos toilet pantai klayar.



Gambar 4.1. Tampilan Animasi Pantai Klayar

Animasi area pohon kelapa.



Gambar 11. Tampilan Animasi Pantai Klayar

- 4.2. Tampilan animasi wisata pantai klayar
Animasi tempat parkir.



Gambar 12. Tampilan Animasi Pantai Klayar

- 4.3. . Tampilan animasi wisata pantai klayar
Animasi Pantai Klayar dari atas area pantai.



Gambar 13. Tampilan Animasi Pantai Klayar

- 4.4. Tampilan animasi wisata pantai klayar
Tampilan Animasi Fasilitas Rumah makan dan tempat Penginapan Wisata Pantai Klayar



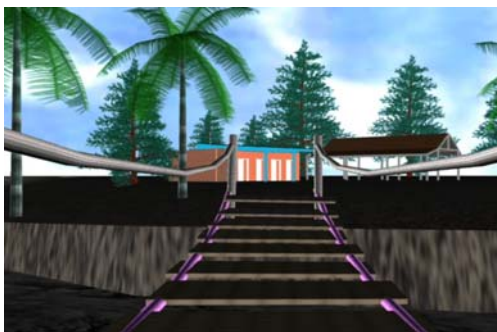
Gambar 4.5. Tampilan animasi wisata pantai klayar

4.5. Tampilan animasi wisata pantai klayar
Tampilan Animasi Fasilitas Warung dan Kios
Wisata Pantai Klayar
Tampilan Animasi Fasilitas Warung dan Kios Wisata Pantai Klayar



Gambar 4.6. Tampilan animasi wisata pantaiklayar

4.6. Tampilan animasi wisata pantaiklayar
Tampilan Animasi Fasilitas Kamar Mandi Dan
Waerung Makan Wisata Pantai Klayar



4.7. Tampilan animasi wisata pantaiklayar

5. KESIMPULAN

- Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya media informasi animasi 3D wisata pantai klayar dengan konsep mudah difahami, dan dapat memberikan informasi tentang gambaran wisata pantai klayar.
- Animasi 3D wisata pantai klayar dapat di gunakan sebagai media informasi.

5.2. Saran

- Pembuatan animasi 3D wisata pantai klayar desain pantai klayar di buat sesuai aslinya agar lebih menarik dan lebih menyerupai pantai klayar yg sebenarnya.
- Dalam pembuatan animasi 3D lebih kreatif dan inovatif sehingga masyarakat dan wisatawan mudah memahami informasi yang disampaikan.
- 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, *adop photosop dan corel photo paint X3*, jl.mleber Jakarta.
- [7] Rozak, *Ilustrator dan Photosahop*, no.33 B5-B6
- [8] Wahana Computer, *adop 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] 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