

Pembuatan *Short Cinematic Film* dengan Memanfaatkan Teknik 3D Motion Tracking Sebagai Media Promosi Desa Wisata Buwun Sejati

Aris Setiawan¹, Uswatun Hasanah²

Abstrak: Kecamatan Narmada memiliki banyak obyek wisata yang menarik para wisatawan untuk berkunjung, salah satunya adalah Desa wisata Buwun Sejati. Meskipun demikian, objek wisata di desa ini kurang terkenal karena tidak adanya media promosi akan keberadaan desa tersebut. Oleh sebab itu, pembuatan *Short Cinematic Film* dengan pemanfaatan teknik 3D Motion Tracking dan rancangan Video Promosi Desa Wisata Buwun Sejati menggunakan Adobe Premiere Pro Cc 2017 dan Adobe After Effect Cc 2015, sangat diperlukan sebagai media promosi dari desa wisata Buwun Sejati yang berisi konten singkat, menarik, padat, mudah di mengerti, dan merangkum seluruh informasi yang ditayangkan. Perancangan video promosi wisata ini menggunakan metode pengembangan multimedia Luther Sutopo sehingga dihasilkan *Short Cinematic Film* yang dikemas dalam media penyimpanan DVD/CD agar mempermudah dalam berbagi di media sosial seperti facebook dan youtube. Hasilnya, pembuatan *Short Cinematic Film* ini dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi tentang Desa Wisata Buwun Sejati.

Kata Kunci: Video Promosi, Desa Wisata Buwun Sejati, 3D Motion Tracking.

Abstract: Narmada sub-district has many tourist objects that attract tourists to visit and one of them is the Buwun Sejati tourist village. However, the tourist attraction in this village is less well known because there is no promotional media for the village's existence. Therefore, a *Short Cinematic Film* was made using the 3D Motion Tracking technique and the design of the Buwun Sejati Tourism Village Promotion Video using Adobe Premiere Pro Cc 2017 and Adobe After Effect Cc 2015, for promotional media from the tourist village of Buwun Sejati which contains

¹ Universitas Bumigora, Jalan Ismail Marzuki, Mataram, Indonesia,

² Universitas Nahdlatul Ulama NTB, Jalan Pendidikan No. 6, Mataram, Indonesia, uswaalhasana44@gmail.com

short, interesting, compact content. , easy to understand, and summarizes all the information displayed. The design of this tourism promotion video uses Luther Sutopo's multimedia development method so that a Short Cinematic Film is produced which is packaged in DVD/CD storage media to make it easier to share on social media such as Facebook and YouTube. As a result, the making of this Short Cinematic Film can help users get information about Buwun Sejati Tourism Village.

Keywords: *Promotional Video, Buwun Sejati Tourism Village, 3D Motion Tracking.*

A. Pendahuluan

Kecamatan Narmada merupakan salah satu Kecamatan yang ada di Kabupaten Lombok Barat, Banyaknya obyek wisata sehingga wisatawan kesulitan untuk mengetahui objek Desa wisata Buwun Sejati. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, Desa wisata Buwun Sejati masih sulit untuk dicari, Pembuatan *Short Cinematic Film* dengan Memanfaatkan Teknik *3D Motion Tracking* di tujukan untuk mempromosikan Desa wisata Buwun Sejati dengan durasi singkat dan menarik, di buat dalam konteks yang berisi dan padat, mudah di mengerti, dan merangkum seluruh informasi yang akan di tayangkan. *Cinematic* (Sinematografi) berasal dari kata Yunani: *Kinema* yang berarti gerakan, *Photos* yang berarti cahaya dan *Graphos* yang berarti lukisan. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau dapat mengemban cerita. *Sinematografi* memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda [1]. Film adalah gambar hidup yang juga sering disebut movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. [2]. *Motion tracking* adalah teknik yang dapat digunakan untuk beberapa tujuan yang berbeda. Ide dasar di balik *motion tracking* adalah bahwa *frame video* dapat dianalisis untuk mengikuti posisi objek melalui waktu. Hal ini dapat berguna untuk mendeteksi adanya gerakan apapun

atau untuk menangkap gerakan yang kompleks yang digunakan dalam *video editing* [3]. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah merancang dan membuat media informasi sekaligus media promosi untuk mengatasi minimnya pengunjung atau wisatawan lokal maupun asing dan Menyampaikan sebuah media informasi tentang daerah Wisata di Desa Buwun Sejati dengan dukungan teknik *3D Motion Tracking*. Adapun beberapa manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini yaitu Sebagai sarana promosi Desa Wisata Buwun Sejati yang merupakan Desa Wisata baru yang ada dilombok barat yang minim promosi sehingga sedikit masyarakat yang mengenal Desa Wisata tersebut. Dengan menonton film pendek ini wisatawan yang ingin berlibur ke Desa Wisata Buwun Sejati menjadi tau tempat Wisata apa saja yang ada di Besa Buwun Sejati. Penggunaan media promosi belum optimal, sehingga wisata Buwun Sejati belum di kenal luas oleh wisatawan asing maupun lokal.

B. Metode Penelitian

Perancangan program ini berdasarkan pengembangan metode Sutopo, yaitu tahap konsep (*Concept*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengumpulan materi (*Material Collecting*), tahap pembuatan (*Assembly*), tahap percobaan (*Testing*) dan tahap distribusi (*Distribution*).

C. Temuan dan Pembahasan

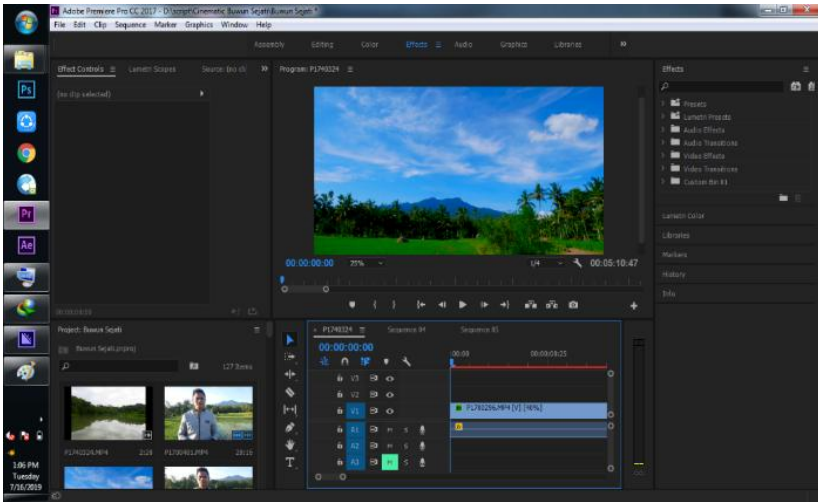
Metode pengembangan dilakukan untuk menyusun konsep, rencana konsep atau naskah, dan kebutuhan *video*:

1. Konsep (*Concept*), untuk menentukan tujuan dan siapa sasaran atau penonton *video* (*identifikasi audience*). Perancangan pembuatan *Short Cinematic Film* dengan menggunakan Teknik *3D Motion Tracking* dengan bantuan *Adobe Premiere pro cc* untuk menambahkan efek *Cinematic* dan *Adobe After Effects cc* untuk membuat efek *3D Motion Tracking*.
2. Desain (*Design*), *Storyboard* berisi tabel dengan *scene*, durasion, audio, dan *Storyseperti* gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Area persawahan

3. *Material Collecting*, Pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan yaitu data yang berkaitan dengan *Video Cinematic* yang dibuat.
4. *Assembly*, Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan yaitu:
 - a. Penggunaan *Adobe Premiere pro cc* untuk menyusun bahan-bahan yang akan di edit, berikut gambar serta *file* yang sudah di *import* dalam *Adobe Premiere pro cc* dan *Adobe After Effects cc*, seperti tampak pada gambar 2 - 6.

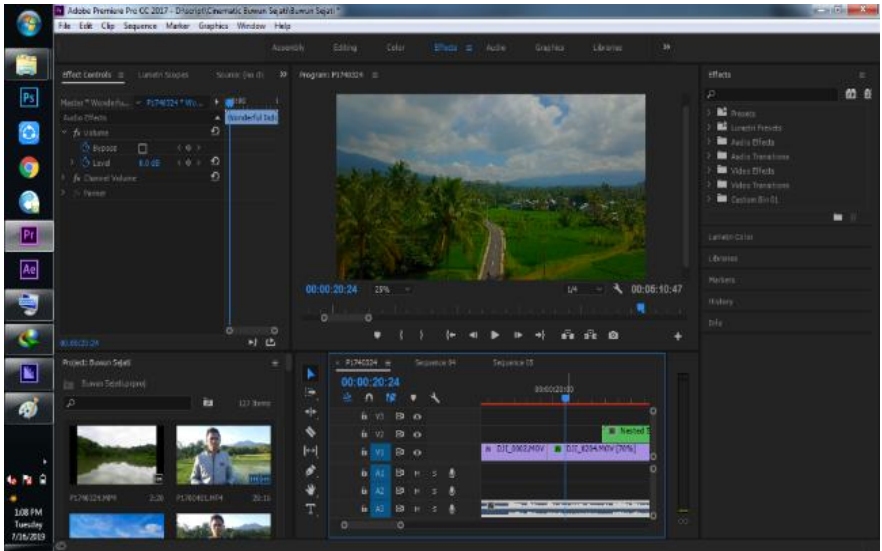


Gambar 2. Import video



Gambar 3. Efek transisi

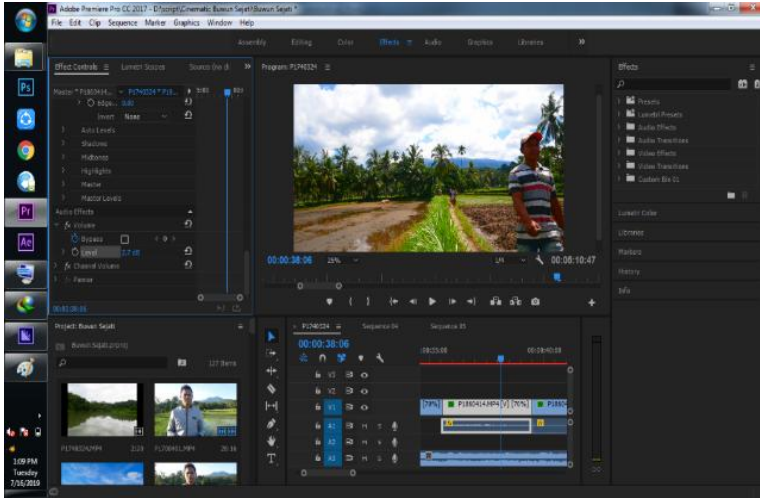
Aris Setiawan, Uswatun Hasanah, Pembuatan Short Cinematic Film dengan Memanfaatkan Teknik 3D Motion Tracking Sebagai Media Promosi Desa Wisata Buwun Sejati



Gambar 4. File audio

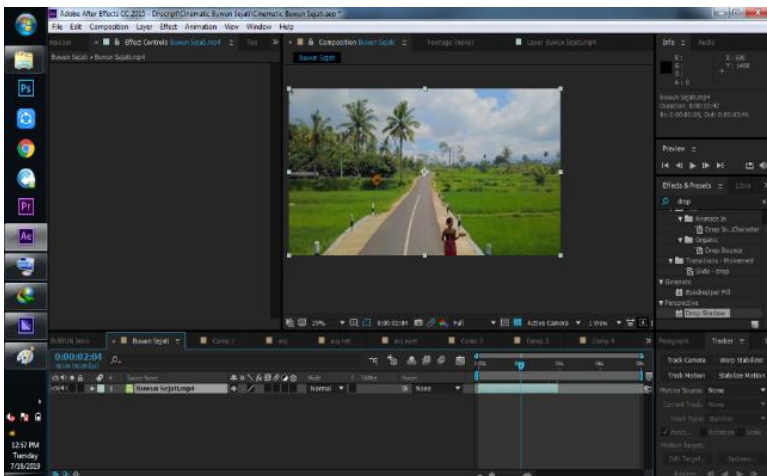


Gambar 5. File rekaman suara narasi



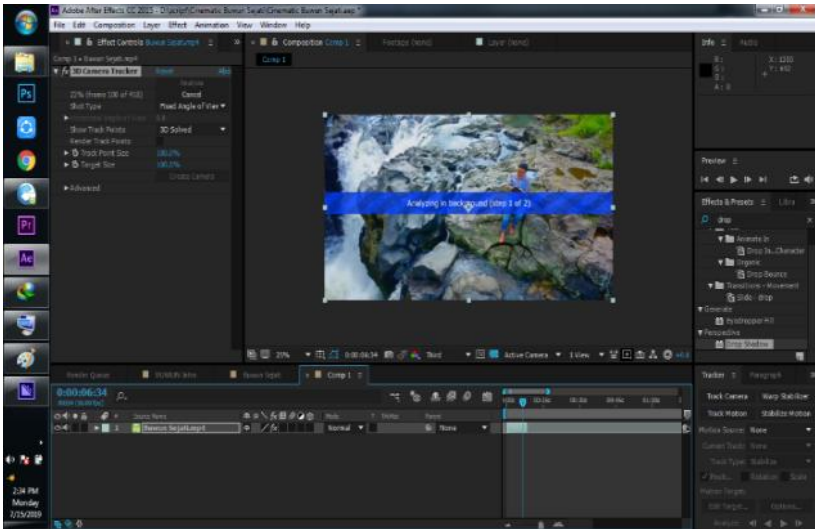
Gambar 6. Volume suara narasi

- b. Mengimport file yang sudah di edit dari Adobe Premiere pro cc ke dalam Adobe After effects cc dan file pendukung untuk pembuatan video cinematic seperti teks dan audio yang berkaitan dengan pembuatan video cinematic ini seperti terlihat pada gambar di bawah ini:

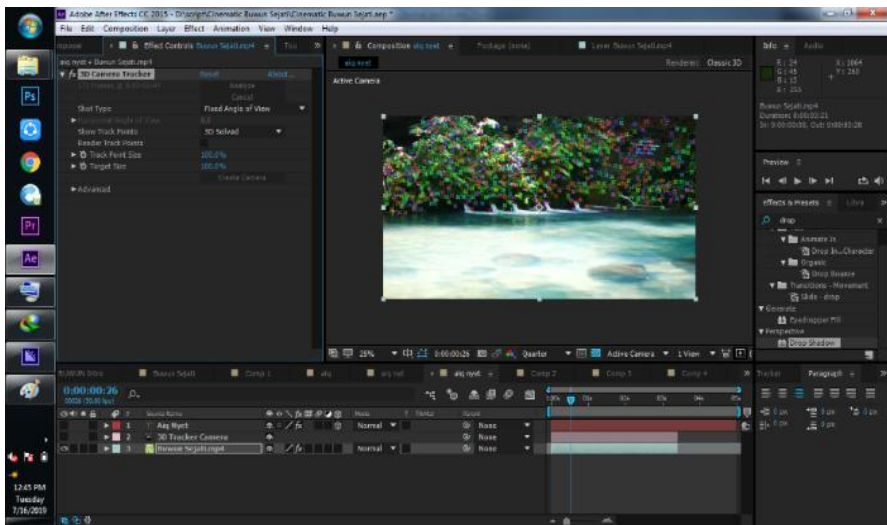


Gambar 7. Import video kedalam time line

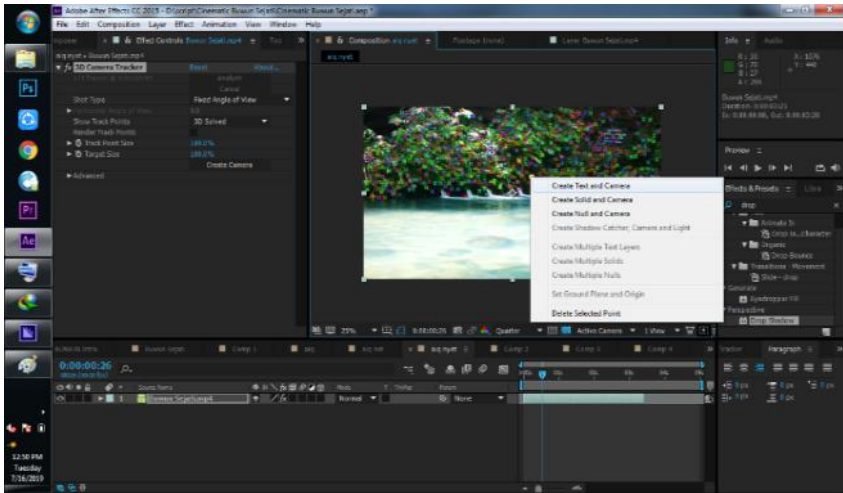
Aris Setiawan, Uswatun Hasanah, Pembuatan Short Cinematic Film dengan Memanfaatkan Teknik 3D Motion Tracking Sebagai Media Promosi Desa Wisata Buwun Sejati



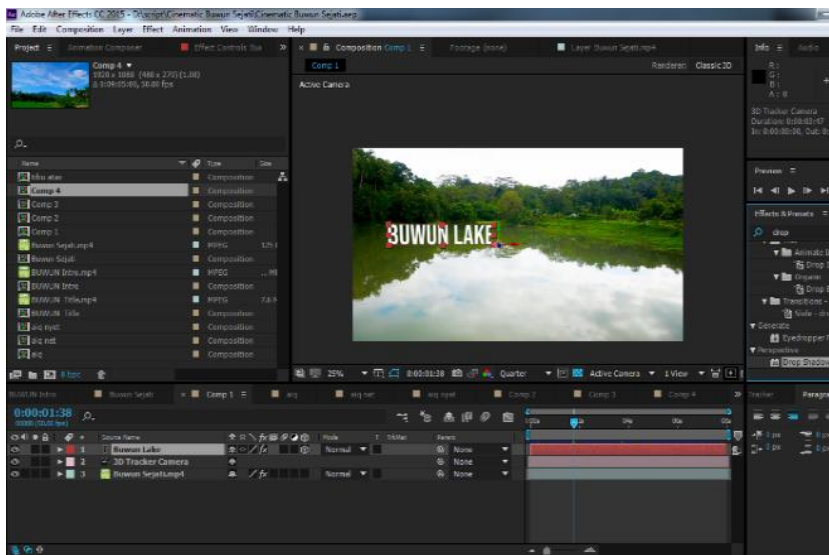
Gambar 8. Track camera pada menu tracking



Gambar 9. Tracker point

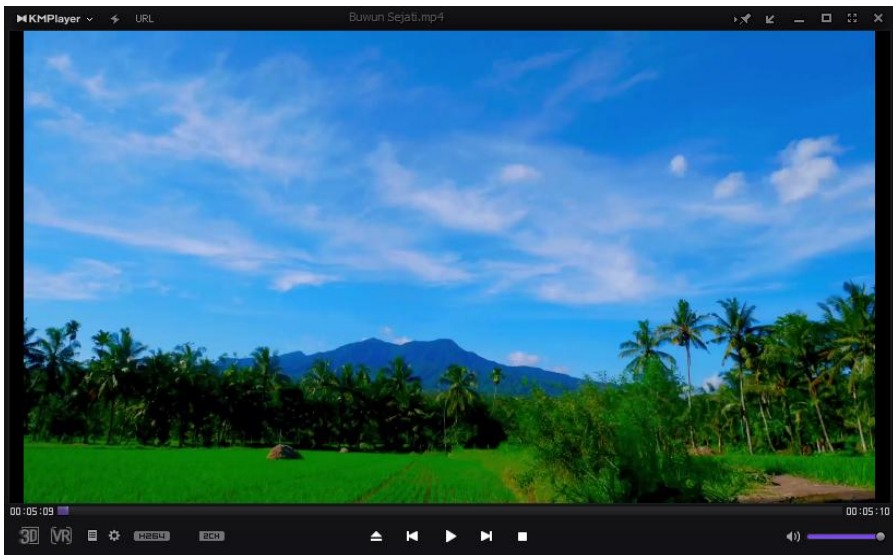


Gambar 10. *Create text and camera*



Gambar 11. *Efek drop shadows*

5. Testing, Pengujian dilakukan oleh pengguna dengan cara mengisi angket yang akan diberikan kepada pengguna yang telah menonton animasi video sebagai media promosi. Rencana uji coba yang dilakukan oleh penulis adalah tahap untuk menguji video yang sudah dibuat seperti gambar berikut ini.



Gambar 12. Menampilkan area persawahan di Desa Buwun Sejati



Gambar 13. Danau Buwun Sejati



Gambar 14. Menampilkan teks a Story about Buwun Sejati

6. Distribusi, Tahap ini merupakan tahap dimana produk akan dikemas dalam suatu media penyimpanan dan rencananya akan di unggah ke media sosial seperti pada akun *youtube* dan *facebook* CD yang berisi Rancangan Pembuatan *Short Cinematic Film* kepada pihak kantor Desa Buwun Sejati sebagai bahan untuk mensosialisasikan kepada masyarakat serta menjadikan media penyebar informasi tentang promosi Desa wisata Buwun Sejati
7. Pengujian, Uji coba atau *testing* dilakukan untuk mengetahui apakah *video Short Cinematic 3D Motion Tracking* yang di buat dapat di terima sebagai media promosi Desa Wisata Buwun Sejati. Pengujian dilakukan dengan betha tes atau pengguna akhir dengan cara mengisi angket yang akan diberikan kepada pengguna yang telah menonton Rancangan Video Promosi Desa Wisata Buwun Sejati.
 - a. Alpha Test
Alpha test dilakukan langsung oleh Perancang Video Promosi Desa wisata Buwun Sejati untuk memastikan apakah video Promosi yang telah dibuat berjalan dengan benar.

b. *Betha Test*

Betha test dilakukan dengan metode angket dimana responden adalah beberapa orang atau wisatawan. Tujuan dari dilakukannya *betha test* ini agar dapat diketahui apakah rancangan video promosi Desa Wisata Buwun Sejati yang di buat dapat dijadikan media promosi bagi masyarakat. Adapun hasil perhitungan dari tabulasi di atas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S &= \sum jr / (q \cdot p) \cdot 100 \\ &= 159 / (11 \cdot 20) \cdot 100 \\ &= 159 / (220) \cdot 100 \\ &= 28\% \\ SS &= \sum jr / (q \cdot p) \cdot 100 \\ &= 61 / (11 \cdot 20) \cdot 100 \\ &= 61 / (220) \cdot 100 \\ &= 72\% \\ KS &= \sum jr / (q \cdot p) \cdot 100 \\ &= 0 / (11 \cdot 20) \cdot 100 \\ &= 0 / (220) \cdot 100 \\ &= 0\% \\ TS &= \sum jr / (q \cdot p) \cdot 100 \\ &= 0 / (11 \cdot 20) \cdot 100 \\ &= 0 / (220) \cdot 100 \\ &= 0\% \end{aligned} \quad \left. \vphantom{\begin{aligned} S \\ SS \\ KS \\ TS \end{aligned}} \right\} (1)$$

Pada persamaan (1) diperoleh Sangat Setuju (SS) sebesar 72%, Setuju (S) 28%, Kurang Setuju (KS) dan Tidak Setuju (TS) masing-masing sebesar 0%

D. Simpulan

Rancangan Pembuatan *Short Cinematic Film* Dengan Memanfaatkan Teknik *3D Motion Tracking*, menjadi media informasi yang dapat menarik minat wisatawan, sehingga meningkatkan pengunjung pada Desa wisata Buwun Sejati. *Short Cinematic Film* ini dapat menjadi media informasi bagi wisatawan untuk mengetahui lokasi dan informasi apa saja yang berada di Desa wisata tersebut. Berdasarkan hasil *evaluasi video* promosi yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa Video Promosi Desa wisata Buwun Sejati dapat membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang Desa wisata Buwun Sejati.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Kepala desa, pegawai dan masyarakat lokal Desa Buwun Sejati yang telah memberikan ijin dalam *Short Cinematic Film*.

Daftar Pustaka

- Adinda, & Adjie. (2011), B1 3D Studio Max 9 +Cd. FILM ANIMASI 2D BERBASIS 3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL THE POSTMAN STORY.
- Aditya. (2009), Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Andi. (2013), Kupas tuntas *Adobe after effect CS6*
- Andi. (2013), PAS presentasi multimedia dengan *Adobe photoshop CS6 & Flash CS6*
- B. Frost, Jacqueline. (2009), *Cinematography for Directors. Studio City: Michael Weis Productions*
- Binanto, Iwan. (2010), *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Hoftster. (2001), *Pengantar Multimedia untuk Media Pembelajaran*.
- Joseph. (2011) Pusat apresiasi film *Jurnal Ilmiah*. (2013), *DASI* Vol. 14 No. 04 Desember.
- Maestri. & Adindha, (2006), *Digital Animasi Character*. FILM ANIMASI 2D BERBASIS 3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL THE POSTMAN STORY.

- Nawawi, Hadari dan M. Martini Hadari, (1992), Instrumen Penelitian Bidang Rosch. (1996), *American Heritage Electronic Dictionary and Language Master*. Cambidge, Houghton Mifflin
- Robin, L. (2001), *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Adobe After Effect*. PT.Elek Media Komputindo, Yogyakarta. Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2003), *Multimedia Interaktif dan Flash*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta
- Suyanto, M. (2003), *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi.
- Turban., dkk. (2002), *Aplikasi Multimedia Interaktif, Paradigma*.
- Vaughan, T. (2007), *Multimedia : Marking it Work*, Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi.