

Strategi Peningkatan Citra melalui Perancangan Media Presentasi Berbasis 3 Dimensi pada Anavil Co Ltd

Image Enhancement Strategy through Designing 3 Dimension Based Presentation Media at Anavil Co Ltd

Sarwo Nugroho¹⁾, Fa'iqah Salsabil Qadiriyyah²⁾

¹⁾Program Studi Desain Grafis, Universitas Sains dan Teknologi Komputer
Jl. Majapahit No. 605, Pedurungan Kidul, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Indonesia 50192

²⁾Program Studi Desain Grafis, Universitas Sains dan Teknologi Komputer
Jl. Diponegoro No. 3-5, Ungaran, Kabupaten Semarang, Indonesia

Abstrak - Kemajuan teknologi berkembang dengan cepat dan semakin marak di seluruh dunia demikian juga pada masa wabah Covid-19, sehingga memaksa masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut, hampir semua aspek di segala bidang mulai menggunakan komputer untuk memudahkan dalam proses pengerjaan, karena komputer sangat fleksibel dan efisien untuk di terapkan dalam suatu bidang pekerjaan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi berkembang juga sistem 3 Dimensi, yang mulai di pgunakan pada bidang arsitektur, interior dan furniture.

Perusahaan Anavil.Co.Ltd memiliki kendala dalam hal melakukan media presentasi untuk memperkenalkan produk baru karena anggaran yang di perlukan untuk membuat media presentasi terbilang cukup besar untuk daerah Semarang. Biaya yang di keluarkan yaitu meliputi pembuatan produk, menyewa rumah contoh dan jasa fotografer. Berdasarkan keterangan di atas maka perlu untuk memperkenalkan sistem baru yaitu sistem final rendering sehingga produk tidak harus di produksi terlebih dahulu melainkan membuat produk dari bentuk 3 Dimensi yang terkesan nyata. Dengan adanya media presentasi berbasis 3 dimensi maka perusahaan Anavil.Co.Ltd akan dapat menghemat anggaran yang di keluarkan untuk membuat media presentasi sekaligus meningkatkan citra perusahaan Anavil.Co.Ltd.

Kata kunci - Citra Perusahaan; 3 Dimensi; Media Presentasi

I. PENDAHULUAN

Di masa pandemi Covid-19 saat ini kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah penting, hampir semua aspek di segala bidang mulai menggunakan komputer untuk memudahkan dalam proses pengerjaan, karena komputer sangat fleksibel dan efisien untuk di terapkan dalam suatu bidang pekerjaan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi berkembang juga sistem 3 Dimensi, yaitu sebuah sistem untuk merubah gambar dari 2 Dimensi menjadi 3 Dimensi. Penggunaan media 3 Dimensi semakin populer dan semakin berkembang ke banyak bidang, seperti bidang perfilman, bidang otomotif, bidang kesehatan kemudian berkembang pula dalam bidang Arsitektur, Interior dan Furniture.

Media yang di hasilkan semakin beragam yaitu berupa media cetak seperti foto, brosur dan lain lain, juga media elektronik berupa file gambar, file video, file animasi GIF, dan juga video mov yang lebih dikenal dengan panorama exporter yaitu sebuah animasi dengan penggunaan kamera yang di letakkan dalam sebuah ruangan sehingga ruangan itu setelah di render dapat di lihat dengan cara berkeliling seperti sebuah lingkaran. Mesin pencari Google menggunakan sistem ini dalam penggunaan Google

Maps street view sehingga user dapat melihat lokasi dengan lebih mudah karena bisa di putar dan berkeliling di suatu lokasi.

Perusahaan Anavil.Co.Ltd beralamat di Jl. Puri Anjasmoro F1 No. 7 Semarang barat, yang bergerak di bidang furniture dengan kantor pusat di Hongkong dan beberapa pabrik di Indonesia dan Vietnam. Perusahaan Anavil.Co.Ltd merupakan broker yaitu penyuplai produk atau biasa di sebut produsen. Pada pembuatan produk biaya yang di gunakan yaitu berkisar antara 5-10 juta dan akan di jual di luar negeri yaitu negara yang tergabung dalam komunitas euro yaitu berkisar antara 30-35 juta. Buyer akan memesan product ke Anavil.Co.Ltd melalui gambar tampak depan dan samping kemudian Anavil.Co.Ltd akan membuat produk tersebut sehingga produk akan memenuhi kriteria pihak buyer dengan melakukan gambar TD atau technical drawing kemudian akan di buat sebuah cost sheet untuk menentukan harga dari proses produksi. Cost sheet yaitu perhitungan barang-barang yang akan di pakai dalam membuat sebuah produk, yaitu meliputi bahan dasar yaitu MDF, kayu veneer, hardware seperti F Screw, F Bolt, Slider, Camart, Hinges dan lain sebagainya. Metal digunakan untuk membuat aksesoris dari tampilan produk, sink digunakan untuk melapisi atap dari

produk, juga penggunaan glass sebagai shelf untuk column dan cabinet.

Anavil.Co.Ltd seperti kesulitan untuk mengembangkan citra perusahaan karena proses yang di gunakan untuk membuat media presentasi memiliki beberapa keterbatasan yaitu dalam mengembangkan divisi RND drawing, karena tidak adanya sistem yang tepat untuk membentuk suatu gambar kerja 2 Dimensi menjadi terkesan nyata, sehingga gambar hanya berbentuk liner drawing yang terbuat dari sistem plot yang ada di software Autocad, meskipun dengan liner drawing suatu produk sudah terlihat akurat dengan produk yang akan di ciptakan tetapi tidak menciptakan produk yang terkesan nyata karena hanya berupa garis hitam putih. Sistem lama memiliki kelemahan yaitu perusahaan Anavil.Co.Ltd terkesan kurang modern karena menggunakan sistem yang masih manual oleh karena itu perlu untuk meningkatkan citra perusahaan Anavil.Co.Ltd sehingga perusahaan Anavil.Co.Ltd akan semakin terlihat modern karena memanfaatkan teknologi sehingga perusahaan Anavil.Co.Ltd dapat mengimbangi para kompetitor yang telah menggunakan teknologi serupa yang akan berpengaruh terhadap tingkat kepuasan dan tingkat kepercayaan para buyer sehingga tidak beralih ke perusahaan kompetitor. Presentasi akan dilaksanakan di Kantor Anavil.Co.Ltd di Hongkong yang akan di hadiri oleh para buyer. Presentasi di lakukan oleh Mr. Tanguy Villencenoux yaitu representative dari Anavil.Co.Ltd Indonesia. Media presentasi yang dihasilkan adalah dikhususkan untuk produk baru sehingga belum di produksi. Pada saat ini proses yang di gunakan di Anavil.Co.Ltd yaitu dengan menggunakan jasa fotografer, dan menyewa rumah contoh untuk studio foto. Rumah contoh adalah sebuah rumah yang disewakan untuk keperluan pemotretan dan pembuatan film, rumah contoh yang di ambil yaitu rumah contoh yang bergaya eropa sehingga dapat memenuhi kriteria dari buyer. Terkadang dari sebuah rumah contoh juga memerlukan asesories tambahan sehingga rumah contoh tersebut semakin terkesan berada di Eropa, asesories tambahan tersebut juga di sediakan oleh perusahaan sehingga semakin menambah anggaran yang di sediakan.

Dalam melakukan presentasi perusahaan Anavil.Co.Ltd juga mengalami kendala yaitu dalam presentasi yang terbatas karena belum mendukung animasi yang menarik perhatian audiance sedikit tertinggal dari perusahaan pesaing, juga bahan yang di tampilkan hanya berupa gambar teknik autocad dan bentuk liner drawing yaitu berupa gambar 3 Dimensi tanpa finishing material atau lebih dikenal sebagai sketsa kasar (hitam putih) sehingga akan membingungkan pihak buyer dalam memahami produk yang akan di hasilkan.

Berdasarkan keterangan di atas maka perlu di kembangkan suatu sistem baru untuk membentuk sebuah gambar kerja menjadi gambar 3 dimensi yang terkesan nyata. Proses perancangan ini di mulai dari gambar 2 dimensi yaitu berupa gambar kerja yang sudah fix dari divisi RND drawing setelah itu gambar akan di buat 3 dimensi oleh RND Assembly. Setelah gambar 3 dimensi terbentuk maka proses rendering dapat dimulai, langkah awal adalah dengan melakukan import file 3 dimensi Autocad ke dalam software 3D Max kemudian file tersebut di beri material yang berupa gambar dalam format JPEG dan beberapa gambar bump untuk memunculkan tekstur timbul dari suatu material yang lebih di kenal dengan proses bumping. Kemudian produk tersebut di beri refraction & reflection, tujuan di beri refraction & reflection adalah untuk menyebarkan cahaya pada suatu gambar kerja, teknik reflection ini juga bisa memunculkan kesan pantulan pada benda sekitar yang akan terlihat seperti cermin blur sedangkan teknik refraction terkhusus untuk membuat sebuah kaca yang terkesan realistis. Tahap selanjutnya adalah mengatur setting dari V-ray yaitu pada pengaturan GI, Irradiance Map, Light Bruce dan lain sebagainya untuk mengatur setting general dari cahaya yang masuk, sehingga penyebaran cahaya dapat terbagi rata dan tidak berpusat pada satu titik. Setelah setting pada plugin V-ray selesai langkah selanjutnya adalah menentukan titik-titik cahaya yang akan menerangi sebuah produk, proses ini lebih di kenal sebagai proses lighting. Pada proses lighting perlu memperhatikan pula arah dari bayangan yang di hasilkan sehingga bayangan tersebut tidak bercampur yang di sebabkan oleh lampu yang di pasang saling bertumpuk sehingga bayangan juga terlihat bertumpuk ke segala arah. Berdasarkan uraian di atas maka tahap Shadowing perlu mendapat perhatian khusus sehingga bayangan hanya terpusat pada satu titik sehingga gambar terkesan real. Proses selanjutnya adalah melakukan rendering produk, proses ini memerlukan waktu beberapa saat tergantung spesifikasi dari komputer yang di gunakan. Setelah semua proses di lewati maka terbentuklah sebuah file gambar yang penulis sebut final render yaitu sebuah gambar yang sudah melalui tahap materialing, bumping, dengan di tambah refraction & reflection, lightning, shadowing, dan terakhir rendering.

Perancangan media presentasi juga mempertimbangkan desain interior untuk menempatkan suatu produk dalam sebuah ruangan sehingga produk tersebut seperti terkesan nyata di ruangan tersebut. Berdasarkan uraian di atas maka perlu juga mendesain ruangan yang modern dan bergaya Eropa sehingga akan memenuhi keinginan buyer yang berasal dari kawasan eropa, barang yang di kirim ke eropa berupa, meja, kursi, cabinet dan column. Pemilihan material juga menentukan suatu

produk dapat terkesan real. Setelah melewati proses rendering produk yang di hasilkan adalah berupa foto, animasi Gif dan video MOV. Maka perlu juga untuk memasukkan ketiga file tersebut dalam sebuah media presentasi berbasis flash sehingga produk tersebut dapat semakin menarik perhatian pihak buyer karena animasi yang terlihat modern. Berdasarkan keterangan di atas maka diperlukan sebuah media presentasi berupa presentasi flash dengan memasukkan hasil dari final render 3 Dimensi sehingga akan terlihat lebih menarik perhatian audiance dan meningkatkan citra perusahaan Anavil.Co.Ltd, juga dapat menghemat biaya yang di keluarkan sebelum produk di produksi secara massal.

Dengan adanya *final render* diharapkan mampu meningkatkan citra perusahaan karena dengan sistem baru maka perusahaan akan terlihat lebih modern dan juga meningkatkan penjualan karena *buyer* dapat melihat dulu produk yang akan di produksi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara *buyer* dan *seller* dan menumbuhkan kepercayaan dan kepuasan para *buyer* sehingga *buyer* tidak beralih ke perusahaan pesaing. Gambar *final render* ini diharapkan pula dapat mengurangi biaya dalam pembuatan produk dan dapat mengurangi waktu yang di perlukan untuk membuat media presentasi karena waktu yang di perlukan berkisar antara 2-3 hari kerja dan jika ada revisi bisa di lakukan dalam waktu max 2 jam kerja, pengiriman barang, sewa rumah contoh dan juga jasa fotografer. Strategi dan perancangan ini sangat perlu di kembangkan lebih lanjut dalam melakukan proses pembuatan media presentasi sebagai bagian untuk meningkatkan citra perusahaan Anavil.Co.Ltd. Jika penulis lebih dari satu, semua nama penulis dituliskan dengan dipisahkan oleh koma (,). Jika nama penulis terdiri dari dua kata, kata pertama penulis (*first name*) sebaiknya tidak disingkat. Jika nama penulis hanya terdiri dari satu kata, nama sebenarnya dituliskan dalam satu kata.

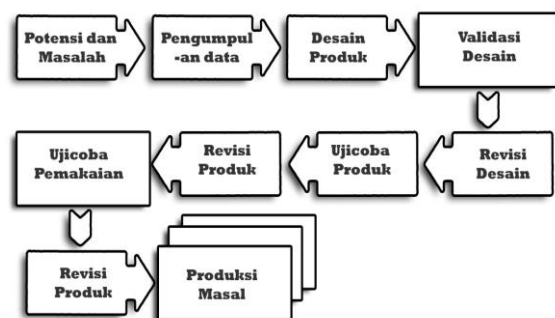
II. METODE PENELITIAN

Penelitian dan Penulisan atau Research and Development (R&D) adalah proses untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (software), seperti program komputer, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dll. Penelitian-penelitian di bidang pendidikan, umumnya diarahkan pada penulisan suatu produk, tetapi ditujukan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktik-praktik pendidikan. Penelitian tentang

fenomena fundamental pendidikan dilakukan melalui penelitian dasar (*basic research*), sedang penelitian tentang praktik pendidikan dilakukan melalui penelitian praktik pendidikan dilakukan melalui penelitian terapan (*applied research*).

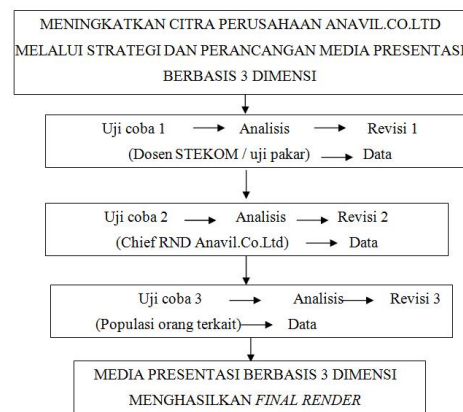
A. Prosedur Pengembangan

Penggunaan metode penelitian dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan kecocokan dengan sifat penelitian yang akan dilaksanakan yaitu metode Research and Development (R & D) (Borg, W.R dan Gall, M.D, 1989). Penelitian ini terdiri dari 10 tahap, yaitu :



Gambar 1. Skema prosedur pengembangan hasil adaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall (Sumber: Borg & Gall, 1983)

B. Desain Uji Coba



Gambar 2. Desain Uji Coba Produk

Tahapan dalam uji coba produk :

- Uji coba 1 dan uji coba 2 dilakukan untuk memberikan masukan tentang media presentasi menggunakan animasi sehingga akan sesuai dengan tujuan pembuatan.
- Analisis data yang merupakan pengolahan data dengan menyesuaikan dari revisi – revisi yang diterima.

- c. Revisi 1 dan revisi 2 dilakukan jika terdapat kesalahan – kesalahan atau ketidakcocokan yang didapatkan.
- d. Uji coba 3 dengan tujuan mendapatkan masukan secara umum.
- e. Analisis data yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari survei kuisioner (metode kuantitatif).
- f. Revisi 3 dilakukan jika memang masih terdapat beberapa kekurangan sehingga produk menjadi lebih sempurna.
- g. Produk akhir tidak diperlukan revisi lagi, sehingga siap dipublikasikan dan digunakan sesuai kebutuhan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Rendering merupakan proses terakhir dalam pembuatan gambar final Rendering. Rendering dapat di gunakan dengan memilih option utilities bergambar palu dan geser ke bawah lalu akan muncul parameter panorama exporter dan pilih render maka scene akan terrender.



Gambar 3. Tayangan Opening



Gambar 4. Desain Menu Utama pada Aplikasi Presentasi



Gambar 5. Desain Materi Presentasi

IV. KESIMPULAN

Dari perancangan yang telah ujicoba dan implementasikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media presentasi masih mengalami beberapa kendala yaitu anggaran yang harus di keluarkan termasuk besar untuk daerah semarang karena harus memproduksi produk lalu menyewa sebuah rumah contoh, menyewa seorang fotografer lalu memotret produk dengan cara yang telah di sebutkan di atas mengalami beberapa kendala dan pembengkakan anggaran.

Setelah menggunakan media presentasi berbasis 3 dimensi ini maka perusahaan Anavil.Co.Ltd tidak lagi menggunakan cara lama sehingga produk baru akan lebih cepat di lihat secara menyeluruh dan tampak nyata. Waktu yang di butuhkan dalam pembuatan media presentasi menjadi lebih singkat dibanding sistem yang lama, dalam pembuatan media presentasi lama membutuhkan waktu minimal 2 minggu sedangkan jika menggunakan media presentasi berbasis 3 dimensi yang menggunakan teknologi *final rendering* hanya membutuhkan waktu 1-2 hari kerja. Pada saat terjadi revisi produk pun hanya memerlukan *soft copy* dari file 3 dimensi yang akan di *render* ulang mengikuti dari permintaan. Sistem *final rendering* merupakan terobosan baru sehingga cara lama akan dapat di ganti menjadi cara yang lebih baru dan modern yang dilengkapi dengan media presentasi flash dalam meningkatkan citra perusahaan Anavil.Co.Ltd.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulracman, 2008. "Strategi dan Perancangan Dalam Mencapai Tujuan. Jakarta". Erlangga Group.
- [2] Adipranata. R, 2008. "Rekonstruksi Obyek 3D Dari Gambar 2DDengan MetodeGeneralized VoxelColoring". Surabaya: Skripsi S-1, Universitas Kristen Petra.
- [3] Alma.B, 2008. "Perkembangan furniture untuk bisnis". Jakarta, Informatika.
- [4] Ardani. H, 2001. "Rekayasa perangkat lunak objek 3D menggunakan VB". Yogyakarta: Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan.
- [5] Diab. B. "Analisis Pengaruh Nilai Pelanggan Dan Citra Brand Terhadap Kepuasan Pelanggan Dalam Meningkatkan Retensi Pelanggan", Semarang : Tesis S-2. Universitas Diponegoro.

- [6] Dale R. "New Horizons for Human Factors in Design". New York. McGraw- Hill Book Company, 2008
- [7] Handriyantini, E. 2010, "Perbandingan algoritma Scanline, algoritma Ray-Casting dan algoritma Ray-Tracing terhadap akurasi pencahayaan pada piranti lunak 3Ds Max". Malang :skripsi S-1, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia (STIKI).
- [8] Henratman, H. 2012 . "The Magic Of 3D Studio Max : Modeling, Rendering, Animation". Jakarta. Informatika.
- [9] Hermawan, K. 2010. "Brand Operation. MIM Academic". Jakarta. Esensi, Erlangga Group.
- [10] Kertajaya, 2010. "Brand Awareness dalam kategori produk". Jakarta, Salemba empat.
- [11] Kusmiatik. D, 2009. "Teori Desain Komunikasi Visual". Jakarta, Djambatan
- [12] Nurlela.R dan Ishlahuddin. 2008. "Pengaruh Corporate Social Responsibility Terhadap Nilai Perusahaan dengan Prosentase Kepemilikan Manajemensebagai Variabel Moderating". Pontianak. Simposium Nasioanal Akuntansi XI.
- [13] Nugroho.A, 2000. "Media Sebagai Sarana Promosi". Jakarta, Informatika.
- [14] Pradipta. D,2012. "Pengaruh Citra Brand (Brand Image) TerhadapLoyalitas Konsumen Produk Oli Pelumas PT Pertamina(Persero) Enduro 4t Di Makassar". Makasar, Salemba empat.
- [15] Pujrianto, 2005. "Desain Grafis dan seni grafis". Jakarta, Informatika.
- [16] Ramadijanti, N. 2011. "Grafik 3 Dimensi". Surabaya, ITS.
- [17] Romadhon. A, 2013."Media Pembelajaran Proses Rendering Objek Pada Mata Kuliah Grafika Komputer Berbasis Multimedia". Yogyakarta: Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan.
- [18] Sihombing. D. 2004. "Konsep Desain Grafis dalam Desain Presentasi", Jakarta. Majalah Cakram.
- [19] Suliyanto. (2005). "Analisis data dalam aplikasi pemasaran", Bogor. Ghalia Indonesia.
- [20] Sugiyono. D. 2010. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D", Bandung, Alfabeta.
- [21] Suyanto. M, 2004. "Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan", PN. Andi Yogya, Andi Offset.
- [22] Widyatama, R. 2007. "Pengantar Periklanan", Yogyakarta, Pustaka Book Publisher.