

PERANCANGAN *VIRTUAL TOUR* UNIVERSITAS BUDI LUHUR SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PROMOSI

Muhammad Saufa Mahardika

Email: saufa.mahardika@gmail.com

Ricky Widyananda Putra, M.Sn

rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi - Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

Virtual Tour is a simulated media that can be used as information media. Teenagers today have a high sense of interest in virtual. With this approach, the creators made this work to introduce Budi Luhur University as a promotional media. This Virtual Tour introduces the units and rooms on the campus as a whole. This work is aimed at prospective students who are interested in continuing to pursue college, so that illustrations and gameplay are made adapted to the original look of Budi Luhur University in order to attract the attention of the target audience. With the design of the application "Virtual Tour Universitas Budi Luhur", the creators hope this work will be a solution to introduce the campus environment with an interesting and informative media.

Keywords: *Virtual Tour, 3D, Application.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi grafika komputer, membuat permintaan mengenai cara penyajian informasi yang lebih interaktif berkembang sangat cepat. Teknologi pun seolah mengubah tren yang ada di dunia. Dahulu cara penyajian informasi masih menggunakan gambar 2D, hal ini menyebabkan seseorang memiliki gambaran yang kurang jelas tentang gambar tersebut.

Virtual reality adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Di dalam bahasa Indonesia *Virtual Reality* dikenal dengan istilah realitas maya.

Dengan bantuan teknologi *Virtual Reality*, lingkungan nyata di sekitar kita akan dapat berinteraksi dalam bentuk digital "*Virtual*". Informasi-informasi tentang obyek dan lingkungan disekitar kita dapat ditambahkan ke dalam sistem *Virtual Reality* yang kemudian informasi tersebut ditampilkan diatas layar dunia nyata secara real-time seolah-olah informasi tersebut adalah nyata.

Virtual tour adalah simulasi sebuah lokasi yang dibuat dalam bentuk video atau susunan foto. Perjalanan maya ini juga dapat didukung elemen-elemen multimedia lain, seperti efek suara, musik, narasi, dan teks. Hal inilah yang membuat tur virtual dapat digunakan sebagai alat *tele-tourism*. Kata "*Virtual Tour*" sering digunakan untuk mewakili gambar berbentuk video atau foto yang menggambarkan sebuah lokasi tanpa ada ruang kosong (360⁰), sehingga si pengguna bisa merasa berada di lokasi tersebut.

Kampus Universitas Budi Luhur yang berlokasi di kecamatan Petukangan, kota Jakarta Selatan, memiliki 5 Fakultas yaitu FIKOM, FTI, FEB, FT dan FISIP. Salah satu fakultas di Universitas Budi Luhur yakni FIKOM setiap tahunnya banyak menerima mahasiswa baru dan mereka pada umumnya belum tahu dimana lokasi bangunan atau Unit kampus mulai dari Unit 1 yang berada persis saat memasuki gerbang kampus sampai Unit 8 yang letaknya berada di bagian paling belakang kampus.

Rumusan Ide Penciptaan

Banyak calon mahasiswa belum terlalu paham denah Universitas Budi Luhur secara menyeluruh. Sementara itu, banyak para remaja menyukai hal yang bertema teknologi. Maka dari itu pencipta membuat sebuah aplikasi sebagai pendekatan dengan membuat karya berupa *Virtual Tour* agar dapat diterima mudah oleh calon mahasiswa maupun mahasiswa.

Manfaat Umum

Manfaat yang dapat diperoleh dalam bidang keilmuan khususnya dalam Desain Komunikasi Visual dari proyek perancangan *Virtual Tour* adalah sebagai referensi dan penambahan wawasan bagi peneliti agar dapat me-rebranding khususnya dalam hal desain yang meliputi konsep sampai dengan implementasi perancangan.

Manfaat Praktis

Penciptaan *Virtual Tour* merupakan sebuah bentuk pengaplikasian secara nyata dari semua ilmu teori komunikasi visual yang telah didapat serta merupakan salah satu karya yang dapat disertakan ke dalam guna mendukung pengguna *Virtual Tour* ini dapat menjelajah pengalaman tentang Universitas Budi Luhur.

LANDASAN TEORI

Komunikasi Visual

Komunikasi Visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti makna atau pesan.¹

Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko, desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan

tipografi, warna, komposisi, dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan/atau audio visual kepada target sasaran.²

Prinsip-prinsip Dasar Desain

Rakhmat Supriyono mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi empat prinsip, yaitu :

a. Keseimbangan (*balance*), adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat.

b. Tekanan (*emphasis*), biasa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan ukuran besar, warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling besar.

c. Irama (*rhythm*), adalah susunan *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dimuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

d. Kesatuan (*unity*), desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, adanya kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.³

Definisi Game

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainannya sehingga membuat *game*

¹ Adi Kusrianto, *Pengantar desain komunikasi visual*. (Andi: Yogyakarta, 2009) Hlm. 10

² Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (Yogyakarta: Buku Pintar, 2013), Hlm. 64

³ Suptiyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), Hal. 94

semakin bervariasi. Karena salah satu fungsi *game* sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja.⁴

Definisi UI dan UX

UI merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi *website*, *mobile*, ataupun *software*. Mekanisme itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan *UI* itu meliputi tampilan antar muka, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya. Dan *UX* akan merancang program aplikasi *website* atau *mobile*-nya berdasarkan pengalaman dari pengguna atau user setelah menggunakan *website* dan *mobile* tersebut. Dengan begitu, program yang dirancangnya menjadi lebih mudah digunakan oleh penggunanya⁵

Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari sebuah teks atau tulisan yang berbentuk *drawing*, lukisan, fotografi, maupun diagram. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Dalam sebuah buku anak, ilustrasi adalah elemen yang sangat penting; ilustrasi adalah bagian dari cerita, yang bukan sekedar hanya 'penghias' pada *layout* atau tata letak dalam buku.⁶

⁴ Mokhammad ridoi. *cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2*. (Malang : Maskha, 2018) hal.1

⁵ <https://idseeducation.com/articles/apa-itu-ui-dan-ux/> (diakses pada 15 Febuari 2020 pada pukul 16.04 WIB)

⁶

https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubungan_Ilustrasi_Teks_dan_Sistem_Grafis_pad

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Virtual Tour Universitas Budi Luhur berbasis *Desktop* dengan format file *.EXE* dan menggunakan *asset* 3D yang informatif dan membantu mahasiswa yang belum memahami Universitas Budi Luhur agar lebih paham dan dapat memudahkan informasi yang diberikan.

Konsep Penciptaan

Dalam konsep penciptaan yang akan dibuat adalah dengan menggunakan aplikasi penampil visual tiga dimensi. Dengan menggunakan bentuk *Virtual Tour* maka mahasiswa baru akan lebih tertarik dan mudah mengerti. Di dalam *Virtual Tour* ini menggunakan objek yang sesuai dan menyerupai bagian gedungnya. aplikasi yang digunakan adalah aplikasi dengan menggunakan tampilan *First Person Perspective (FPP)*. Dalam aplikasi ini juga pencipta akan mengisi tentang denah tempat, dan *company profile*.

Target Audience

Audience yang dipilih sebagai target oleh pencipta adalah remaja usia 18-21 tahun yang sudah menyelesaikan pendidikan jenjang SMA/SMK, atau mahasiswa yang belum mendapatkan informasi secara menyeluruh tentang Universitas Budi Luhur.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Data yang didapat dalam proses penciptaan *Virtual Tour* ini berupa *Company Profile* Universitas Budi Luhur, lalu didasarkan dengan studi literatur sebagai landasan teori untuk memperkuat penciptaan karya yang dibuat. beberapa data-data yang pencipta dapat melalui artikel, buku, dan internet sudah dicek secara valid.

Observasi

a_Serial_Buku_Anak_Bermain (diakses pada 16 Febuari 2020 pukul 02.10)

Pencipta melakukan observasi langsung ke Universitas Budi Luhur yang berada di Petukangan, Jakarta Selatan. Observasi dilakukan untuk tujuan mendapatkan data visual berupa bentuk tampilan dan karakteristik mengenai Universitas Budi Luhur.

Wawancara

Pencipta melakukan wawancara Kaprodi DKV FIKOM serta *staff* bagian Pendaftaran Mahasiswa Baru yang ada di Universitas Budi Luhur, untuk menambahkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan karya ini.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Konsep Kreatif

Konsep *Virtual Tour* yang diciptakan oleh pencipta karena banyaknya mahasiswa belum mendapatkan info secara menyeluruh tentang *Universitas Budi Luhur* melalui visual 3D yang ditambah dengan informasi tentang Universitas Budi Luhur. Media yang digunakan adalah aplikasi *Virtual Tour* dikarenakan generasi saat ini sangat familiar dengan teknologi. Dari ide tersebut pencipta memiliki ide untuk membuat "*Virtual Tour Universitas Budi Luhur*" sebagai media pengenalan kampus.

Konsep Teknis

Tahap digital dimulai dengan tahap *modeling* yaitu pembuatan model 3D dengan *Blender 3D*, Tahap selanjutnya pencipta membuat beberapa *script* pada Unity3D menggunakan metode *C#* sebagai teknis tombol yang ada pada UI virtual tour kampus. Tahap selanjutnya adalah gambar yang sudah *dimodeling* kemudian *dipatch* kedalam aplikasi *Unity 3D*. Setelah itu masuk kedalam proses pewarnaan, *UI/UX*, pemberian teks dan lainnya.

PEMBAHASAN

Ilustrasi

Dalam penciptaan karya ini terdapat ilustrasi yang dibuat oleh pencipta yaitu :

1. Main menu



Terdapat *pop up* Informasi. Pada pilihan ini terdapat nama-nama yang berkontribusi dalam pembuatan aplikasi *Virtual Tour Universitas Budi Luhur*.

2. Scene



Pencipta menempatkan tombol jika pemain ingin mendapatkan detail informasi, membuka galeri foto, membuka peta, dan keluar *Virtual Tour*.

3. Slider menu



Terdapat tombol pilihan. Pada pilihan ini terdapat nama-nama bangunan dan unit yang ada dalam Universitas Budi Luhur.

4. Galeri Foto



Galeri foto mulai dari halaman prestasi mahasiswa dan sarana prasarana kampus.

Gameplay

Virtual Tour yang dibuat oleh pencipta, membebaskan pengguna mengakses informasi yang terdapat pada tampilan antarmuka *Virtual Tour* ini. Mulai dari tampilan menu yang menampilkan kredit penciptaan karya, tampilan utama *Virtual Tour* yang mencakup visual 3D Universitas Budi Luhur, *Slider* info untuk mengetahui info unit secara detail, *Map* kampus untuk mengganti *POV (Point of View)* kamera pengguna untuk mengelilingi tampilan 3D kampus, lalu galeri untuk melihat beberapa foto nyata sarana prasarana kampus dan prestasi mahasiswa.

Laporan Penciptaan karya

Pra Produksi

Dalam perancangan karya ini, pencipta menemukan beberapa hambatan dalam mencari teknik dan penyampaian visual yang baik untuk *target audience* dan pencipta mempertimbangkan *gameplay* tersebut. Dengan tema dan informasi berkesinambungan dengan *gameplay* akan menghasilkan *Virtual Tour* yang informatif bagi *target audience*.

Produksi

Di tahap produksi pencipta mengalami banyak kendala terutama ditahap pemograman, karena pencipta belum cukup memiliki dasar pemograman dengan metode *javascript C#*. Maka pencipta harus belajar hingga aplikasi *Virtual Tour* ini selesai.

Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, masuklah ke tahap pasca yang dimana pencipta harus *me-review* kembali dan merevisi hasil yang menjadi format *exe*. Pencipta juga melakukan observasi pada *Virtual Tour* dengan responden yang sesuai dengan segmentasi.

SIMPULAN

Penciptaan *Virtual Tour* ini menemukan banyak hambatan baik dari menentukan ilustrasi dan pada tahap pemograman. Diharapkan dengan adanya "*Virtual Tour* Universitas Budi Luhur" ini dapat menjadi media

informasi dengan memperkenalkan Universitas Budi Luhur kepada mahasiswa maupun mahasiswa yang belum terlalu paham akan Universitas Budi Luhur.

Karya ini memiliki dampak secara langsung maupun tidak langsung kepada target khalayak yaitu:

1. Dampak Langsung

Dampak langsung pada *Virtual Tour* ini *pengguna* mendapatkan visualisasi Universitas Budi Luhur dengan jelas dan mendapatkan informasi dengan paham.

2. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung karya ini menjadi media alternatif yang dapat dilakukan oleh calon mahasiswa ketika menghadapi tahun ajaran baru atau yang bertempat tinggal jauh dari Universitas Budi Luhur.

Rekomendasi dan Saran

Pencipta sudah merekomendasikan pengalaman saat menyusun "Perancangan *Virtual Tour* Sebagai Media Penunjang Promosi Universitas Budi Luhur Kepada Calon Mahasiswa" kepada para pengguna virtual tour dan pencipta karya selanjutnya, yaitu :

1. Pada saat pembuatan konsep *Virtual Tour*, sebaiknya sudah dipikirkan teknis atau system apa yang akan dibuat. Hal ini guna memudahkan pada dalam perancangan *Virtual Tour*.

2. Kenali *audience* yang ditargetkan dengan baik dan jelas sehingga penciptaan karya dapat membuat ilustrasi maupun data hasil observasi sesuai dengan umur target.

3. Konsultasi dengan orang-orang yang lebih paham dan mengerti tentang masalah yang diangkat dan konsep *Virtual Tour* yang akan dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Dwi Agustin, Ririn. 2017. Artikel : KERANGKA ANALISIS KOMPONEN KONSEP DAN DESAIN GAME. Bandung : Universitas Pasundan

Gora, winastwan.2005.Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning. Jakarta: PT Elex Media.

H. Sunjaya, "TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID DALAM PEMBUATAN BROSUR INTERAKTIF", INTEGRITAS Politek. Negeri medan. Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar desain komunikasi visual. Yogyakarta : Andi.

Rakhmat Suptiyono. 2010.Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Yogyakarta: Penerbit Andi

Ridoi, Mokhammad. 2018. cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2. Malang : Maskha.

Rifai, Wafda Adita. 2015. Skripsi : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI LINGKUNGAN BERBASIS ANDROID. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sajiman,Anyoto. 2010. Elemen-elemen seni dan desain. Jakarta : Gramedia.

Sulayakin. 2019.Skripsi: Game Edukasi Interaksi Sosial Berbasis Multiplayer Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Anak Autis. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Teguh Wibowo, Ibnu. 2013. Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar

Referensi Sumber Lain :

Amalin, Nisrina. "Kajian Hubungan Ilustrasi, Teks, dan Sistem Grafis pada Serial Buku Anak-Anak Bermain".

https://www.academia.edu/22973442/Kajian_Hubungan_Ilustrasi_Teks_dan_Sistem_Grafis_pada_Serial_Buku_Anak_Bermain.diakses pada 16 Februari 2020 pukul 02.10 WIB.

Anto Erawan. "Mudahnya Mensurvei Rumah dengan Virtual Tour". <https://www.rumah.com/berita-properti/2015/4/92225/mudahnya-mensurvei-rumah-dengan-virtual-tour>. diakses pada 16 Februari 2020 pukul 09.10 WIB.

Internasional Design Shcool. 2017. "Apa Itu UI dan UX?". <https://idseducation.com/articles/apa-itu-ui-dan-ux/>. diakses pada 15 Februari 2020.

Universitas Bina Nusantara. "Virtual Reality" <https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/>. diakses pada 16 Februari 2020 pukul 20.58 WIB.