

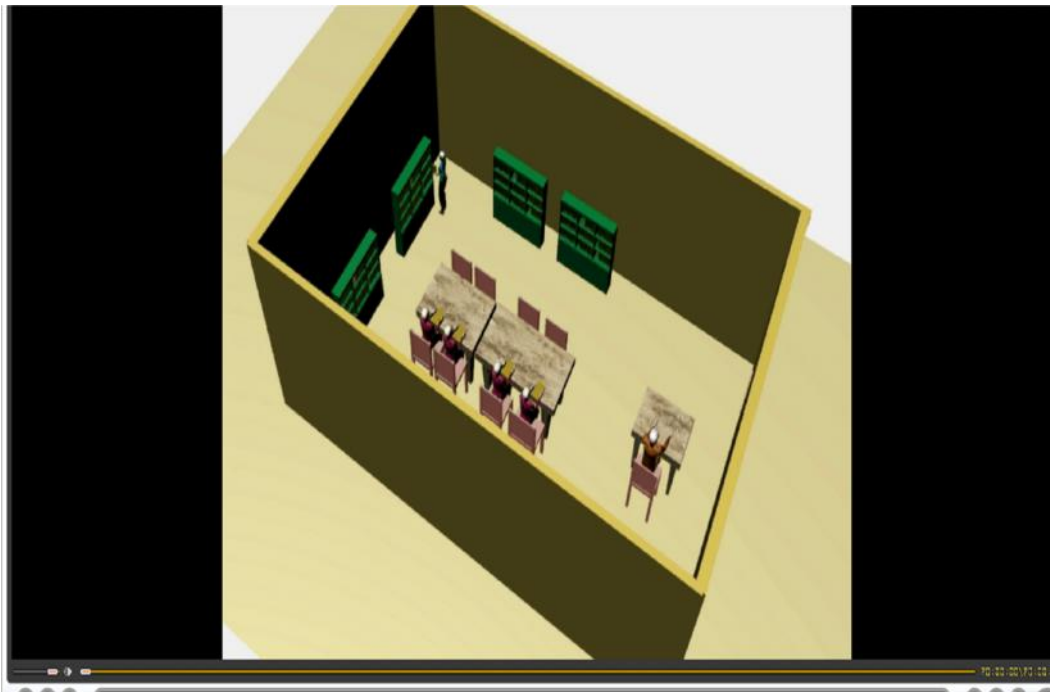
BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Tampilan Hasil

Dari hasil perancangan animasi yang dilakukan seperti yang diuraikan pada BAB III, diperoleh animasi 3D yang menunjukkan proses dari kegiatan mahasiswa didalam perpustakaan dalam bentuk video berformat AVI. Animasi tersebut menampilkan gambaran dari kegiatan para mahasiswa yang dilakukan didalam perpustakaan. Berikut adalah beberapa tampilan visual dari animasi yang telah dirancang:

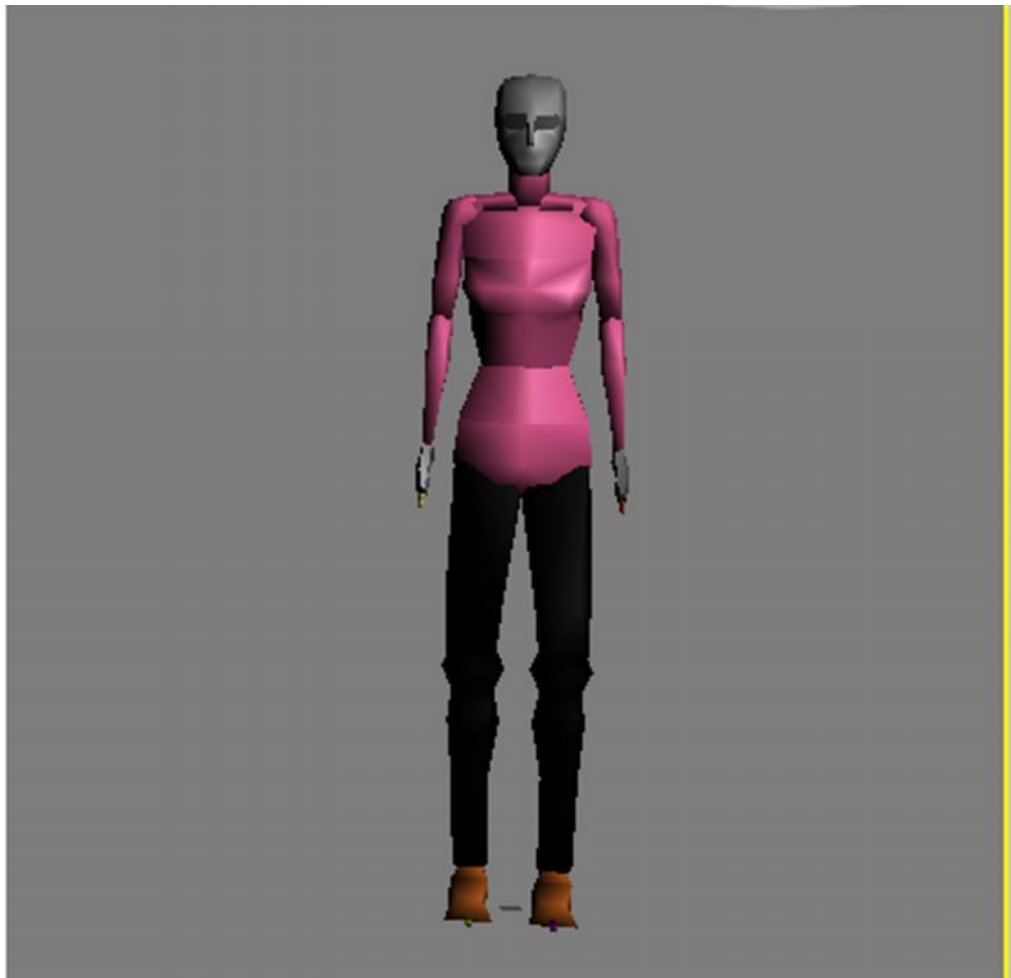
1. Tampilan Bagian Dalam Perpustakaan



Gambar IV.1. Bagian dalam Perpustakaan

Gambar tersebut menerangkan tampilan bagian dalam perpustakaan yang penulis buat masih dengan sangat sederhana. Adapun beberapa objek yang terdapat di bagian dalam perpustakaan adalah, kursi, meja, dan lemari beserta isi buku-bukunya. Selain itu di dalam perpustakaan juga akan terdapat satu karakter yang berperan sebagai penjaga atau petugas perpustakaan tersebut. Kemudian terdapat mahasiswa/i yang datang memasuki ruangan perpustakaan.

2. Tampilan Karakter Mahasiswa



Gambar IV.2. Tampilan Karakter Mahasiswa

Tampilan tersebut menerangkan tentang contoh karakter yang berperan sebagai mahasiswa yang akan memasuki perpustakaan untuk membaca buku ataupun meminjam buku. Penulis juga membuatnya masih dengan sangat sederhana.

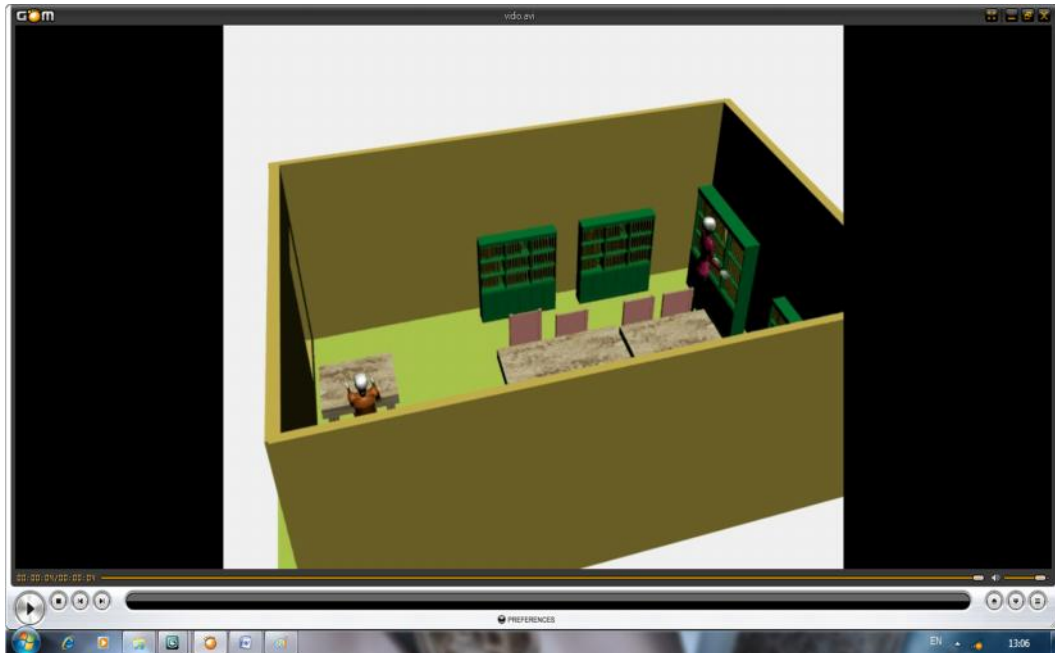
3. Tampilan Mahasiswa Hendak Memasuki Perpustakaan



Gambar IV.3. Tampilan Mahasiswa Hendak Memasuki Perpustakaan

Dalam tampilan ini menjelaskan bahwa salah satu mahasiswa sedang berjalan menuju perpustakaan yang ingin membaca buku dan meminjam buku. Langkah pertama yang akan mahasiswa lakukan adalah memilih buku yang sesuai, kemudian akan membacanya dengan duduk dengan tenang di kursi dan meja yang telah di sediakan.

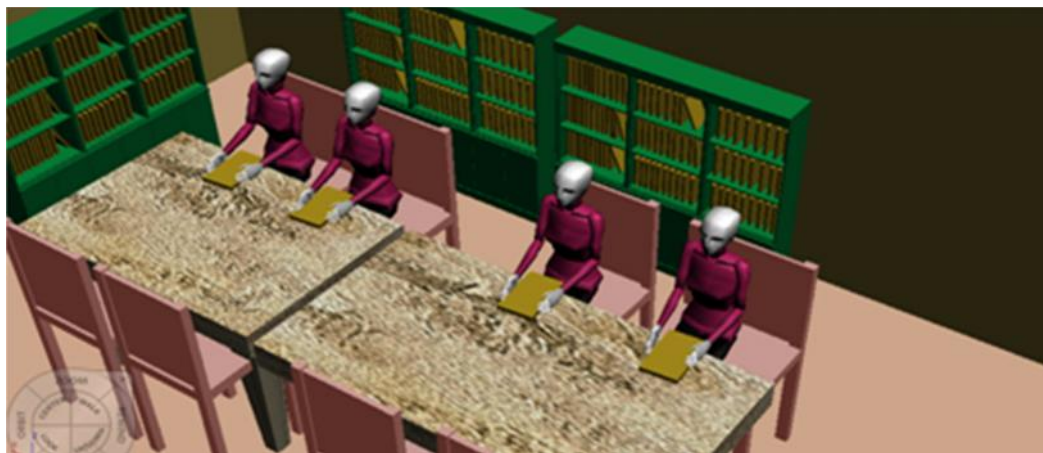
4. Tampilan Mahasiswa Hendak Mengambil Salah Satu Buku



Gambar IV.4. Tampilan Mahasiswa Hendak Mengambil Salah Satu Buku

Tampilan di atas menjelaskan tentang mahasiswa yang hendak mengambil salah satu buku yang akan di bacanya ataupun di pinjam. Dalam hal ini mahasiswa bebas memilih buku yang akan di baca atau di pinjam.

5. Tampilan Beberapa Mahasiswa Membaca Buku



Gambar IV.5 Tampilan Beberapa Mahasiswa Membaca Buku

Tampilan ini pula menjelaskan tentang beberapa mahasiswa yang sedang membaca buku. Dapat dilihat bahwa suasana di dalam perpustakaan menggambarkan suasana yang tenang, nyaman, dan rapi.

IV.2. Pembahasan

Adapun tujuan pembuatan animasi kegiatan di perpustakaan berbasis 3D ini adalah untuk membuat suatu gambaran kegiatan-kegiatan yang dilakukan mahasiswa di dalam perpustakaan ke dalam bentuk animasi 3D agar terlihat lebih menarik dan dapat membantu para pembaca mengetahui bahwa sangat pentingnya pengetahuan yang harus kita gali untuk menambah wawasan kita di dalam ilmu pendidikan sesuai dengan bidang yang di minati. Dan hal tersebut dapat dilakukan di salah satu tempat yang tenang, nyaman, dan juga aman serta rapi yaitu di perpustakaan. Dengan menggunakan waktu luang untuk belajar didalam perpustakaan kita dapat menambah pengetahuan ilmu yang ingin kita perdalam sehingga dapat terbantu untuk memudahkan proses belajar kita dengan kondisi yang nyaman dan tenang serta fasilitas buku yang tersedia didalam perpustakaan.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Setelah selesai membuat animasi kegiatan mahasiswa di perpustakaan berbasis 3D ini, penulis menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain:

IV.3.1. Kelebihan

1. Animasi ini dapat membantu memotivasi para mahasiswa untuk lebih giat dan memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan menambah ilmu ketimbang nongkrong dan menghabiskan waktu dengan sia-sia.
2. Animasi ini dapat diputar ke dalam bentuk pemutaran video yang berformat AVI.
3. Dapat meningkatkan kreatifitas para penggemar desain untuk bisa menciptakan animasi-animasi yang lebih menarik lagi.

IV.3.2. Kekurangan

1. Animasi ini masih sangat sederhana dengan bentuk pemodelan dan pergerakan yang masih kaku karena tingkat kesulitan yang dihadapi oleh penulis.
2. Teknik pemberian model pada setiap objek masih belum sempurna yaitu pada tingkat kehalusan (*smooth*) yang masih rendah dan membuat objek terlihat belum cukup halus.
3. Pembentukan semua objek sampai tampilan hasilnya juga masih sangat sederhana.