

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Pada tahap ini adalah tahapan dimana kita dapat membuktikan apakah film animasi 3D yang dirancang sudah layak dan sudah sesuai dengan skenario sebelumnya. Sebuah film animasi 3D yang telah dirancang dan sebelum memasuki tahap selanjutnya ada baiknya objek tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah ditemukan kesalahan pada animasi 3D yang dirancang dan dapat diselesaikan dengan baik dalam rancangan desain ataupun setiap pergerakan objek yang dihasilkan.

IV.1.1. Uji Coba

Bentuk implementasi film animasi 3D yang dibuat seperti pada rancangan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Uji coba terhadap pembentukan sebuah objek atau *modeling*

Setiap objek atau *modeling* yang telah dirancang ada baiknya objek tersebut harus di uji kembali dengan cara membuka setiap objek lalu melihat objek tersebut dari masing-masing sudut tampilan. Dan memeriksa rangka/*biped* objek pengemis. Agar masing-masing objek mudah digerakan.

2. Uji coba terhadap setiap pergerakan objek animasi 3D

Sebelum memasuki tahap penggabungan video yang digabung menjadi satu aplikasi yang selanjutnya akan diisi dengan musik/suara dengan menggunakan *windows movie maker*. Terlebih dahulu memeriksa kembali setiap pergerakan objek dengan cara memutar kembali video apakah

setiap pergerakan objek berjalan dengan baik sesuai dengan skenario agar video animasi mudah diisi musik/suara.

3. Uji coba musik/suara

Setelah digabung menjadi satu aplikasi dan diisi suara/musik dengan menggunakan *windows movie maker*. Maka dilakukan pengujian suara/musik dengan cara memutar kembali video apakah suara/musik yang dimasukan berjalan dengan baik dan sesuai dengan skenario yang dibentuk. Sebelum di *render* menjadi suatu *file media player classic*.

4. Uji coba keseluruhan

Pada tahap ini dilakukan pengujian keseluruhan untuk memeriksa kembali video animasi tersebut berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian dilakukan dengan cara memutar kembali video yang sudah selesai di *render*. Dan melihat kembali setiap objek atau setiap pergerakan dan mendengar kembali musik/suara yang dihasilkan terdengar jelas atau tidak. Pengujian keseluruhan ini dilakukan agar video animasi dapat dipahami oleh penonton.

IV.1.2. Interaksi Program Dengan Pemakai

Interaksi program dengan pemakai dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Video ini hanya menampilkan seorang pengemis yang berjalan dengan troli menuju 50 pu merah.
2. Video animasi ini disertai dengan suara atau musik yang telah di masukkan melalui *windows movie maker*.
3. Perancangan video ini di buat tanpa menggunakan bahasa program.Hanya menggunakan aplikasi 3D MAX untuk merancang suatu desain atau *modeling* yang selanjutkan akan di gerakan secara *frame per frame*.

IV.2. Tampilan Video

Tampilan video yang dihasilkan dari animasi 3D Kisah Pengemis ini terdiri dari tampilan awal saat pengemis berjalan menuju lampu merah dengan menggunakan troli dan tampilan pengemis saat meminta-minta kepada setiap mobil yang sedang berhenti dilampu merah. Untuk lebih jelasnya lihat penjelasannya di bawah ini:

IV.2.1.Tampilan Pengemis Saat Berjalan Dengan Troli

Tampilan ini muncul pertama kali pada saat program dijalankan. Yaitu Pengemis berjalan dengan menggunakan troli buatan nya sendiri menuju lampu merah. dapat dilihat pada gambar berikut.

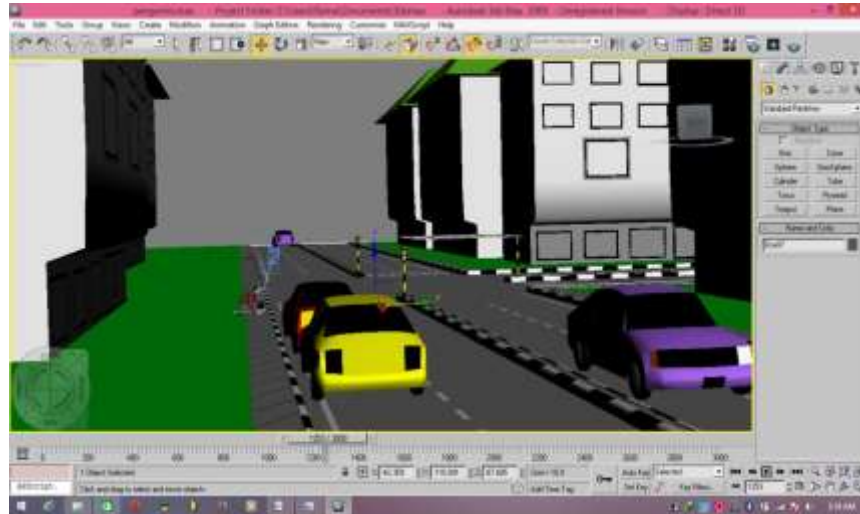


51

Keterangan : Pada tampilan gambar diatas yaitu berupa seorang pengemis yang sedang berjalan dengan menggunakan troli buatan nya sendiri. Pengemis berjalan dengan cara mendorong troli dengan kedua tangannya perlahan-lahan menuju lampu merah untuk meminta-minta kepada setiap mobil yang sedang berhenti pada saat lampu merah.

IV.2.2.Tampilan Pengemis Saat Sampai Dilampu Merah

Tampilan gambar ini merupakan tampilan pengemis pada saat sampai dilampu merah yaitu tempat yang akan di kunjungi pengemis. Untuk lebih jelas nya dapat dilihat pada gambar berikut.

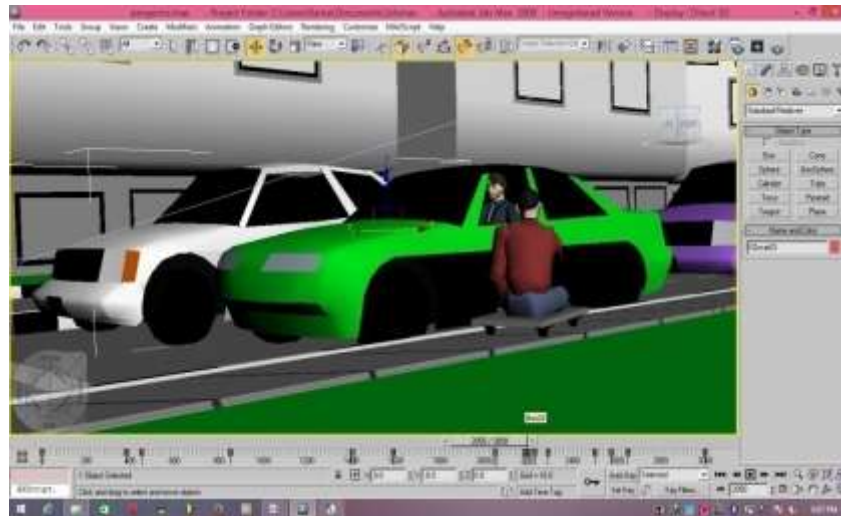


Gambar IV.2. Tampilan Pengemis Saat Sampai Dilampu Merah

Keterangan : Pada tampilan gambar diatas berupa gambar pengemis yang telah sampai dilampu merah tempat dimana ia sering meminta-minta kepada setiap mobil yang berhenti dilampu merah.

IV.2.3.Tampilan Pengemis Yang Tidak Diberi Uang

Tampilan gambar ini merupakan tampilan pengemis sedang meminta-minta disamping mobil yang tidak memberikan uang. Untuk lebih jelas nya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar IV.3. Tampilan Pengemis Yang Tidak Diberi Uang

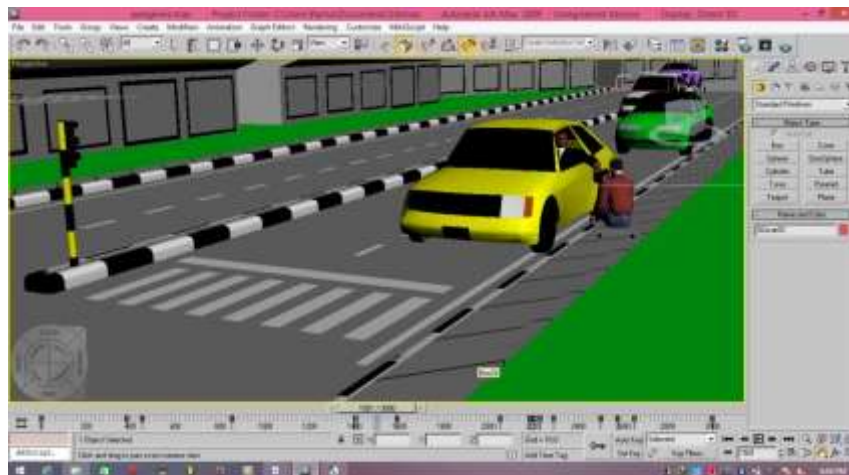
Keterangan : Informasi yang terdapat pada tampilan gambar diatas berupa pengemis yang sedang meminta-meminta kepada setiap mobil yang berhenti di lampu merah yang tidak beri uang uang.

IV.2.4.Tampilan Pengemis Saat Diberi Uang

Tampilan gambar ini merupakan tampilan pengemis sedang meminta-minta kepada setiap

n

53 ar berikut.



Gambar IV.4. Tampilan Pengemis Saat Di Beri Uang

Keterangan : Informasi yang terdapat pada tampilan gambar diatas berupa pengemis sedang meminta-meminta kepada setiap mobil yang berhenti dilampu merah yang di beri uang dengan pengguna mobil.

IV.3. Hardware Dan Software Yang Dibutuhkan

Untuk membuat animasi 3D Kisah Pengemis ini dibutuhkan spesifikasi perangkat keras dan lunak sebagai berikut :

1. *Monitor, keybord, mouse, Speaker .*
2. CPU dengan spesifikasi minimal *Pentium 4 Processor 2,00 Ghz, Ram 1 Gb, Hardisk 80 GB, VGA Card 256 Mb.*
3. Sistem operasi *windows Xp, windows 7.*
4. *Software Visual Studio 2010*
5. *3Dmax 2009*

54

IV.4. Pembahasan

Setelah selesai program dirancang, maka dilakukan uji coba sebelum dilaksanakannya implementasi sistem untuk melihat apakah hasil program telah sesuai atau tidak dengan yang diharapkan. Program ini telah dilakukan uji sistem dengan teknik statis, dimana telah dilakukan uji coba sistem untuk perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan program, desain detail sistem, aturan-aturan *format* sistem, beserta *test running* program. Berikut tabel uji coba dari hasil program.

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah video animasi 3D berjalan dengan baik?	✓	
2.	Apakah video animasi 3D yang ditampilkan secara visual?		✓
3.	Apakah video animasi 3D mempunyai audio?	✓	
4.	Apakah video animasi 3D memiliki pesan moral ?		✓

Tabel. IV. 1. Uji Coba Program

Hasil pengujian untuk semua kriteria diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi 3D yang telah dirancang masih memiliki kekurangan, diharapkan dapat membantu mengetahui tentang perancangan film animasi 3D berbasis multimedia.

55

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan

a. Adapun kelebihan dari video animasi 3D ini adalah :

1. Video animasi 3D ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *3D MAX 2009* tanpa menggunakan bahasa program.
2. Pergerakan yang akan dihasilkan dari video animasi 3D ini hanya memperlihatkan bagaimana cara pengemis berjalan dengan troli lalu pada saat pengemis meminta-minta dan disertai mobil yang sedang melintas.
3. Video animasi 3D ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Adapun kekurangan dari video animasi 3D ini adalah :

1. Video ini masih sangat sederhana, sehingga dibutuhkan perancangan yang lebih baik lagi dalam pembentukan objek.
2. Materi yang diterapkan dalam video animasi 3D ini belum semirip mungkin dengan materi yang saya lihat.
3. Video animasi 3D memiliki *audio sound* yang terbatas.