

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil

Berdasarkan hasil perancangan animasi 3d perancangan sirkuit formula1 dibuat dalam bentuk video dengan resolusi gambar 800x600 pixel. Selain ditampilkan dalam bentuk video disini penulis akan menampilkan hasil rendering dalam bentuk visual gambar image dari berbagai sudut pandang seperti tampilan real animasi ketika dijalankan, tampilan Perancangan Animasi 3D perancangan sirkuit formula1 yang diambil dengan jarak kamera yang berbeda-beda agar dapat melihat objek dalam keadaan dekat maupun jauh, serta tampilan akhir animasi yang dapat dilihat dibawah ini:

IV.1.1. Tampilan Awal

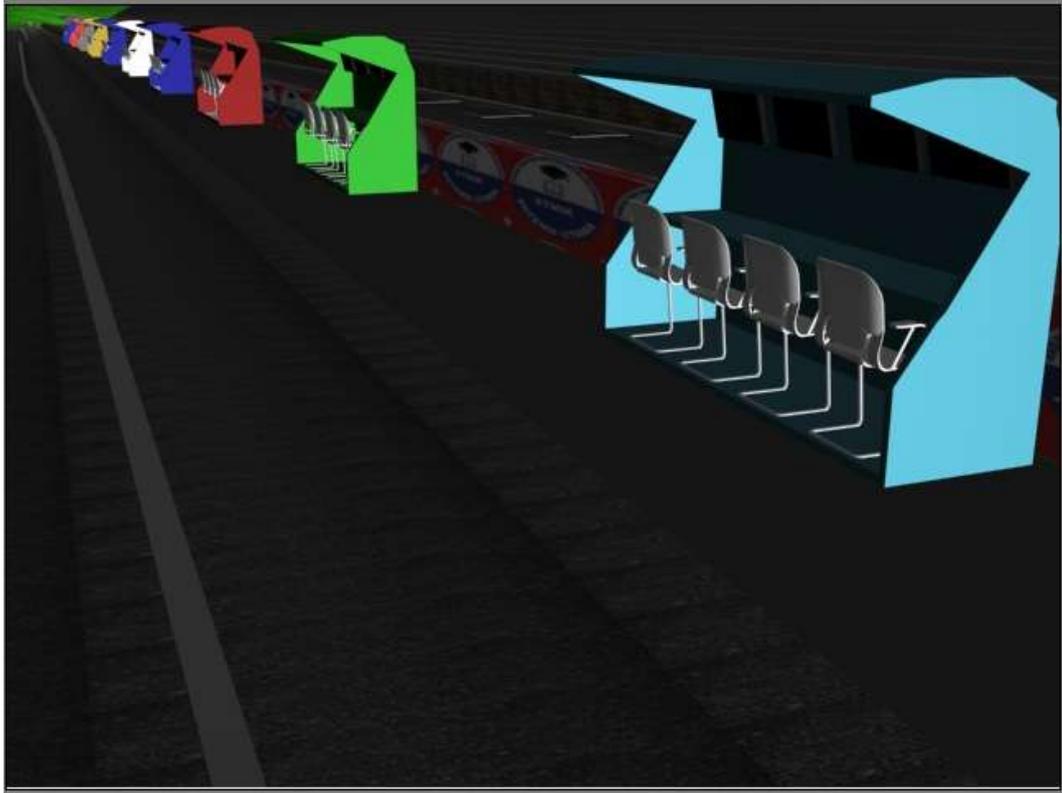
Tampilan ini merupakan tampilan untuk melihat keadaan awal ketika menjalankan animasi. Tampilan awal dibuat dengan menggunakan objek kamera yang diatur jarak serta posisinya. Tampilan awal ini menampilkan objek pit stop dari animasi, seseorang akan mengetahui apa yang kira-kira akan dijelaskan pada tahapan-tahapan animasi selanjutnya. Adapun tampilan awal ini dapat dilihat pada gambar IV.1:



Gambar IV.1. Tampilan Pit Stop

IV.1.2 Tampilan Pemantau Tim F1

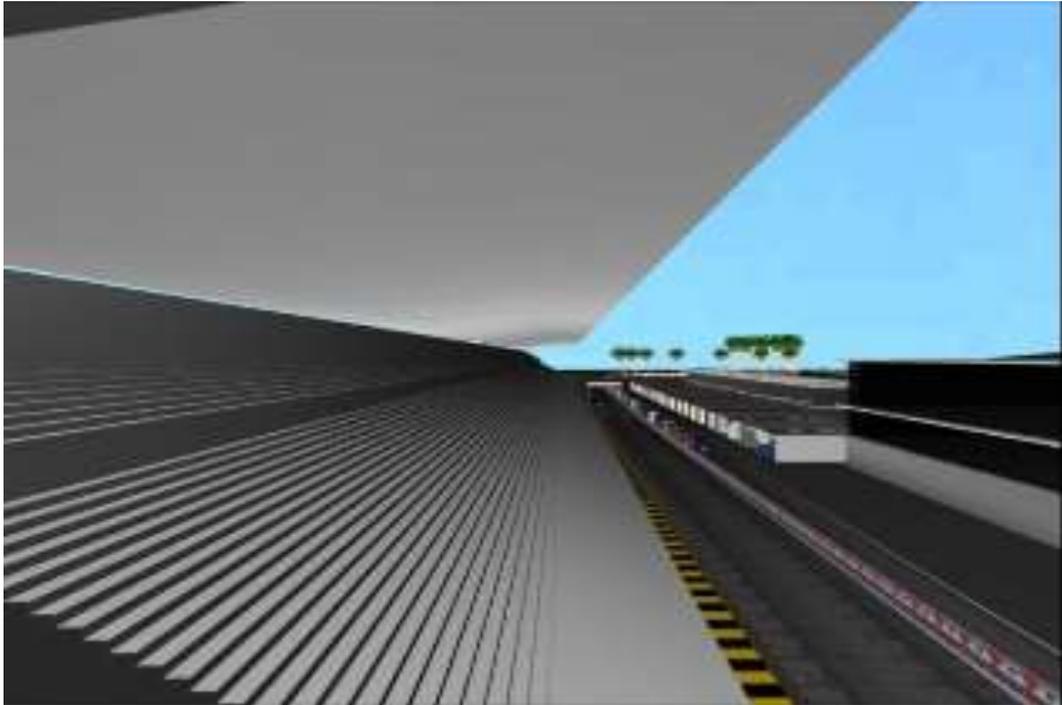
Tampilan ini merupakan tampilan kedua yang dapat dilihat sesudah tampilan awal. Tampilan ini menunjukkan tempat pemantau tim F1 Adapun tampilan perancangan animasi 3D Sirkuit F1 dapat dilihat pada gambar IV.2 :



Gambar IV.2 Tampilan Pemantau Tim F1

IV.1.3. Tampilan Tempat Duduk Penonton

Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya setelah kita melihat animasi tempat pemantau tim F1 Pada tampilan menunjukkan tempat duduk penonton. Adapun tampilan tempat duduk penonton dapat dilihat pada gambar IV.3:



Gambar IV.3. Tampilan Tempat Duduk Penonton

IV.1.4. Tampilan Mobil F1 Berjalan

Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya yang dapat kita lihat selama animasi dijalankan. Pada tampilan ini menunjukkan mobil f1 berjalan. Adapun tampilan dapat dilihat pada gambar IV.4 :



Gambar IV.4. Tampilan Mobil F1 Berjalan

IV.2. Pembahasan

Pada animasi ini, kita akan menemui beberapa tahapan yang terdiri dari tahap pembuka, kemudian tahap ini yang terdiri dari ruangan bangunan gedung itu sendiri yang terakhir adalah tahap penutup yang terdiri dari tampilan gedung yang diambil secara sisinya.

IV.2.1. Rendering

Hasil akhir proses kerja 3D Studio Max dapat kita jelaskan sebagai gambar diam (image) atau video. Setelah kita membuat objek dalam 3D Studio Max dan memberikan metrial. Pencahayaan dan kamera serta efek-efek yang diperlukan

maka untuk tahap selanjutnya kita harus melakukan proses Render pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir pembuatan animasi. Pada pembahasan yang dilakukan, penulis merendering hasil animasi dalam bentuk video.

IV.2.2. Menjalankan Hasil Rendering

Setelah tahap perenderingan, maka selanjutnya adalah menjalankan hasil rendering untuk melihat hasil dari bentuk animasi 3 dimensi yang kita buat. Dalam pembahasan yang penulis buat, penulis menggunakan media pendukung yaitu *Windows Movie Maker* untuk menggabungkan hasil video animasi dan memberikannya beberapa efek ataupun sound agar terlihat lebih menarik. Selanjutnya video yang telah digabung, di publish menjadi bentuk *file* video yang dapat diputar pada media yang dapat memutar video.

IV.3. Merekam/*Burning* Aplikasi

Bagian ini merupakan proses terakhir dari pembuatan animasi, yaitu merekam/*burning* seluruh *file* yang dibuat kedalam media penyimpanan VCD/DVD. Dengan adanya proses *burning* aplikasi ini, aplikasi ini dapat dijalankan di komputer lain secara otomatis pada saat VCD/DVD dimasukkan kedalam komputer.

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan Animasi yang dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangna yang terdapat pada animasi yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan

- a. Animasi ini dapat dijadikan bahan referensi untuk membuat animasi lainnya yang lebih kompleks lagi.
- b. Animasi ini dapat berjalan dikomputer lain tanpa harus menginstalnya terlebih dahulu.
- c. Animasi ini dapat dijadikan sebagai panduan sebelum melakukan pembangunan circuit formula1.

2. Kekurangan

- a. Animasi ini masih sangat sederhana karena pergerakan dari objek masih terbatas.
- b. Animasi ini belum menggunakan efek-efek yang dapat membuat animasi tampak lebih realistis.
- c. Desain objek yang penulis buat masih sangat sederhana dan belum kompleks aslinya.