

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Perancangan Animasi Bangunan Gereja dan Rumah Dinas Pendeta HKBP Indra Kasih, dengan resolusi 720 x 480 *pixel*, yang dimana pada saat perancangan animasi ini dijalankan akan tampil didesktop, selain ditampilkan dalam bentuk video disini penulis akan menampilkan hasil rendering dalam bentuk visual gambar, seperti pada gambar dibawah ini :

IV.1.1. Tampilan Bangunan Depan

Tampilan bangunan depan dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.1. :



Gambar IV.1. Tampilan Bangunan Depan

IV.1.2. Tampilan Pagar Besi

Tampilan pagar besi dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Pagar Besi

IV.1.3. Tampilan Bangunan Sebelah Kiri

Tampilan bangunan sebelah kiri dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.3. :



Gambar IV.3. Tampilan Sebelah Kiri

IV.1.4. Tampilan Bangunan Belakang

Tampilan bangunan belakang dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.4 :



Gambar IV.4. Tampilan Bangunan Belakang

IV.1.5. Tampilan Bangunan Sebelah Kanan

Tampilan sebelah kanan dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.5 :



Gambar IV.5. Tampilan Bangunan Sebelah Kanan

IV.1.6. Tampilan Pamflata

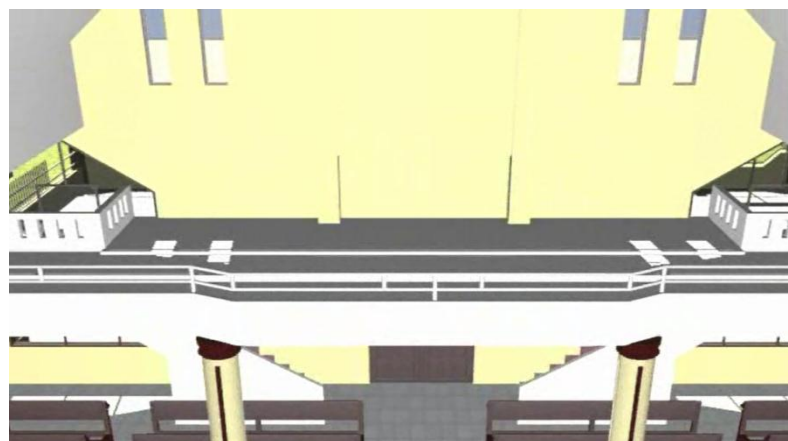
Tampilan pamflata dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.6 :



Gambar IV.6. Tampilan Pamflata

IV.1.7. Tampilan Bangunan Tingkat Kedua

Tampilan bangunan tingkat kedua dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.7:



Gambar IV.7. Tampilan Bangunan Tingkat Kedua

IV.1.8. Tampilan Tiang Bangunan Gereja

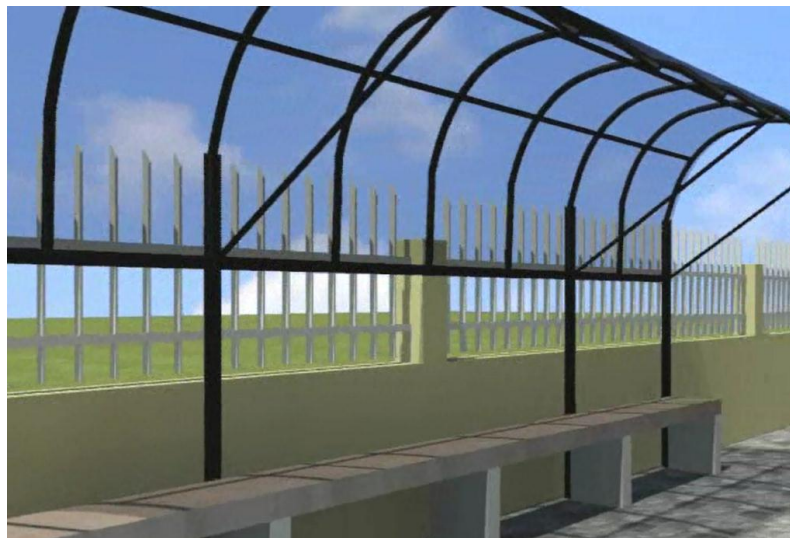
Tampilan tiang bangunan gereja dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta HKBP Indra Kasih, lihat Gambar IV.8 :



Gambar IV.8. Tampilan Tiang Bangunan Gereja

IV.1.9. Tampilan Tempat Teduh

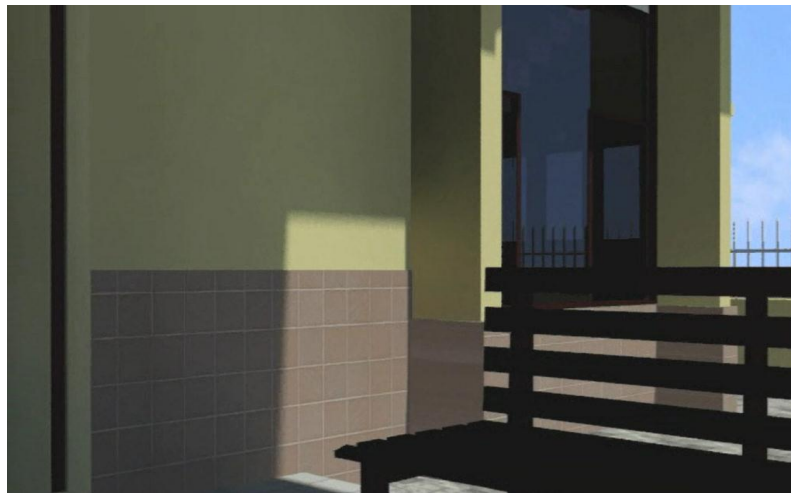
Tampilan tempat teduh dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.9 :



Gambar IV.9. Tampilan Tempat Teduh

IV.1.2. Tampilan Kursi Depan Gereja

Tampilan kursi depan gereja dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.10 :



Gambar IV.10. Tampilan Kursi Depan Gereja

IV.1.2.1. Tampilan Dalam Gedung Gereja

Tampilan dalam gedung gereja dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.11 :



Gambar IV.11. Tampilan dalam gedung gereja

IV.1.2.2. Tampilan Altar Gereja

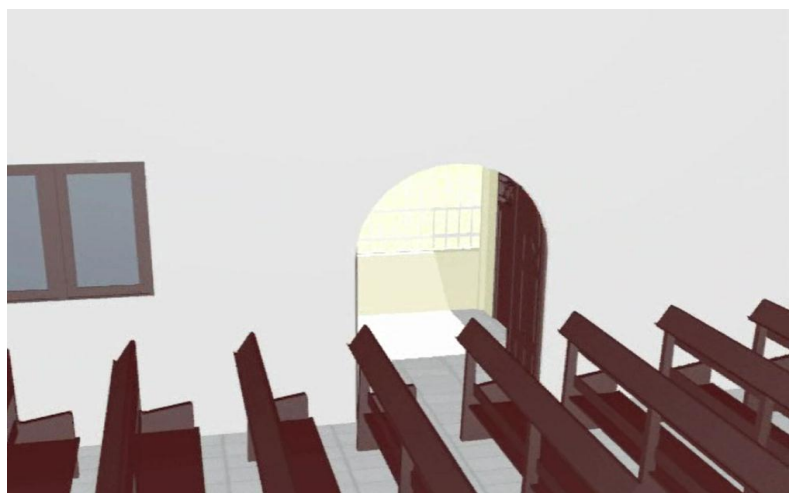
Tampilan altar gereja dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.12 :



Gambar IV.12. Tampilan Altar Gereja

IV.1.2.3. Tampilan Kursi Sebelah Kiri Dalam Gedung

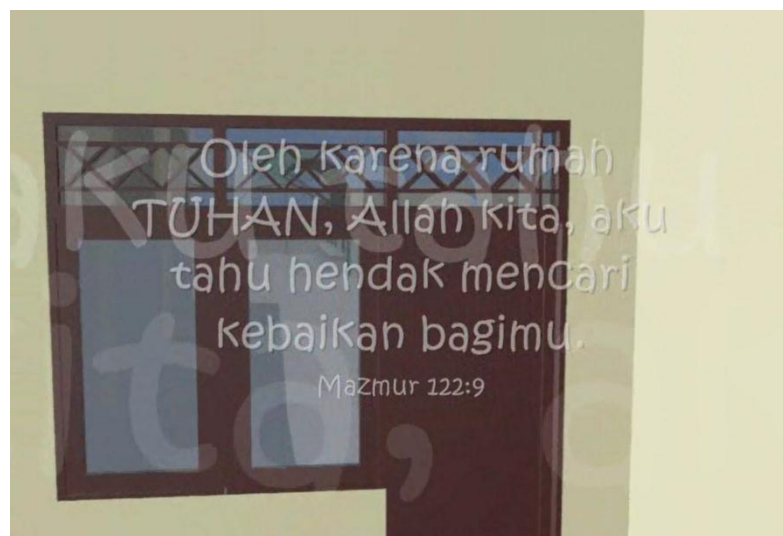
Tampilan kursi sebelah kiri dalam gedung dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta HKBP Indra Kasih, lihat Gambar IV.13 :



Gambar IV.13. Tampilan Kursi Sebelah Kiri Dalam Gedung

IV.1.2.4. Tampilan Rumah Dinas Pendeta HKBP

Tampilan rumah dinas pendeta HKBP dari *video* animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta hkbp indra kasih, lihat Gambar IV.14.



Gambar IV.14. Tampilan Rumah Dinas Pendeta HKBP

IV.2. Pembahasan

Dalam pembahasan ini penulis membahas tentang hasil Perancangan Animasi Bangunan Gereja dan Rumah Dinas Pendeta HKBP Indra Kasih, dimana hasil animasi dibuat seperti mendekati seperti yang aslinya. Setelah di desain ditambahkan efek simulasi seperti penambahan cahaya dan kamera. Setelah diberikan simulasi untuk melihat yang lebih menarik dibuat video dari hasil Render.

IV. 3. Rendering

Hasil akhir proses kerja 3D Studio Max dapat kita jadikan sebagai gambar diam atau gambar bergerak. Setelah kita membuat objek dalam 3D Studio Max dengan memberikam material, pencahayaan, kamera, menerapkan efek, untuk proses selanjutnya kita harus menggunakan proses Render pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir perancangan animasi bangunan gereja dan rumah dinas gereja indra kasih.

Dengan melakukan Render, kita dapat mengetahui apakah hasil kerja kita sudah sesuai dengan tampilan yang diinginkan atau belum. Hal ini disebabkan hasil Render belum tentu sama dengan desain yang kita buat dan ini memerlukan penyesuaian dengan mengatur beberapa parameter dalam proses Render supaya menghasilkan tampilan yang sempurna. Hasil Render biasa berupa sebuah gambar diam atau berupa animasi 3D.

IV.4. Uji Coba Sistem

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan sebuah skenario pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Adapaun skenario pengujian sistem yang dilakukan ialah dengan menggunakan metode pengujian sistem berupa *blackbox testing*.

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam

sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain). Berikut pengujian sistem dengan metode *black box testing* yang disajikan pada **tabel pengujian blackbox** seperti dibawah ini.

Tabel IV.1. Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka Halaman Awal (<i>play</i>) Aplikasi	Mulai perancangan Animasi Bangunan Gereja	Aplikasi memproses Loading ke Animasi	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
2	Pengenalan objek-objek pada Bangunan Gereja	Animasi menampilkan Pencahayaan Objek Bangunan Gereja	Ketika di buka animasi menunjukkan modeling bangunan Gereja dan Rumah Dinas Pendeta	Sesuai dengan yang diharapkan	<i>Valid</i>
3	<i>About</i>	Data diri penulis	Ketika <i>about</i> di pilih akan muncul data diri penulis secara umum	Sesuai dengan yang diharpkan	<i>Valid</i>

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan dalam Pembuatan Animasi Bangunan Gereja dan Rumah Dinas Pendeta Indra Kasih

Adapun kelebihan yang terdapat pada animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta indra kasih adalah sebagai berikut :

1. Rancangan animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta HKBP Indra Kasih untuk memperkuat ilustrasi penulis dalam merancang Animasi.
2. Rancangan video animasi ini dapat berjalan dikomputer lain tanpa harus menginstall 3D Max terlebih dahulu.
3. Background dari pada simulasi ini yang dapat dibuat merupakan sebuah gambar yang diam.

Adapun kekurangan yang terdapat pada animasi bangunan gereja dan rumah dinas pendeta indra kasih adalah sebagai berikut :

1. Animasi ini tidak dapat diperbaharui karena file asli dari rendering dalam bentuk 3D yang menggunakan aplikasi 3D Max.
2. Bangunan rumah dinas belum dilengkapi dengan objek-objek interior ruangan.
3. Hasil video bangunan gereja Indra Kasih belum bersih karena memerlukan waktu yang cukup lama untuk hasil *rendering* yang lebih baik.