

## **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 kembalidengan cara membuka setiap objeklalu melihatobjek 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/music dengan menggunakan *windows movie maker*. Maka dilakukan pengujian suara/music dengan cara memutar kembali video apakah suara/musik yang dimasukkan 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 Pemuda yang kebingungan mencari uang untuk mengobati ayahnya yang sedang sakit . Hingga akhirnya ia berjumpa dengan teman orang tuanya yang sudah sukses lalu semua biaya rumah sakit di biayai oleh teman orang tua nya itu di akibatkan karena ia sering bersedekah.
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 selanjutnya akan di gerakan secara *frame per frame*.

### **IV.2. Tampilan Video**

Tampilan video yang dihasilkan dari animasi 3D Dahsyatnya Sedekah ini terdiri dari tampilan awal saat seorang pemuda duduk dirumah sakit dan memikirkan biaya rumah sakit ayahnya yang terkena sakit parah. Untuk lebih jelasnya lihat penjelasannya di bawah ini:

#### **IV.2.1. Tampilan Agus Sedang Duduk Dan Memikirkan Biaya Rumah Sakit**

Tampilan ini muncul pertama kali pada saat program dijalankan. Yaitu Pemuda yang bernama agus Sedang terduduk kebingungan Mencari biaya untuk pengobatan orang tuanya yang terkena sakit parah



**Gambar IV.1.Tampilan Agus Duduk Dan Memikirkan Biaya Rumah Sakit**

Keterangan :Pada tampilan gambar diatas yaitu berupa seorang pemuda yang bernama agus duduk sambil memikirkan bagaimana membayar biaya pengobatan orang tuanya yang sedang sakit

#### **IV.2.2.Tampilan Saat Dokter Memvonis Penyakit Orang Tua si Agus**

Tampilan gambar ini merupakan tampilan saat dokter memvonis bahwasannya orang tua si pemuda terkena penyakit parah.Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar IV.2.Tampilan Saat Dokter Memvonis Penyakit Orang Tua si Agus**

Keterangan :Pada tampilan gambar diatas berupa gambar bagaimana si dokter menjelaskan kepada anak muda tentang penyakit orang tuanya yang amat parah.

#### **IV.2.3.Tampilan Orang Tua Agus Yang Sedang Dirawat Dirumah Sakit**

Tampilan gambar ini merupakan tampilan saat orang tua si pemuda di rawat di rumah sakit dan terkena penyakit yang parah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar IV.3.Tampilan Orang Tua Pemuda Yang Sedang Dirawat Dirumah Sakit**

Keterangan :Informasi yang terdapat pada tampilan gambar diatas berupa orang tua si pemuda yang di rawat di rumah sakit dan terkena penyakit yang parah.

#### **IV.2.4. Tampilan Pada Saat Semua Biaya Operasi Ayah Agus Di Biayai Pak Surya Teman ayahnya Agus**

Tampilan gambar ini merupakan tampilan ketika pak surya temen ayahnya agus datang dan membiayai semua pengobatan rumah sakit ayahnya agus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar IV.4. Tampilan Pada Saat Semua Biaya Operasi Ayah Agus Di Biayai Pak Surya Teman ayahnya Agus**

Keterangan :Informasi yang terdapat pada tampilan gambar diatas berupa ketika dokter memberikan informasi kepada si pemuda akan mahalnya biaya operasi orangtua si pemuda tersebut.

### ***IV.3. Skenario Percakapan Film Animasi Dahsyatnya Sedekah***

Didalam film animasi 3d dahsyatnya sedekah ini juga memiliki beberapa skenario percakapan antara tokoh agus, tokoh dokter, tokoh pengemis dan tokoh pak surya teman ayah agus. Semua bermula di saat agus duduk dirumah sakit dan memikirkan biaya rumah sakit ayahnya lalu dokter masuk. Berikut adalah naskah skenario cerita film animasi dahsyatnya sedekah :

“Agus” :” Bagaimana keadaan ayah saya dok ?

“Dokter” :” Ayah Kamu Mengalami Penyempitan Saluran Jantung.

“Agus” :” Dok. Apakah ayah saya bisa sembuh ?

“Dokter” :” Bisa. Ayah kamu harus menjalani operasi jantung dalam waktu dekat ini.

“ Lalu agus berjalan menuju musholla tiba-tiba ada pengemis dan agus menghampiri pengemis tersebut. “

“Pengemis” :” Nak sedekahnya nak. Alhamdulillah. Makasih ya nak semoga kamu mendapat rezeki yang berlipat ganda dari allah.

“Agus” :” Amin.

“ Ketika agus sedang duduk di depan ruangan rumah sakit tempat ayah agus di rawat agus di hampiri oleh teman lama ayahnya agus yaitu pak surya.”

“Pak Surya” :” Kamu agus kan. Agus anaknya pak ilham?

“Agus” :” Iya pak.

“Pak Surya” :” Sudah besar kamu ya.

“Agus” :” Maaf pak, Bapak siapa ya pak?

“Pak Surya” :” Saya Surya. Teman ayah kamu. Siapa yang sakit gus?

“Agus” :” Ayah pak.

“Pak Surya” :” Sakit apa ayah gus?

“Agus” :” Penyempitan Saluran jantung pak.

“Pak Surya” :” Boleh saya menjenguknya?

“Agus” :” Silahkan pak.

“ Ketika pak surya didalam ruangan rumah sakit dimana tempat ayah agus dirawat.”

“Pak Surya” :” Uda lama sakitnya gus?

“Agus” :” Uda pak, Semenjak ibu meninggal. Ayah jadi sakit-sakitan dan ayah di PHK dari kerjaannya.

“Pak Surya” :” Kamu kerja dimana gus?

“Agus” :” Saya belum kerja pak. Masih cari sana sini.

“Pak Surya” :” Wah kebetulan, Bapak lagi cari karyawan. Kamu mau bekerja di perusahaan bapak?

“Agus” :” Mau-mau pak.

“Pak Surya” :” Yaudah, Minggu depan kamu mulai kerja. Oh iya gus untuk masalah biaya pengobatan biar saya yang bayar. Saya banyak sekali terhutang budi kepada ayah kamu. Kalau tidak karena ayahmu ini, Mungkin saya tidak akan lulus kuliah dan tidak bisa mendirikan perusahaan.

“Agus” :” Alhamdulillah, Makasih banyak ya pak. Semoga kebaikan bapak di balas oleh allah. Amin.

Dan berakhirlah cerita film animasi dahsyatnya sedekah. Film ini mengajarkan kita agar kita tidak lupa bersedekah karena jika kita bersedekah insya allah sedekah akan dibalas berlipat ganda oleh allah swt.

#### **IV.4. Hardware Dan Software Yang Dibutuhkan**

Untuk membuat animasi 3D Dahsyatnya sedekah ini dibutuhkan spesifikasi perangkat keras dan lunak sebagai berikut :

1. *Monitor, keyboard, 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,windows7.*
4. *Software Visual Studio 2010*
5. *3Dmax 2009*
6. *Movie Maker 2.6*

#### IV.5. Pembahasan

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

**Tabel IV.1. Tabel Uji Coba Hasil Program Aplikasi 3Ds Max**

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah Aplikasi merender video dengan baik ?	✓	
2.	Apakah Aplikasi berjalan dengan baik dalam menampilkan video?	✓	
3	Apakah aplikasi berjalan dengan cepat ?		✓

**Tabel IV.2. Tabel Uji Coba Hasil Program Aplikasi Windows Movie Maker**

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah Aplikasi penggabungan video berjalan dengan baik ?	✓	
2.	Apakah Aplikasi berjalan dengan baik dalam menampilkan video?	✓	
3	Apakah tampilan aplikasi menarik untuk ditampilkan ?	✓	

**Tabel IV.3. Tabel Uji Coba Hasil Program Aplikasi Windows Media Player**

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah penampilan Aplikasi video berjalan dengan baik ?	✓	
2.	Apakah aplikasi menampilkan video secara visual ?	✓	
3	Apakah aplikasi lamban menjalankan video ?		✓

**Tabel IV.4. Tabel Uji Coba Hasil Riset Dari Tanggapan Penonton**

No.	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Apakah video memiliki pesan moral ?	✓	
2.	Apakah video menarik untuk ditampilkan ?	✓	
3	Apakah video baik untuk ditonton ?	✓	

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.

#### **IV.6. Kelebihan dan Kekurangan**

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

1. Video animasi3D 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 kisah agus yang rajin bersedekah lalu orang

tuanya jatuh sakit dan dirawat dirumah sakit, Setelah itu Agus Bingung memikirkan biaya rumah sakit ayahnya , Hingga datang teman ayah nya agus yang membantu membiayai semua pengobatan rumah sakit ayahnya agus.

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.