

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Animasi Simulasi Bencana Tsunami di Aceh Berbasis 3D ini, dengan resolusi 800 x 600 *pixel*, dimana pada saat animasi ini dijalankan akan tampil di desktop, selain ditampilkan dalam bentuk video disini penulis akan menampilkan hasil rendering dalam bentuk visual gambar seperti Kota Aceh, Kota Aceh setelah gempa, Pantai Barat Aceh dan Pantai Barat Aceh setelah tsunami seperti gambar dibawah ini :

IV.1.1. Tampilan Kota Aceh

Tampilan daerah perkotaan Aceh, lihat pada Gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Kota Aceh

IV.1.2. Tampilan Setelah Gempa

Tampilan Kota Aceh setelah Gempa yang mengakibatkan beberapa rumah ambruk dan pohon tumbang, lihat Gambar IV.2.



Gambar IV.2. Tampilan Setelah Gempa

IV.1.3. Tampilan Kota Sekitar Pantai Barat Aceh

Tampilan Kota dan sekitar Pantai Barat Aceh sebelum terjadinya Tsunami, lihat Gambar IV.3.



Gambar IV.3. *Tampilan Kota Sekitar Pantai Barat Aceh*

IV.1.4. Tampilan Setelah Tsunami

Tampilan Kota dan sekitar Pantai Barat Aceh setelah terjadinya Tsunami yang mengakibatkan banyak kerusakan dan korban jiwa, lihat Gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Setelah Tsunami

IV.2. Pembahasan

Dalam pembahasan ini penulis membahas tentang hasil Simulasi Bencana Tsunami di Aceh Berbasis 3D, dimana hasil desain simulasi dibuat mendekati seperti aslinya. Setelah di desain ditambahkan animasi seperti penambahan efek dan kamera. Setelah diberikan simulasi untuk melihat yang lebih baik dibuat video dari hasil Render.

IV.3. Rendering

Hasil akhir proses kerja 3d Studio Max dapat kita jadikan sebagai gambar diam dan gambar bergerak. Setelah kita membuat objek dalam 3d Studio Max dengan memberikan material, kamera, menerapkan efek, untuk proses selanjutnya kita harus menggunakan proses Render pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir pembuatan Simulasi Bencana Tsunami di Aceh.

Dengan melakukan Render, kita dapat mengetahui apakah hasil kerja kita sudah sesuai dengan tampilan yang di inginkan atau belum. Hal ini disebabkan hasil Render belum tentu sama dengan desain yang kita buat dan ini memerlukan penyesuain 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. Merekam/*Burning* Animasi Simulasi Bencana Tsunami di Aceh

Berbasis 3 Dimensi

Bagian ini merupakan proses akhir dari pembuatan Animasi Simulasi Bencana Tsunami di Aceh yaitu merekam/*burning* seluruh file aplikasi ke dalam media penyimpanan CD. Yang dimana aplikasi ini dapat dijalankan ke komputer lain secara otomatis pada saat CD dimasukkan ke dalam komputer. Masukkan kepingan CD yang kosong kedalam CD R/W driver. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Jalankan program Nero, dengan klik menu start > All Programs > Nero Essential > Nero Start Smart Essential, selanjutnya muncul jendela kerja Nero. Tampilan Program Nero, lihat gambar IV.5.



Gambar IV.5. Jendela Kerja Nero

- b. Kemudian pilih menu make data CD dan copykan seluruh file aplikasi dengan menekan tombol add.
- c. Selanjutnya pilih tombol *Next*, beri nama CD Animasi Simulasi Bencana Tsunami dan klik *Burn*. Tunggu sampai proses *burning* aplikasi selesai.

IV.5. Kelebihan dan Kekurangan dalam Pembuatan Simulasi Bencana Tsunami di Aceh

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada Perancangan 3D Desain Simulasi ini adalah sebagai berikut :

Kelebihan:

- a. Simulasi ini sebagai bahan untuk peringatan bagi masyarakat dengan menggunakan 3D Max.
- b. Simulasi ini dapat berjalan dikomputer lain tanpa harus menginstall 3D Max terlebih dahulu.
- c. Simulasi ini tidak dapat diperbaharui karena file asli dari rendering dalam bentuk 3D yang menggunakan aplikasi 3D Max.

Kekurangan:

- a. Background desain yang dibuat merupakan sebuah gambar yang diam.
- b. Simulasi ini masih terlihat kaku, sederhana dan belum terlihat tampak sempurna.
- c. Dalam simulasi bencana tsunami ini kerusakan dan kematian tidak terlihat seperti aslinya.