

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.I. Tampilan Hasil

Animasi Simulasi Antrian Tiket di Bioskop berbasis 3D ini, dengan resolusi 800 x 600 pixel, dimana animasi ini berdurasi kurang dari dua menit dan pada saat animasi ini di jalankan akan tampil di dekstop. Selain ditampilkan dalam bentuk video disini penulis akan menampilkan hasil rendering dalam bentuk visual gambar.

Berikut merupakan tampilan-tampilan gambar dari animasi simulasi antrian tiket dibioskop :



Gambar IV.I.Tampilan Ruangn Lobby Tiket

Visual diatas menunjukkan ketika pengunjung masuk ke bioskop akan langsung berada diruangan lobby tiket, Tempat dimana pengunjung akan membeli tiket film yang akan ditonton.



Gambar IV.2. Jadwal Film Yang Akan Tayang

Visual diatas menunjukkan tampilan pengunjung saat melihat jadwal film yang akan tayang.



Gambar IV.3. Tampilan Antrian Pengunjung

Visual diatas menunjukkan tampilan pengunjung mengantri untuk membeli tiket bioskop.



Gambar IV.4. Tampilan Pengunjung Memilih Tempat Duduk

Visual diatas menunjukkan tampilan pengunjung memilih tempat duduk yang diinginkan.



Gambar IV.5. Tampilan Ruang Tunngu

Visual diatas menunjukkan tampilan pada saat pengunjung menunggu film yang dipilihnya dibuka.

IV.2. Pembahasan

Dalam pembahasan ini penulis membahas tentang hasil animasi simulasi antrian di bioskop, dimana hasil desain simulasi dibuat mendekati seperti aslinya. Setelah didesain 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 dari 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, menetapkan efek, untuk proses selanjutnyakita harus menggunakan proses *render* pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir pembuatan simulasi antrian tiket di bioskop.

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 penyesuaian dengan mengatur beberapa parameter dalam proses render supaya menghasilkan tampilan yang sempurna. Hasil render bisa berupa sebuah gambar diam atau berupa animasi 3D.

IV.3.1. Merekam/Burning Animasi Simulasi Antrian Tiket di Bioskop

Bagian ini merupakan proses akhir dari pembuatan animasi simulasi antrian tiket di bioskop yaitu merekam/burning seluruh file aplikasi ke dalam media penyimpanan CD. Yang dimana aplikasi ini dapat dijalankan ke komputer dan 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 Program* > *Nero Essential* > *Nero Start Smart Essential*, selanjutnya muncul jendela kerja *Nero*. Tampilan Program *Nero*, lihat gambar IV.6 :



Gambar IV.6. Tampilan Program 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 Antrian Tiket di Bioskop dan klik *Burn*, tunggu sampai proses burning aplikasi selesai.

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan dalam Pembuatan Animasi Simulasi

Antrian Tiket di Bioskop.

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada perancangan 3D desain simulasi ini adalah sebagai berikut :

IV.4.1. Kelebihan

1. Simulasi ini mampu memberi edukasi dan sosialisai bagi pengunjung bioskop pemula tentang bagaimana cara mengantri untuk mendapatkan tiket bioskop tanpa membutuhkan penjelasan yang panjang dan rumit.
2. Dengan simulasi ini, setiap orang dapat dengan mudah dan praktis dalam memberikan edukasi antrian dengan baik, cukup hanya memutar video simulasi ini saja.
3. Simulasi ini dapat diputar pada berbagai perangkat yang mendukung pemutaran video berformat AVI.

IV.4.2. Kekurangan

1. Simulasi yang telah dirancang terlihat sederhana, karena karakter orang terbatas. Hal ini dikarenakan oleh spesifikasi perangkat keras yang tidak sanggup menangani pembuatan karakter yang lebih banyak lagi pada saat *rendering*.
2. Masih memiliki kekurangan dalam pemberian gerakan animasi. Gerakan yang dihasilkan masih cukup kaku.

3. Teknik *modelling* yang digunakan membatasi kreatifitas dalam memberikan bentuk-bentuk objek yang dibuat, yaitu terdapat dalam tingkat kehalusan (*smooth*) suatu objek yang belum cukup halus.