

## BAB IV

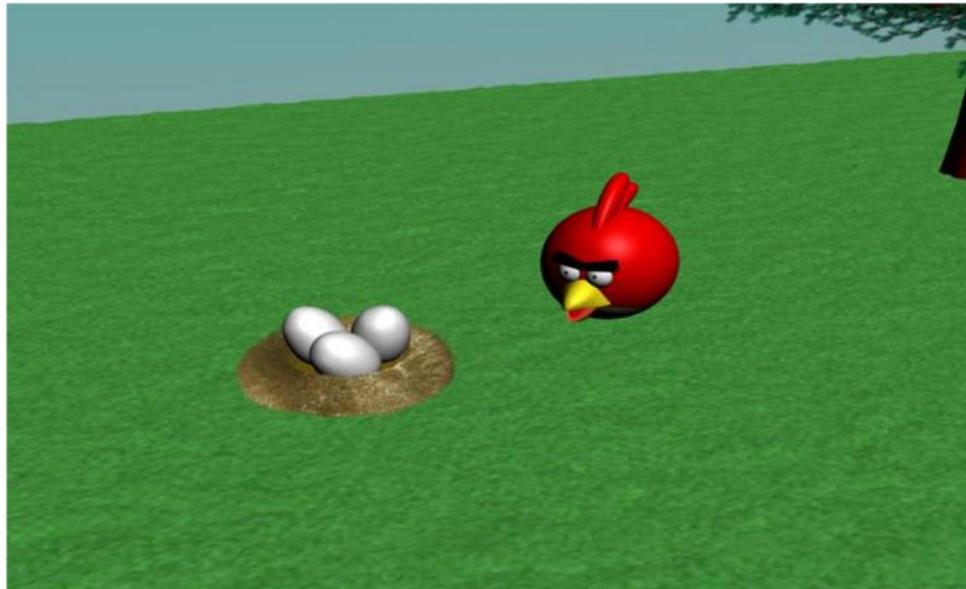
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### IV.1. Tampilan Hasil

Perancangan 3D Animasi *Angry Bird* dengan tema menyelamatkan telur ini, dengan resolusi 640 x 480 *pixel*, dimana pada saat desain animasi ini dijalankan dan akan tampil di desktop. Selain ditampilkan dalam bentuk video, penulis akan menampilkan hasil *rendering* dalam bentuk visual gambar yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

##### IV.1.1. Tampilan burung menjaga sarang

Tampilan burung menjaga sarangnya dari musuhnya, lihat gambar IV.1 berikut ini.



**Gambar IV.1 : Tampilan burung menjaga sarang**

#### IV.1.2. Tampilan burung bermain

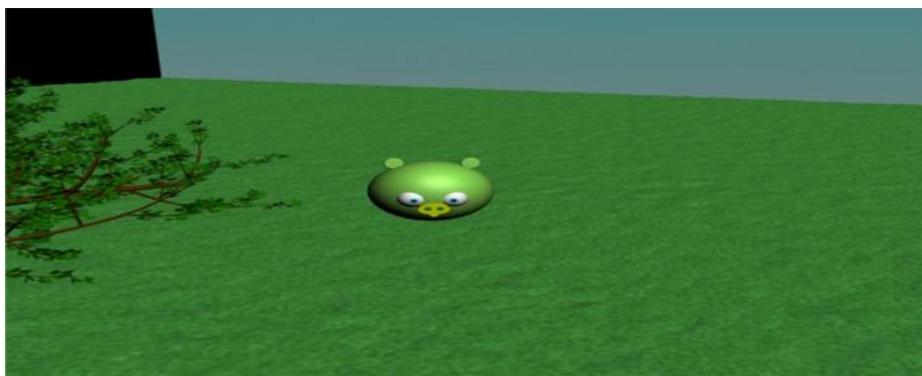
Dari tampilan berikut tampak burung sedang asyik bermain dengan bola sehingga meninggalkan sarangnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar IV.2 : Tampilan burung bermain**

#### IV.1.3. Tampilan babi mengintai sarang

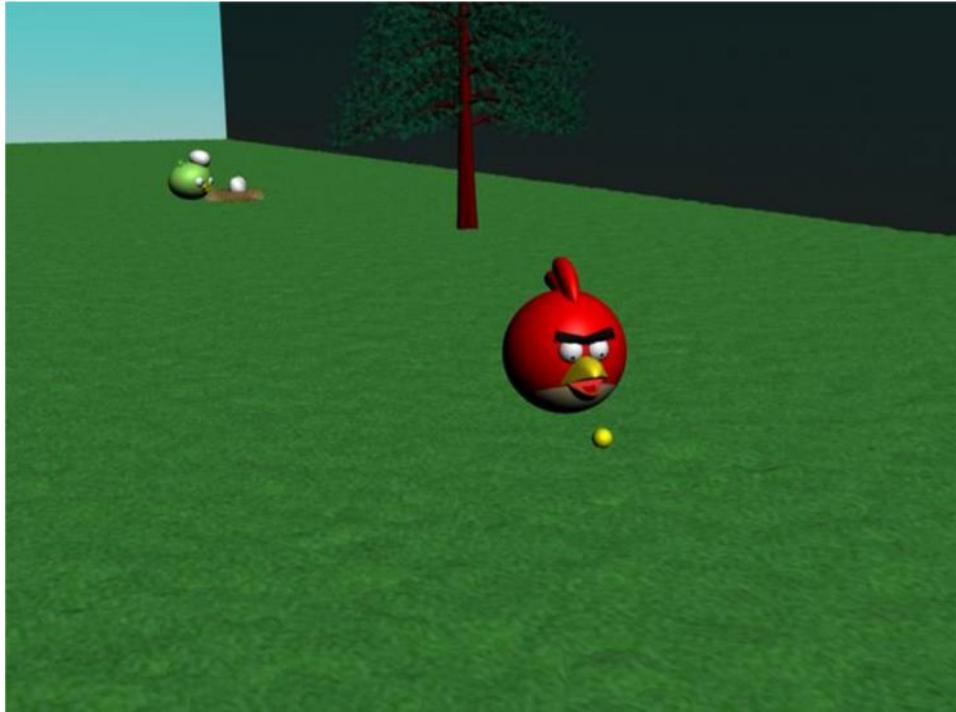
Tampilan ini menunjukkan seekor babi sedang mengintai dan melihat mangsanya mencari kesempatan untuk mencuri telur, lihat gambar dibawah ini :



**Gambar IV.3 : Tampilan babi mengintai**

#### **IV.1.4. Tampilan babi mencuri telur**

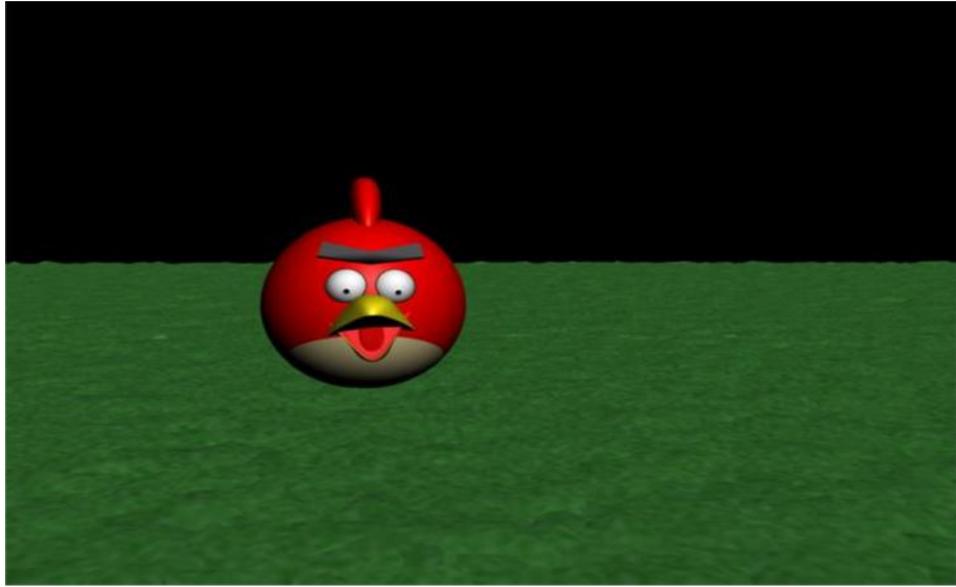
Pada tampilan berikut ini menjelaskan seekor babi mendapat kesempatan untuk mencuri telur dengan memanfaatkan kelengahan burung, lihat gambar dibawah ini :



**Gambar IV.4 : Tampilan babi mencuri telur**

#### **IV.1.5. Tampilan burung terkejut**

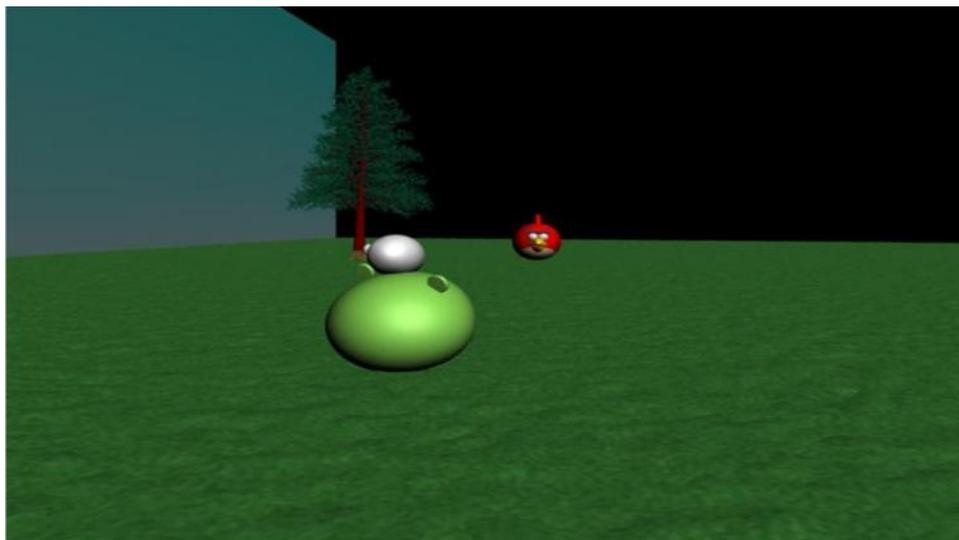
Dalam tampilan ini menerangkan seekor burung dengan ekspresi terkejut saat melihat telurnya dicuri oleh babi, lihat gambar IV.5 berikut ini.



**Gambar IV.5 : Tampilan burung terkejut**

#### **IV.1.6. Tampilan burung mengejar babi**

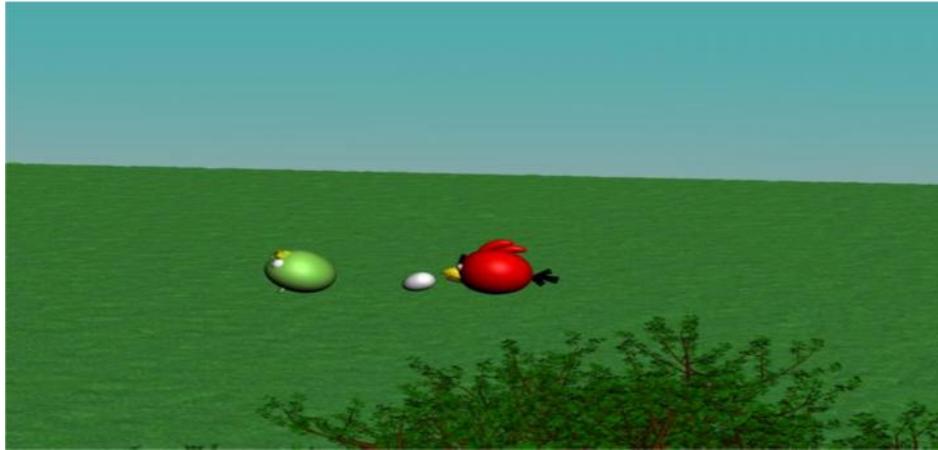
Dari tampilan ini dapat dilihat bahwa burung dengan marahnya mengejar babi yang telah mencuri telurnya, dan dengan marahnya burung bergegas mengejar babi, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar IV.6 : Tampilan burung marah dan mengejar babi**

#### **IV.1.7. Tampilan burung menyelamatkan telur**

Dari gambar berikut ini dapat dilihat burung yang sedang marah menghampiri babi untuk menyelamatkan telurnya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar IV.7 : Tampilan burung dalam aksi menyelamatkan telur**

#### **IV.1.8. Tampilan burung menghajar babi**

Dalam hasil gambar berikut ini burung yang marah menghajar dengan cara menimpa babi, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar IV.8 : Tampilan burung menghajar babi**

## **IV.2. Pembahasan**

Dalam pembahasan ini penulis membahas tentang hasil Perancangan 3D dari Animasi *Angry Bird* dalam menyelamatkan telurnya. Dimana hasil dari desain animasi *angry bird* yang dibuat belum ditambahkan pergerakan dan pengaturan kamera maka gambar akan tampak hidup dengan pengaturan *frame* akan terjadilah pergerakan-pergerakan tersebut, maka hasil akhirnya adalah dengan melakukan *rendering* yang disimpan dalam bentuk video dengan format \*.avi.

## **IV.3. Rendering**

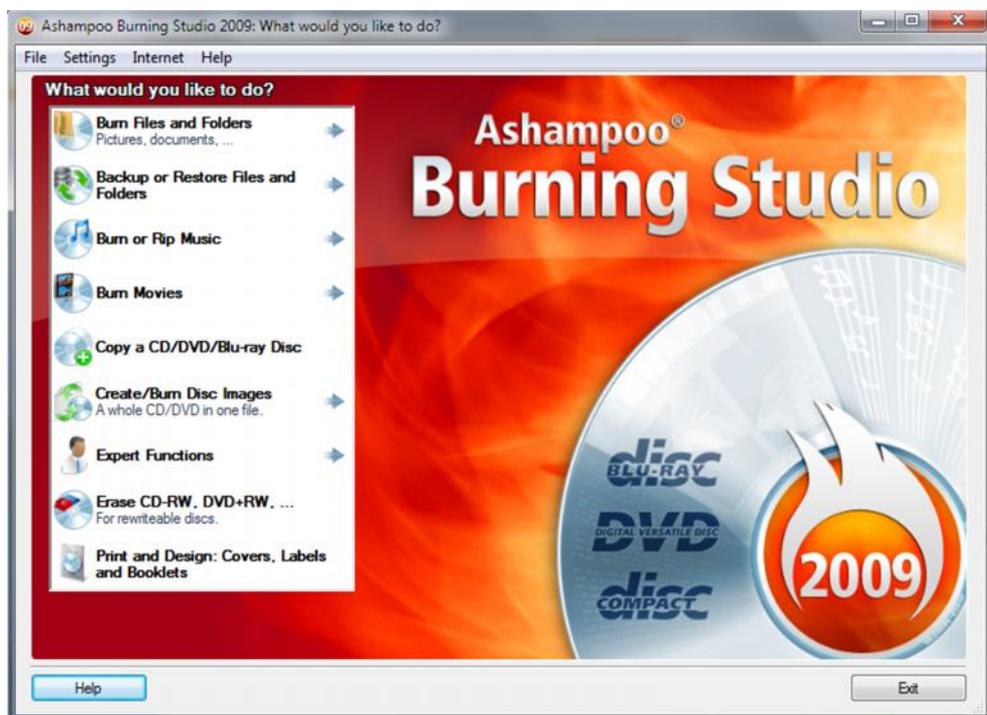
Hasil akhir proses kerja 3d Studio Max dapat kita jadikan sebagai gambar diam atau gambar bergerak. Setelah kita membuat objek dalam 3d Studio Max dengan memberikam material, pencahayaan, kamera, menerapkan efek, untuk proses selanjutnya kita harus menggunakan proses *Render* pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir pembuatan Kartun Animasi *Angry Bird* dengan tema menyelamatkan telur.

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* agar menghasilkan tampilan yang lebih sempurna. Hasil *Render* biasanya dapat berupa gambar diam atau berupa animasi 3D yang bergerak.

#### IV.4. Merekam/*Burning* Aplikasi

Bagian ini merupakan proses akhir dari pembuatan kartun animasi 3D *Angry Bird* yaitu dengan merekam/*burning* seluruh file aplikasi kedalam media penyimpanan CD. Yang dimana aplikasi ini dapat dijalankan ke komputer lain secara otomatis pada saat CD dimasukan kedalam komputer. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Masukan CD pada CD R/W Drive.
- b. Jalankan program *Ashampoo Burning Studio 2009*, klik menu *Start > All program > Ashampoo > Ashampoo Burning Studio 2009*, selanjutnya akan muncul jendela kerja *Ashampoo Burning Studio 2009* seperti gambar berikut ini :



Gambar IV.9 : Tampilan Jendela Kerja Ashampoo Burning Studio

- c. Selanjutnya pada jendela ashampoo klik *Burn Files and folders > Create a New CD/DVD/Blu-ray Disc > Add > pilih file > klik next > Write DVD*, tunggu hingga proses *burning* selesai.

#### **IV.5. Kelebihan dan Kekurangan Animasi yang dirancang**

##### **1. Kelebihan**

- a. Dengan adanya animasi ini dapat memberikan hiburan visual kepada anak-anak.
- b. Animasi ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran sikap kepada anak-anak untuk tidak meniru sifat jelek babi yang ada pada karakter animasi *Angry Bird* yang dibuat.
- c. Dengan adanya animasi ini dapat menambah ketertarikan anak-anak tentang animasi.

##### **2. Kekurangan**

- a. Animasi ini masih sangat sederhana karena pergerakan objek masih terbatas.
- b. Pergerakan objek-objek animasi masih terlihat sangat kaku.
- c. Animasi ini belum menggunakan efek-efek yang membantu animasi agar tampak lebih realistis seperti pengaturan pencahayaan dikarenakan spesifikasi komputer penulis masih sangat terbatas.
- d. Desain objek yang penulis buat masih sangat sederhana.
- e. Animasi ini memiliki durasi yang cukup singkat.

