

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Tampilan hasil perancangan animasi 3d paralayang dibuat dalam bentuk video dengan resolusi gambar 800 x600 pixel. Selain ditampilkan dalam bentuk video disini penulis akan menampilkan hasil rendering dalam bentuk visual gambar image dari berbagai sudut pandang seperti tampilan area animasi ketika dijalankan, tampilan Perancangan Animasi 3D paralayang yang diambil dengan jarak kamera yang berbeda-beda agar dapat melihat objek dalam keadaan dekat maupun jauh, serta tampilan akhir animasi yang dapat dilihat dibawah ini:

IV.1.1. Tampilan Judul

Tampilan judul video animasi tentang perancangan animasi paralayang.

Lihat gambar IV.1 :



Gambar IV.1. Tampilan Judul Video Animasi

IV.1.2. Tampilan Karakter Manusia

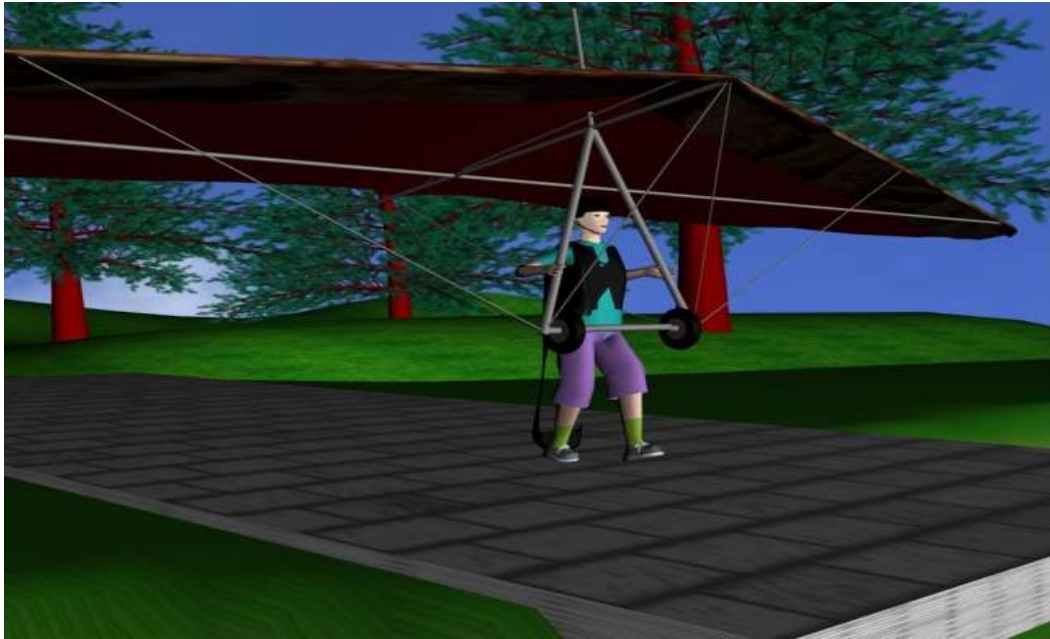
Tampilan ini merupakan tampilan untuk melihat keadaan awal ketika menjalankan animasi. Tampilan awal dibuat dengan menggunakan objek kamera yang diatur jarak serta posisinya. Tampilan awal ini menampilkan objek karakter manusia dari animasi, seseorang akan mengetahui apa yang kira-kira akan dijelaskan pada tahapan-tahapan animasi selanjutnya. Adapun tampilan awal ini dapat dilihat pada gambar IV.2 :



Gambar IV.2. Tampilan Karakter Manusia

IV.1.3. Tampilan Persiapan Terbang

Tampilan ini merupakan tampilan persiapan awal karakter manusia sebelum melakukan terbang menggunakan paralayang. Adapun tampilan perancangan animasi 3D paralayang dapat dilihat pada gambar IV.3:

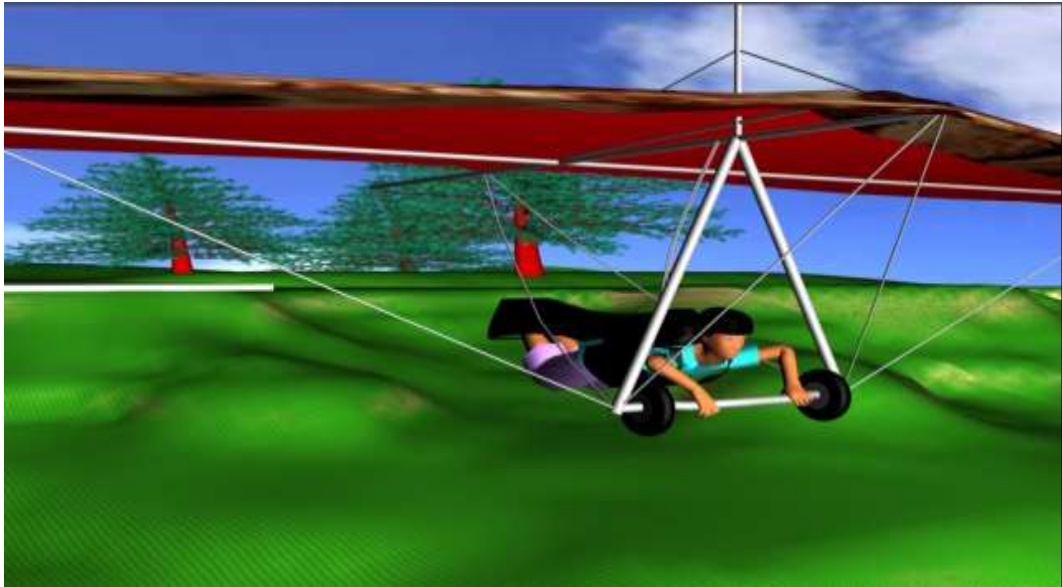


Gambar IV.3. Tampilan Karakter Persiapan Terbang

IV.1.4. Tampilan Saat Terbang

Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya setelah kita melihat animasi karakter saat memegang paralayang. Tampilan ini menunjukkan karakter manusia saat terbang menggunakan paralayang.

Dan bagian-bagian paralayang gantole. *Harness*, yang menempel pada badan penerbang gantole. Sayap, yang terdiri dari dua *leading edge*, satu batang *leading Cross bar* dan satu set *Control Bar* serta satu batang *kill*. Dan panjang sayap paralayang gantole 5,5 meter dan tinggi 1,7 meter. Adapun tampilan paralayang dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Karakter Terbang

IV.1.5. Tampilan Saat Mendarat

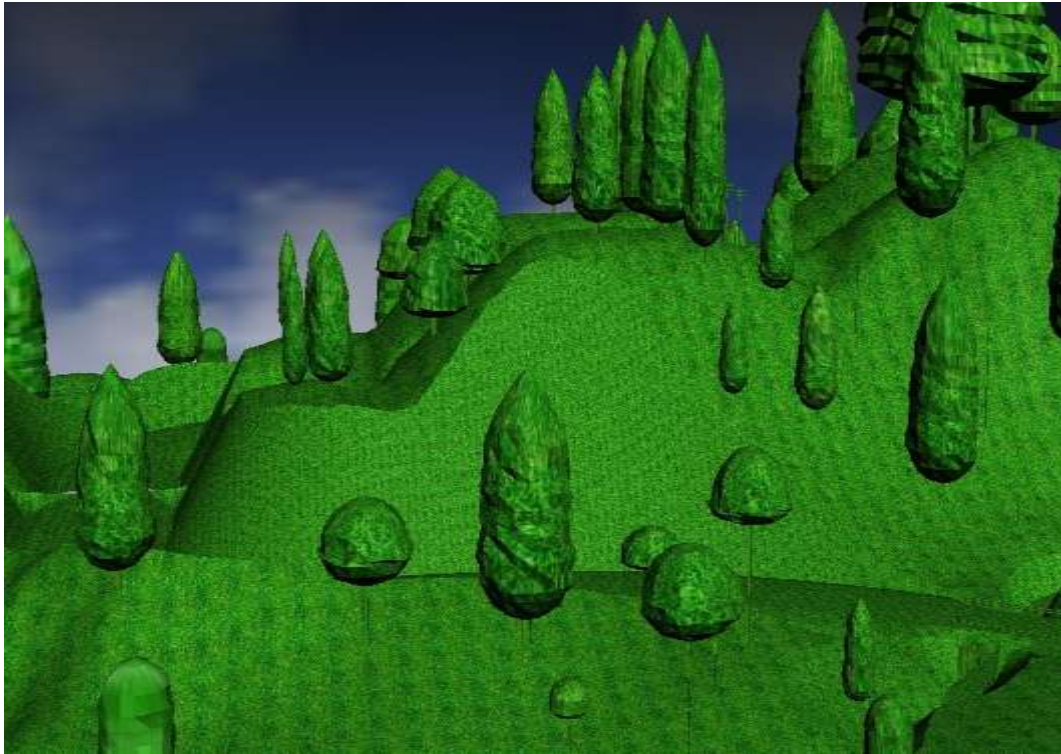
Tampilan ini menunjukkan karakter manusia saat mendarat. Adapun tampilan perancangan animasi 3D paralayang dapat dilihat pada gambar IV.5 :



Gambar IV.5. Tampilan Karakter Mendarat

IV.1.6. Tampilan Pegunungan

Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya yang dapat kita lihat selama animasi dijalankan. Pada tampilan ini terlihat perbukitan. Adapun tampilan dapat dilihat pada gambar IV.6 :



Gambar IV.6. Tampilan Pegunungan

IV.1.7. Tampilan Terakhir

Tampilan ini merupakan bagian akhir dari perancangan animasi 3d paralayang. Lihat gambar IV.7 :



Gambar IV.7. Tampilan Penutup Video Animasi

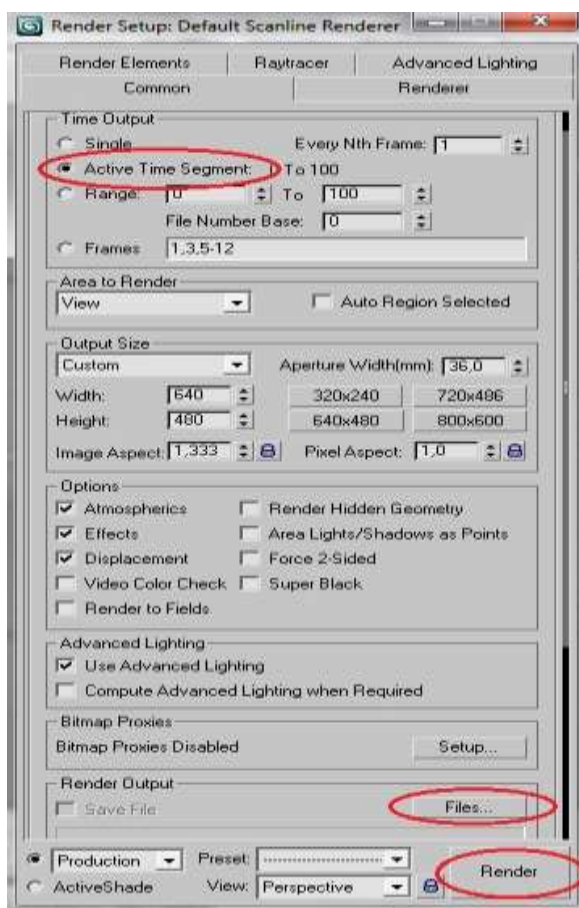
IV.2. Pembahasan

Pada animasi ini, kita akan temui beberapa tahapan yang terdiri dari tahap pembuka, kemudian tahap ini yang terdiri dari ruangan bangunan gedung itu sendiri yang terakhir adalah tahap penutup yang terdiri dari tampilan gedung yang diambil secara sisinya.

IV.2.1. Renderig

Hasil akhir proses kerja 3D Studio Max dapat kita jelaskan sebagai gambar diam (image) atau video. Setelah kita membuat objek dalam 3D Studio Max dan memberikan meterial. Pencahayaan dan kamera serta efek-efek yang diperlukan maka untuk tahap selanjutnya kita harus melakukan proses Render pada hasil kerja kita sebagai langkah akhir pembuatan animasi. Pada pembahasan yang dilakukan, penulis merendering hasil animasi dalam bentuk video. Untuk

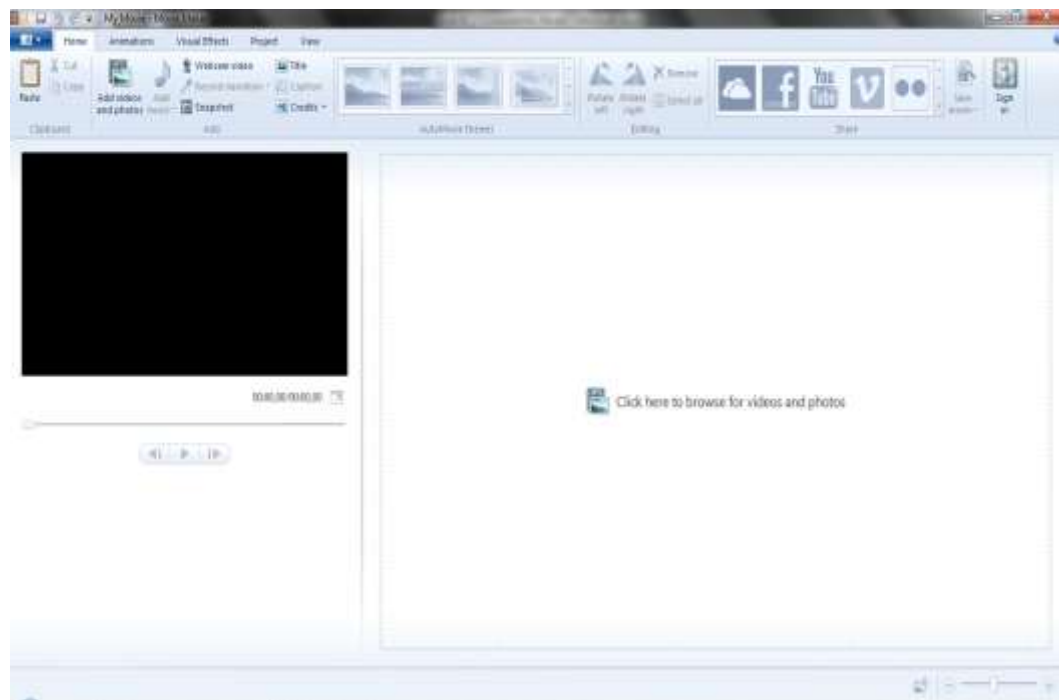
merender hasil kerja kita, Klik menu *Rendering* > *Render Stup* kemudian akan muncul kotak *Render Stup*. Aktifkan kolom *Active Time Segment* > *File* > *Render*, seperti pada gambar III.8:



Gambar IV.8. Tampilan Rendering

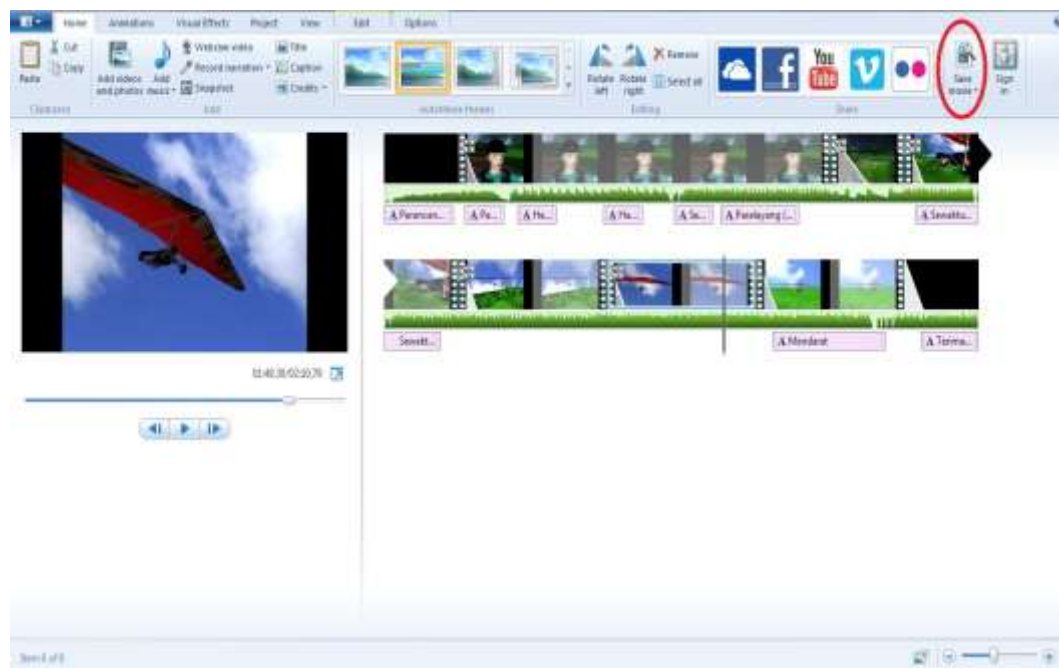
III.8. Pengeditan Video

Setelah tahap perenderan, kemudian animasi di edit menggunakan aplikasi *Windows Movie Maker*. Buka aplikasi *Windows Movie Maker*, kemudian pilih video yang akan di edit, masukkan musik yang telah disiapkan agar animasi lebih menarik.



Gambar IV.9. Tampilan Windows Movie Maker

Setelah pengeditan selesai klik *save movie* kemudian simpan di folder yang diinginkan. seperti pada gambar IV.9 :



Gambar IV.10. Tampilan Penyimpanan Video

Hasil Uji Coba

Dalam perancangan sebuah animasi, dibutuhkan komponen-komponen seperti objek, pergerakan objek, dan hal lain yang berguna untuk menunjang karya animasi perancangan yang menarik untuk dilihat. Pada perancangan animasi yang akan dibuat. Pembuatan animasi dibuat dengan bantuan komputer agar terlihat lebih menarik dibandingkan hanya dengan melihat gambar diam saja. Makna yang ada didalam animasi pun akan lebih mudah tersampaikan dibandingkan dengan melihat gambar yang diam.

Dalam melakukan pembuatan perancangan animasi parawayang ini, *Software* yang digunakan adalah 3D Max 2009. Adapun pembuatan perancangan ini cukup panjang karena harus membuat komponen-komponen dalam pembuatan sebuah bangunan yang akan dibuat 3 dimensi. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan dibawah ini.

IV.1.11. Tampilan Pegunungan

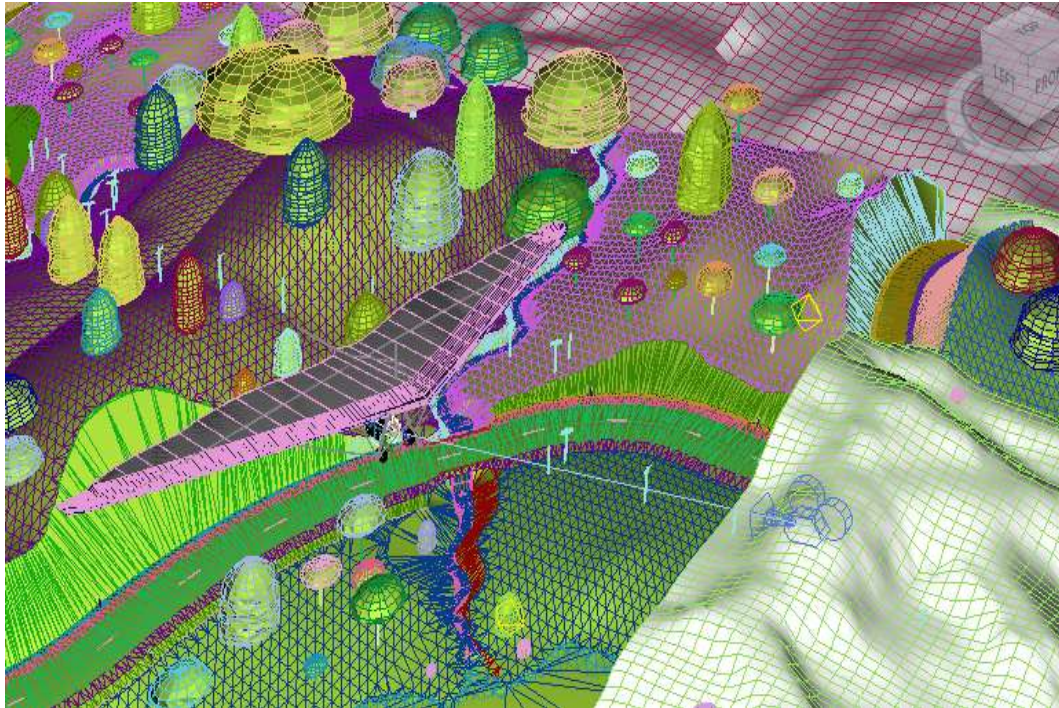
Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya yang dapat kita lihat selama animasi dijalankan. Pada tampilan ini terlihat perbukitan disaat parawayang nya bergerak. Adapun tampilan dapat dilihat pada gambar IV.11 :



Gambar IV.11. Tampilan Disaat Paralayangnya Bergerak

IV.1.12. Tampilan Disaat Paralayangnya Terbang

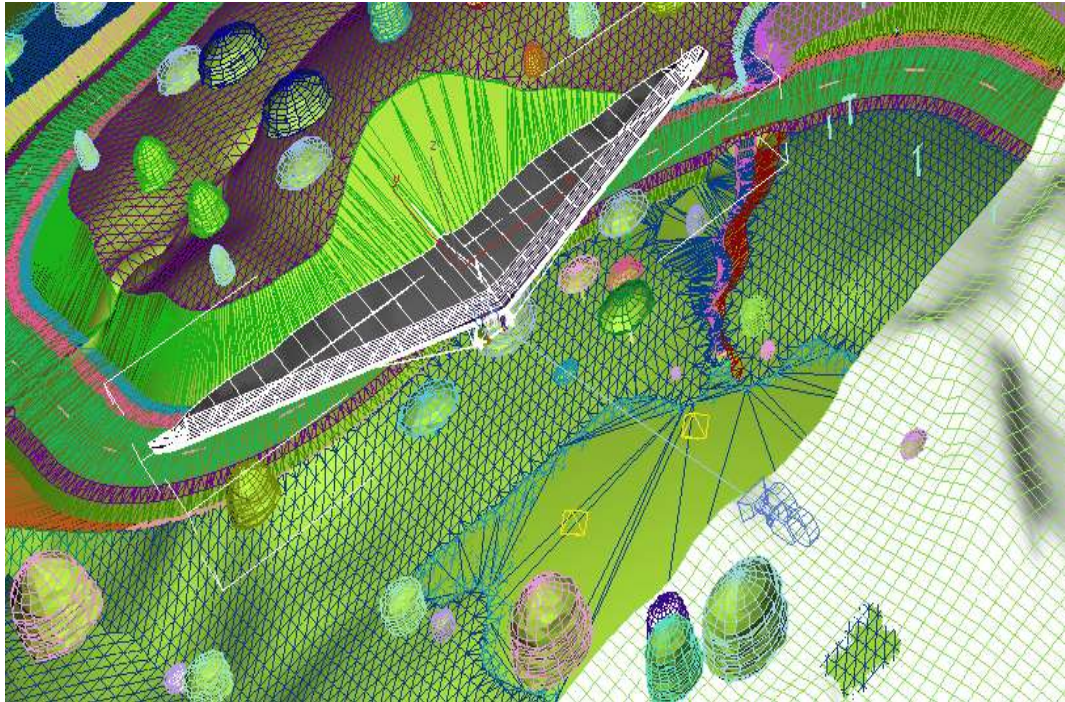
Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya yang dapat kita lihat selama animasi dijalankan. Pada tampilan ini terlihat perbukitan disaat paralayangnya terbang. Adapun tampilan dapat dilihat pada gambar IV.12 :



Gambar IV.11. Tampilan Disaat Paralayangnya Terbang

IV.1.13. Tampilan Disaat Paralayangnya Mengelilingi Gunung

Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya yang dapat kita lihat selama animasi dijalankan. Pada tampilan ini terlihat perbukitan disaat paralayangnya mengelilingi gunung. Adapun tampilan dapat dilihat pada gambar IV.12 :



Gambar IV.13. Tampilan Disaat Paralayangnya Mengelilingi Gunung

IV.3. Merekam/*Burning* Aplikasi

Bagian ini merupakan proses terakhir dari pembuaan animasi, yaitu merekam/*burning* seluruh *file* yang dibuat kedalam media penyimpanan VCD/DVD. Dengan adanya proses *burning* aplikasi ini, aplikasi ini dapat dijalankan di komputer lain secara otomatis pada saat VCD/DVD dimasukkan kedalam komputer.

IV.4. Kelebihan dan Kekurangan Animasi yang dirancang

Adapun kelebihan dan kekurangna yang terdapat pada animasi yang dirancang adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan

- a. Dengan adanya animasi ini dapat mempermudah seseorang untuk mempelajari komponen-komponen penting dalam olah raga paralayang.
- b. Animasi ini dapat dijadikan bahan referensi untuk membuat animasi lainnya yang lebih kompleks lagi.
- c. Animasi yang dibuat menggunakan teknik sederhana sehingga animasi ini dapat didesain dan direndering tanpa terlalu memberatkan proses kerja komputer tanpa harus menghilangkan unsur keindahan dari animasi yang dibuat.

2. Kekurangan

- a. Masih memiliki kekurangan dalam pemberian gerakan animasi. Gerakan yang dihasilkan masih cukup kaku.
- b. Animasi ini belum menggunakan efek-efek yang dapat membuat animasi tampak lebih realistis.
- c. Media yang digunakan penulis untuk merancang animasi paralayang, spesifikasinya masih tergolong rendah untuk mendesain dan melakukan rendering.