

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Jalannya Uji Coba

Uji coba yang dilakukan terhadap pembangunan animasi latihan pemanasan dan gerakan beladiri ini dilakukan agar hasil yang diperoleh sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Adapun proses uji coba yang dilakukan dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

1. Pada tahap dalam pembangunan animasi ini terlebih dahulu perancang menentukan objek-objek apa saja yang akan digunakan, seperti hewan, pemandangan alam terbuka dimana nantinya akan menjadi tempat hewan melakukan latihan pemanasan dan gerakan beladiri. Sebuah objek hewan ini dibangun agar dapat menciptakan gerakan dari pemanasan dan gerakan dasar beladiri.
2. Hasil gerakan yang telah dibangun kemudian disesuaikan dengan tutorial pemanasan dan gerakan dasar beladiri yang ada.
3. Kemudian proses penggabungan setiap segmen video menjadi satu dan berdurasi terbatas.

Pemanasan merupakan salah satu bagian dasar dari program permulaan yang terdiri dari sekelompok aktifitas fisik yang dilakukan saat hendak melakukan latihan, hampir semua orang memasukkan aspek gerak atau aktifitas fisik merupakan kegiatan yang selalu dilakukan setiap orang. Apalagi hal ini berhubungan dengan yang berintensitas rendah kedalam setiap latihan sebelum

meningkatkan pada latihan yang lebih berat, persiapan ini direncanakan untuk meningkatkan penampilan fisik serta menjaga kesehatan dan meningkatkan kebugaran jasmani. Pemanasan ini pada umumnya dilakukan pada saat sebelum seseorang melakukan kegiatan yang lebih berat lagi seperti berolahraga karena dengan melakukan *warming up* dapat mrnghindari seseorang dari kecelakaan saat berolahraga, karena dengan melakukan pemanasan dapat meningkatkan *performance physical*. Sedangkan teknik bela diri adalah cara atau metode seseorang dalam mempertahankan diri dari serangan baik itu binatang buas maupun manusia.

IV.2. *Hardware dan Software yang dibutuhkan*

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan beberapa komponen perangkat, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) yang dijelaskan dibawah ini :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi pada komputer, yaitu computer minimum setara dengan i3 *core*, RAM 2 GB, VGA 1 GB, *Mouse, Keyboard, Monitor*.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi pada komputer, sistem operasi *Windows 7, 3Max 2009* dan untuk penyatuan video session menggunakan *Movie Maker*.

IV.3. Tampilan Hasil

Animasi pemanasan dan gerakan dasar beladiri yang dirancang berbasis 3D ini saat akan dijalankan akan tampil di desktop dalam bentuk video dan disini penulis akan menampilkan beberapa gambar hasil dari perancangan animasi pemanasan dan gerakan dasar beladiri seperti dibawah ini :

1. Tampilan Push-Up

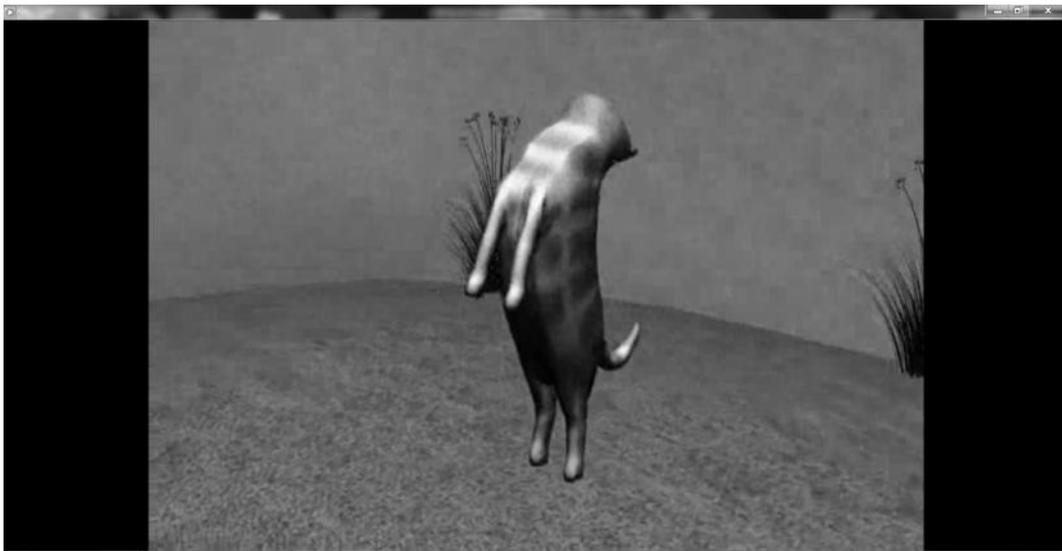
Tampilan push-up ini merupakan tampilan dimana kucing melakukan gerakan pemanasan untuk otot tubuh bagian atas.



Gambar IV.1. Tampilan Push-Up

2. Tampilan Merenggangkan Otot

Tampilan merenggangkan otot merupakan gerakan yang berfungsi untuk menghindari terjadinya kekakuan pada otot belakang atau otot leher.



Gambar IV.2. Tampilan Merenggangkan Otot

3. Tampilan Gerakan Pukulan

Tampilan gerakan pukulan merupakan tampilan dari gerakan dasar pada beladiri.



Gambar IV.3. Tampilan Gerakan Pukulan

4. Tampilan Gerakan Tendangan

Tampilan gerakan tendangan ini merupakan gerakan dasar kedua dari seni beladiri.



Gambar IV.4. Tampilan Gerakan Tendangan

5. Tampilan Kucing Kelelahan

Tampilan ini merupakan tampilan dimana sikucing merasakan kelelahan.



Gambar IV.5. Tampilan kucing kelelahan

IV.4. Rendering

Hasil akhir proses kerja 3D max dapat kita jadikan sebagai gambar diam dan gambar bergerak. Setelah itu 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 animasi anial kungfu.

Dengan melakukan render kita dapat mengetahui apakah hasil kerja kita sudah sesuai dengan tampilan yang diinginkan 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.5. Kelebihan dan Kekurangan

Setiap animasi ataupun aplikasi yang telah dibangun pastilah memiliki kekurangan dan kelebihan yang dapat penulis uraikan sebagai berikut :

1. Kelebihan Animasi
 - a. Pembangunan animasi ini membahas tentang animasi latihan pemanasan dan gerakan dasar beladiri yang menggunakan animasi 3 dimensi.
 - b. Animasi ini menggunakan karakter hewan sehingga dapat menarik perhatian penonton khususnya anak-anak.

- c. Gerakan yang dilakukan oleh pemandu pada animasi ini dibuat secara perlahan agar bagi yang ingin mempelajari dapat menirukan gerakan dengan mudah
2. Kekurangan dari aplikasi yang dirancang :
 - a. Animasi ini masih banyak memiliki kekurangan baik dinilai dari tampilan ataupun rancangan hewannya.
 - b. Tidak dapat dijalankan secara *on-line*.
 - c. Pada animasi tersebut gerakan pemanasan dan gerakan dasar beladiriya masih terlalu kaku dan belum terlihat seperti aslinya.