

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini menjelaskan mengenai hasil dan implementasi program dari berbagai tahapan yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses pembuatan animasi 2D profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya menggunakan Teknik *Motion Graphics*, maka dihasilkan sebuah media animasi 2D yang berdurasi 05 menit 06 detik.

4.1.1. Hasil Impelementasi Karakter

Berikut ini merupakan karakter untuk dijadikan animasi 2D yang akan digunakan dalam pembuatan animasi dan ditampilkan dalam *scene*, kemudian dibuat dengan memanfaatkan *software Adobe Photoshop*. Gambar 4.1 dibawah ini merupakan hasil karakter penulis.



Gambar 4. 1 Hasil Karakter Penulis

4.1.2. Hasil Impelementasi Kartun 2D Wajah Dosen

Berikut ini merupakan hasil gambar wajah dosen yang dijadikan kartun 2D dan ditampilkan dalam *scene* animasi, kemudian dibuat dengan memanfaatkan *software Medibang Paint*. Gambar 4.2 dibawah ini merupakan contoh hasil kartun 2D wajah dosen dari salah satu dosen Teknik Informatika, yaitu Bapak Triowali Rosandy.



Gambar 4. 2 Hasil Kartun 2D Wajah Dosen

4.1.3. Hasil Implementasi Scene 1

Pada bagian *scene 1* menampilkan intro tentang IIB Darmajaya, fakultas dan Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya menggunakan teknik *motion graphics* di setiap gerakan karakter dan *asset*. Gambar 4.3 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 1*.



Gambar 4. 3 Tentang Darmajaya

4.1.4. Hasil Implementasi Scene 2

Pada bagian *scene 2* menampilkan informasi tentang sejarah awal mula Program Studi Teknik Informatika didirikan. Gambar 4.4 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 2*.



Gambar 4. 4 Sejarah Program Studi Teknik Informatika

4.1.5. Hasil Implementasi Scene 3

Pada bagian *scene* 3 menampilkan visi Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 4.5 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene* 3.



Gambar 4. 5 Visi Program Studi Tekntik Informatika

4.1.6. Hasil Implementasi Scene 4

Pada bagian *scene* 4 menampilkan misi Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 4.6 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene* 4.



Gambar 4. 6 Misi Program Studi Teknik Informatika

4.1.7. Hasil Implementasi Scene 5

Pada Bagian *scene 5* menampilkan informasi tentang distribusi mata kuliah yang menggunakan kurikulum kampus merdeka (MBKM). Gambar 4.7 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 5*.



Gambar 4. 7 Kurikulum kampus merdeka (MBKM)

4.1.8. Hasil Implementasi Scene 6

Pada bagian *scene 6* menampilkan informasi tentang peminatan yang terdapat pada Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 4.8 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 6*.



Gambar 4. 8 Pemintan pada Program Studi Teknik Informatika

4.1.9. Hasil Implementasi Scene 7

Pada bagian *scene 7* menampilkan informasi tentang peminatan *Mobile Technology* dan mata kuliah yang dipelajari pada *Mobile Technology*. Gambar 4.9 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 7*.



Gambar 4. 9 Peminatan *Mobile Technology*

4.1.10. Hasil Implementasi Scene 8

Pada bagian *scene 8* menampilkan informasi tentang peminatan Kecerdasan Buatan dan mata kuliah yang dipelajari pada Kecerdasan Buatan. Gambar 4.10 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 8*.



Gambar 4. 10 Peminatan Kecerdasan Buatan

4.1.11. Hasil Implementasi *Scene 9*

Pada bagian *scene 9* menampilkan informasi tentang peminatan Multimedia dan mata kuliah yang dipelajari pada Multimedia. Gambar 4.11 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 9*.



Gambar 4. 11 Peminatan Mulltimedia

4.1.12. Hasil Implementasi *Scene 10*

Pada bagian *scene 10* menampilkan informasi tentang fasilitas yang ada pada Program Studi Teknik Informatika. Gambar 4.12 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 10*.



Gambar 4. 12 Fasilitas

4.1.13. Hasil Implementasi *Scene 11*

Pada bagian *scene 11* menampilkan akreditasi Program Studi Teknik Informatika. Gambar 4.13 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 11*.



Gambar 4. 13 Akreditasi

4.1.14. Hasil Implementasi *Scene 12*

Pada bagian *scene 12* menampilkan informasi struktur dosen Program Studi Teknik Informatika. Gambar 4.14 dibawah ini merupakan hasil tampilan *scene 12*.



Gambar 4. 14 Struktur Dosen Prodi TI

4.1.15. Hasil Implementasi Scene 13

Pada bagian *scene* 14 menampilkan penjelasan tentang program Pusat Unggulan IPTEK (PUI) pada Program Studi Teknik Informatika. Gambar 4.15 dibawah ini hasil tampilan *scene* 13.



Gambar 4. 15 Program Pusat Unggulan IPTEK

4.1.16. Hasil Implementasi Scene 14

Pada bagian *scene* 15 menampilkan penjelasan tentang informasi kegiatan program MBKM dan program yang ada pada MBKM. Gambar 4.16 dibawah ini hasil tampilan *scene* 15.



Gambar 4. 16 Program MBKM

4.1.17. Hasil Implementasi Scene 15

Pada bagian *scene* 15 menampilkan mengenai penjelasan program PJBL (Project Based Learning) pada Prodi Teknik Informatika. Gambar 4.17 dibawah ini hasil tampilan *scene* 15.



Gambar 4. 17 Program Project Based Learning

4.1.18. Hasil Implementasi Scene 16

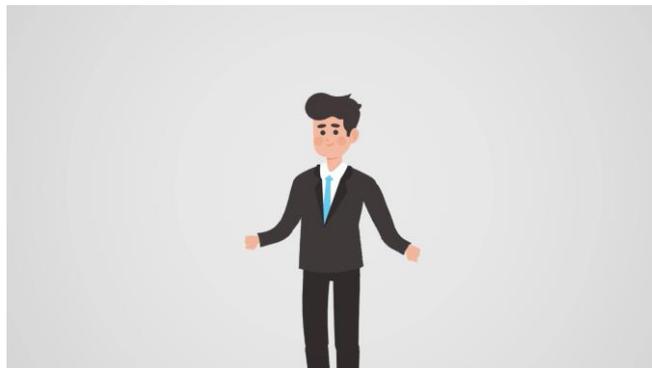
Pada bagian *scene* 16 menampilkan informasi organisasi himpunan mahasiswa Teknik Informatika dan Program Kerja yang dilaksanakan. Gambar 4.18 dibawah ini hasil tampilan *scene* 16.



Gambar 4. 18 Organisasi Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika

4.1.19. Hasil Implementasi Scene 17

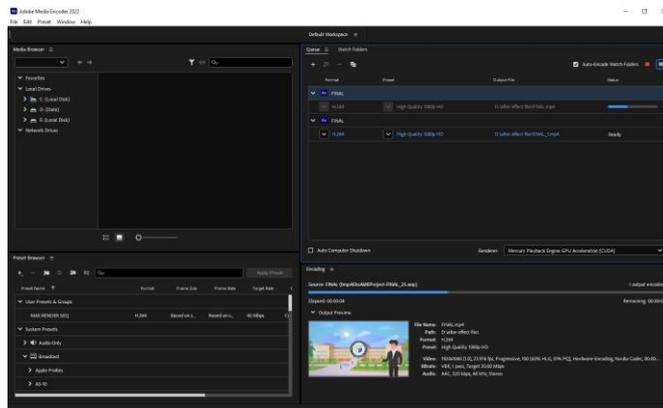
Pada bagian *scene 17* menampilkan ajakan untuk calon mahasiswa bergabung di Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya. Gambar 4.19 dibawah ini hasil tampilan *scene 17*.



Gambar 4. 19 Ajakan bergabung di Prodi Teknik Informatika

4.1.20. Rendering

Pada tahap ini dilakukan proses rendering akhir, menyatukan semua adegan mulai dari gerak karakter dan background. Ini merupakan proses terakhir dalam pembuatan animasi. Gambaran yang awalnya hanya bergerak sendiri setelah di edit dan dii render maka gambar akan menjadi satu kesatuan. Proses rendering dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4. 20 Rendering

4.2. Hasil Translasi (Pergeseran)

Pengujian ini dilakukan hanya mengubah posisi dari titik awal dan titik akhir. Contohnya adalah pergeseran atau perpindahan karakter yang posisi titik awalnya yang berbeda dari posisi titik akhir. Berikut perhitungan yang digunakan :

Tentukan titik akhir pergeseran jika titik A adalah (2, 4) dan ditranslasikan menjadi (6, 3)

$$(x', y') = (x + a, y + b)$$

$$(x', y') = (2 + 6, 4 + 3)$$

$$(x', y') = (8, 7)$$

Titik awal karakter dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Titik Awal Karakter (2, 4)

Titik akhir karakter dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4. 22 Titik Akhir Pergeseran (8,7)

4.3. Hasil Pengujian

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah animasi berjalan dengan lancar dan normal. Berikut daftar *scene* yang dilakukan untuk uji coba dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Daftar Pengujian *Scene*

Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
<i>Scene 1</i>		Mampu menampilkan tentang kampus IIB Darmajaya beserta Fakultas Ilmu Komputer dan Program Studi Teknik Informatika.
<i>Scene 2</i>		Mampu menampilkan tentang Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya

<p>Scene 3</p>		<p>Mampu menampilkan visi Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya</p>
<p>Scene 4</p>		<p>Mampu menampilkan misi Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya</p>
<p>Scene 5</p>		<p>Mampu menampilkan distribusi mata kuliah kurikulum kampus merdeka</p>
<p>Scene 6</p>		<p>Menampilkan informasi tentang peminatan yang terdapat pada Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya</p>
<p>Scene 7</p>		<p>Mampu menampilkan peminatan <i>Mobile Technology</i> dan mata kuliah yang dipelajari</p>

<p>Scene 8</p>		<p>Mampu menampilkan peminatan kecerdasan buatan dan mata kuliah yang dipelajari</p>
<p>Scene 9</p>		<p>Mampu menampilkan peminatan multimedia dan mata kuliah yang dipelajari</p>
<p>Scene 10</p>		<p>Mampu menampilkan informasi fasilitas yang ada pada Program Studi Teknik Informatika</p>
<p>Scene 11</p>		<p>Mampu menampilkan akreditasi Program Studi Teknik Informatika</p>
<p>Scene 12</p>		<p>Mampu menampilkan informasi struktur dosen Program Studi Teknik Informatika</p>

Scene 13		Mampu menampilkan Program PUI pada Prodi TI
Scene 14		Mampu menampilkan informasi kegiatan program MBKM
Scene 15		Mampu menampilkan program Project Based Learning
Scene 16		Mampu menampilkan informasi tentang organisasi himpunan mahasiswa Teknik Informatika dan Program Kerja yang dilaksanakan
Scene 17		Mampu menampilkan ajakan untuk calon mahasiswa bergabung di Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya

4.4. Kelebihan dan Kekurangan

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada Animasi Profil Program Studi Teknik Informatika IIB Darmajaya menggunakan Teknik *Motion Graphics*.

4.4.1. Kelebihan

1. Penyampaian informasi dengan animasi *Motion Graphics* mudah dipahami dan dimengerti.
2. Dapat memberikan informasi kepada setiap calon mahasiswa yang melihat animasi ini.
3. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
4. Kemudahan dalam mengakses *website* dalam melihat animasi.

4.4.2. Kekurangan

1. Membutuhkan koneksi jaringan dalam mengakses *website* untuk melihat animasi
2. Isi dalam *website* hanya menampilkan animasi, tidak memiliki fitur lain.
3. Tidak adanya gerakan mata dan mulut pada karakter.
4. Tidak adanya gerakan kaki pada karakter hanya bergeser ke kanan dan kiri.