

BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1 Implementasi Sistem

Setelah dilakukan dan dilaksanakan tahap - tahap dan perancangan sistem, pada tahap implementasi perangkat lunak merupakan kelanjutan dari tahap perancangan, sehingga implementasi ini harus didasarkan pada perancangan yang telah dilaksanakan sebelumnya dan pengujian dapat dilakukan untuk melihat apakah setiap proses yang ada berjalan dengan baik dan *output* yang dihasilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Pada sub bab ini implementasi sistem yang akan menampilkan hasil dari rancangan animasi 3D berdasarkan rancangan desain yang dibuat pada bab sebelumnya.

4.1.1 Implementasi Animasi 3D

Pada animasi 3D kisah perjalanan Isra' Mi'raj ini merupakan animasi 3D yang berformat video. Dalam animasi ini akan dijelaskan bagaimana terjadinya sholat wajib 5 waktu sehari semalam yang di tuangkan dalam kisah perjalanan Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW. Animasi 3D ini akan menampilkan suara dari setiap *scene* yang akan di tampilkan untuk mempermudah guru atau pun orang tua dalam mengenalkan kepada anak usia dini. Animasi 3D ini bisa dibuka dengan *smartphone*, *computer*, atau laptop. Perangkat lunak untuk membuka animasi 3D ini bisa menggunakan *software* pemutar video yang ada di laptop atau komputer maupun di *smartphone*.

4.1.2 Tampilan Animasi 3D

Pada sub bab ini akan ditampilkan gambar dari tampilan halaman awal dan setiap *scene* yang telah dibuat dalam perancangan animasi 3D. Dalam tampilan - tampilan yang berupa gambar dari setiap *scene* akan dijelaskan lebih lanjut mengenai bagaimana terjadi sholat wajib 5 waktu sehari semalam bagi anak usia dini.

4.1.2.1 Tampilan Awal Animasi 3D

Pada tampilan awal penulis membuat tampilan profil penulis dan judul animasi.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Animasi 3D

4.1.2.2 Tampilan Di ruang TV

Tampilan awal animasi merupakan tampilan pembuka, pada halaman awal inilah pengguna pertama kali melihat animasi 3D ini menarik atau tidaknya. Pada animasi 3D ini objek 3D yang telah dibuat digabungkan untuk menjadi sebuah animasi yang utuh, karakter - karakter 3D di dudukkan di sofa yang telah dibuat. Untuk setiap pergantian tampilan animasi penulis menambahkan *motion* agar animasi tidak kaku saat berganti ke animasi lainnya.



Gambar 4.2 Tampilan Ruang TV

4.1.2.3 Tampilan Suasana Rumah Nabi Muhammad SAW

Pada tampilan suasana di rumah Nabi Muhammad SAW penulis menambah Tulisan - Tulisan.



Gambar 4.3 Tampilan Suasana Di Rumah Nabi Muhammad SAW

4.1.2.4 Tampilan Malaikat Jibril Datang

Pada tampilan animasi ini penulis menjelaskannya melalui suara karakter 3D anak perempuan.



Gambar 4.4 Tampilan Jibril Datang

4.1.2.5 Tampilan Malaikat Jibril Dan Nabi Muhammad SAW Menunggangi Buraq

Pada Tampilan ini penulis membuat Animasi dengan suara dari karakter 3D anak perempuan dan terdapat pula potongan ayat Al-Quran penulis membuat dengan tampilan suara.



Gambar 4.5 Tampilan Jibril Datang

4.1.2.6 Tampilan Di Masjidil Haram

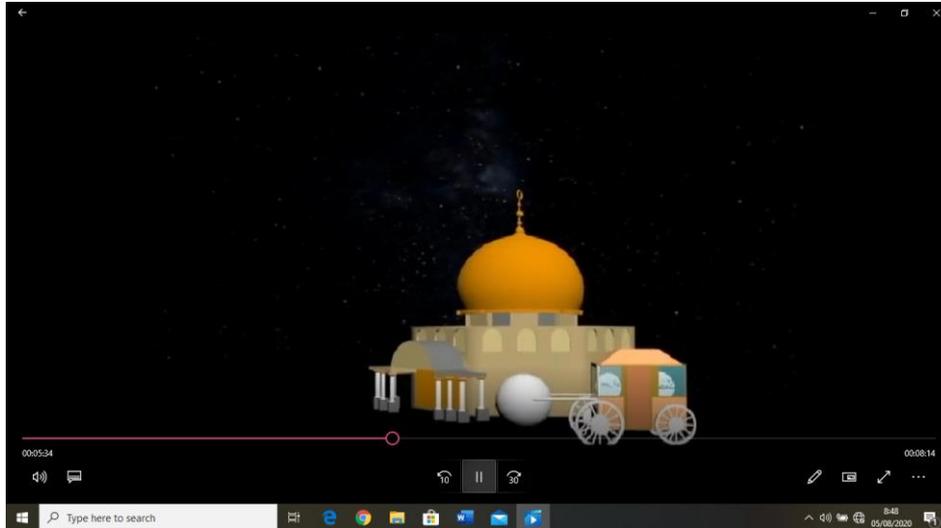
Pada tampilan ini penulis membuat adanya suara dari karakter 3D anak perempuan.



Gambar 4.6 Tampilan Di Masjidil Haram

4.1.2.7 Tampilan Di Masjidil Aqsha

Pada tampilan ini penulis membuat dengan suara dan terdapat potongan ayat yang juga di tampilkan oleh suara dan tulisan ayat Al-Quran.



Gambar 4.7 Tampilan Di Masjidil Aqsha.

4.1.2.8 Tampilan Solat di Masjil Aqsha

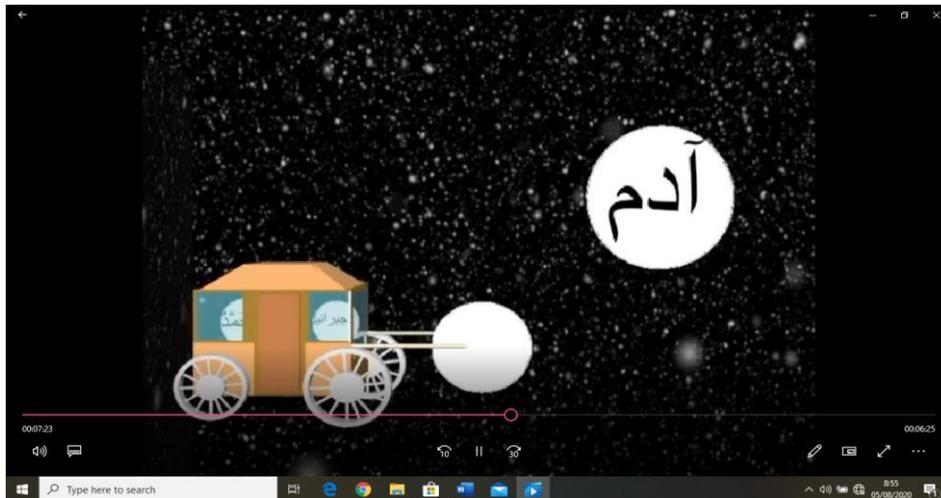
Pada tampilan ini penulis menampilkan suara untuk menjelaskan Nabi Mengiimami 120 ribu Nabi - Nabi.



Gambar 4.8 Tampilan Solat Di Masjidil Aqsha.

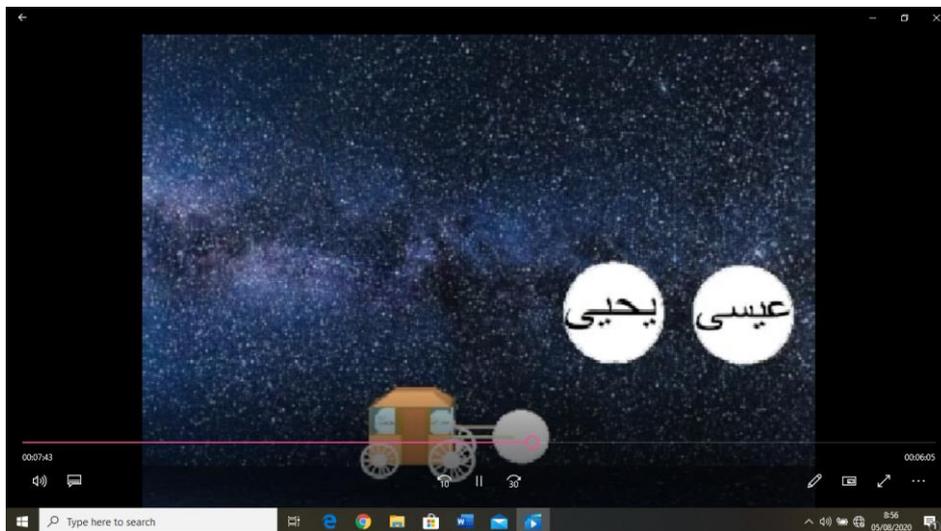
4.1.2.9 Tampilan Langit 1 Sampai 7

Pada tampilan langit penulis hanya membuat suara yang untuk menjelaskan setiap langit bertemu dengan Nabi - Nabi yang berbeda. Pada langit pertama Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi Adam a.s.



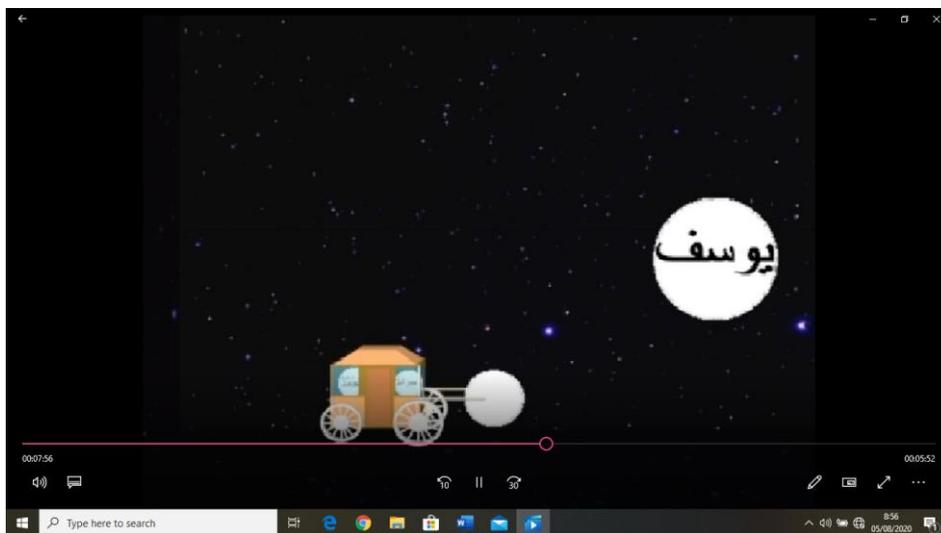
Gambar 4.9 Tampilan Langit Ke 1

Pada langit kedua Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi Isa a.s. dan Nabi Yahya a.s



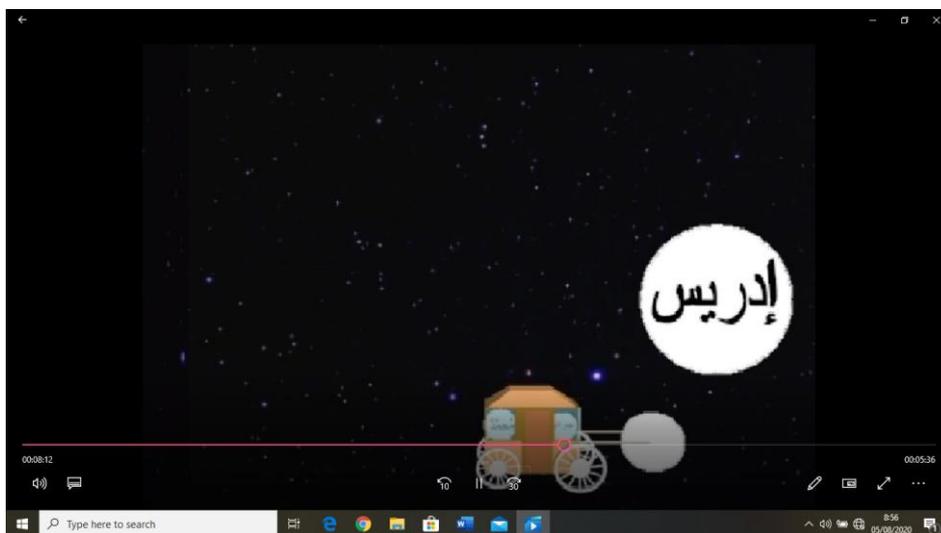
Gambar 4.10 Tampilan langit Ke 2

Pada langit ketiga Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi Yusuf a.s.



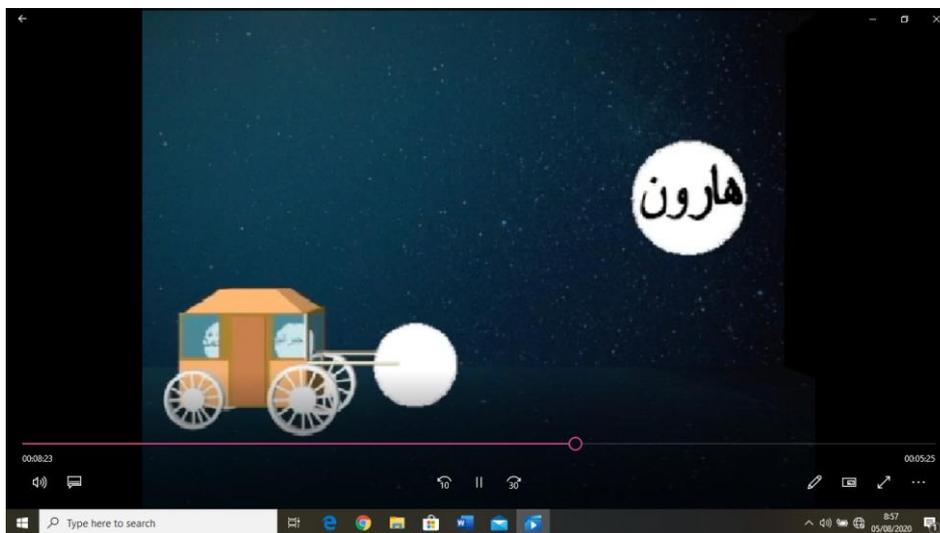
Gambar 4.11 Tampilan Langit Ke 3

Pada langit keempat Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi idris a.s.



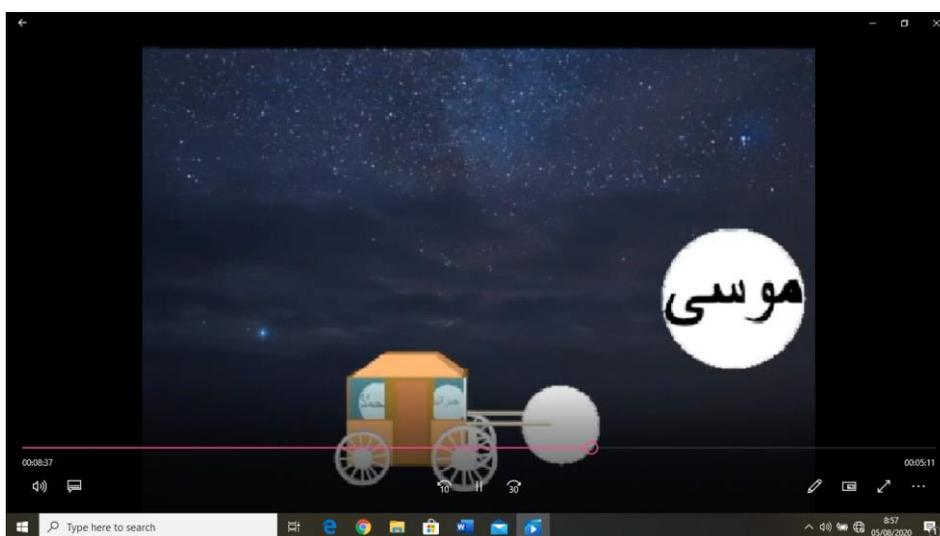
Gambar 4.12 Tampilan Langit Ke 4

Pada langit lima Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi Harun a.s.



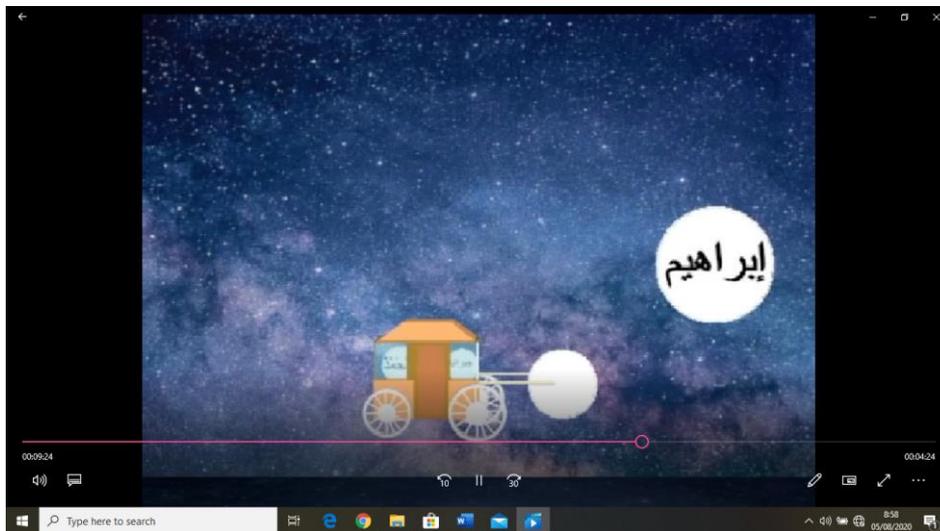
Gambar 4.13 Tampilan Langit Ke 5

Pada langit keenam Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi Musa a.s.



Gambar 4.14 Tampilan Langit Ke 6

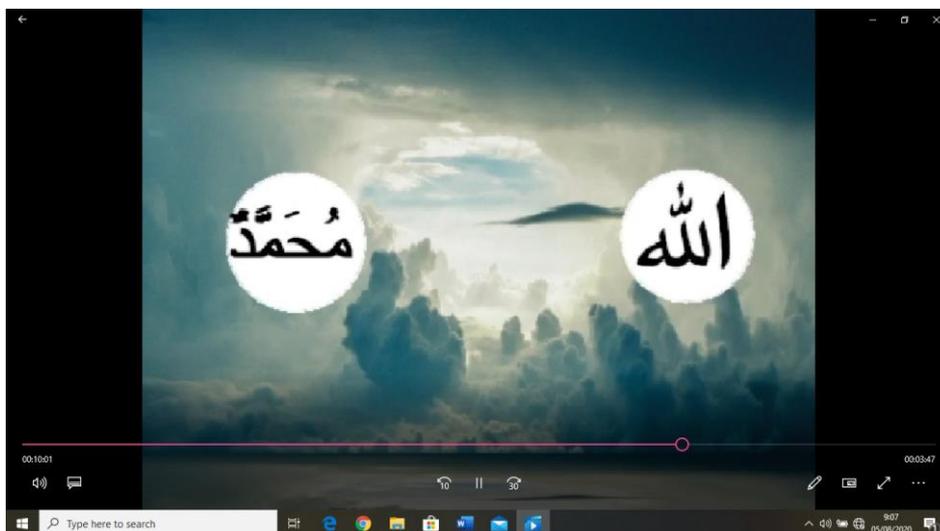
Pada langit tujuh Nabi Muhammad SAW dan Malaikat Jibril bertemu dengan Nabi Ibrahim a.s.



Gambar 4.15 Tampilan Langit Ke 7

4.1.2.10 Tampilan Bertemu Allah SWT Di Sidratul Muntaha

Pada tampilan ini penulis membuat dengan suara yang menjelaskan Nabi Muhammad mendapatkan Wahyu dari Allah SWT ketetapan Solat 50 waktu dan menjelaskan Nabi Muhammad SAW meminta keringanan solat menjadi 5 waktu sehari semalam.



Gambar 4.16 Tampilan Nabi bertemu Allah SWT Di Sidratul Muntaha

4.1.2.11 Tampilan Ketetapan Solat 5 Waktu

Pada tampilan ini penulis membuat tulisan yang di tampilkan dengan motion yang terdapat pada *Filmora* dan menjelaskan dengan suara anak perempuan.



Gambar 4.17 Tampilan Solat 5 Waktu

4.1.2.12 Tampilan Penutup Animasi 3D

Tampilan penutup memberikan cerita untuk rajin beribadah kepada Allah SWT dan pada tampilan ini diberikan transisi agar animasi tidak kaku.



Gambar 4.18 Tampilan Penutup Animasi 3D

4.2 Pengujian

Setelah pembuatan dan rendering animasi 3D selesai, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap animasi yang dibuat, tujuan dari pengujian animasi 3D ini ialah untuk memastikan animasi 3D memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian yang dilakukan pada animasi 3D ini adalah pengujian *Rendering* dengan menggunakan laptop.

4.2.1 Pengujian Rendering dengan menggunakan Laptop

Lama proses *rendering* animasi 3D dipengaruhi oleh banyaknya *Frame*, banyaknya warna, kombinasi cahaya dan gerakan - gerakan yang digunakan dalam proses animating. Selain dari beberapa hal yang telah dijelaskan tentang lama proses *rendering* animasi 3D spesifikasi komputer atau laptop juga sangat mempengaruhi terhadap proses rendering animasi 3D. Semakin baik spesifikasi komputer atau laptop maka semakin cepat waktu yang diperlukan untuk memproses *rendering* animasi 3D.