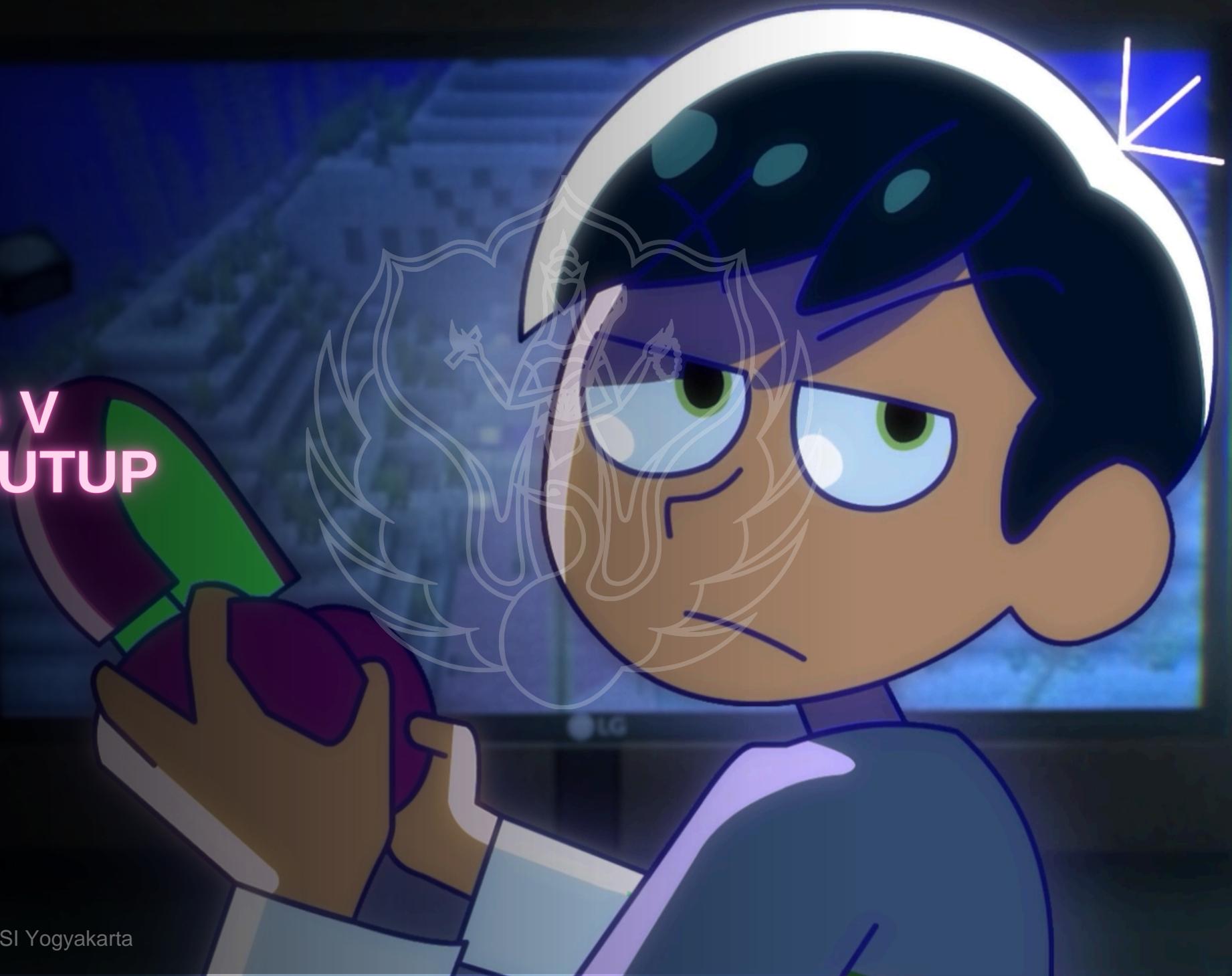


**BAB V
PENUTUP**



Δ. KESIMPULAN

Dalam proses penciptaan animasi 2 dimensi berjudul '*Actual Intelligence*', telah berhasil diimplementasikan dua teknik utama yaitu *smear frame* dan *on-twos and threes*.

Teknik *smear frame* diterapkan pada adegan dengan pergerakan cepat atau perubahan pose drastis seperti berlari, mengayunkan tangan, dan seterusnya. Teknik tersebut menciptakan ilusi gerak yang lebih halus dan dinamis. Sementara itu, teknik *on-twos and threes* diterapkan pada keseluruhan animasi dengan kecepatan 24 frame per detik. Hal ini menghasilkan penghematan jumlah gambar tanpa mengurangi kualitas visual.

Penggabungan kedua teknik ini diuji pada studi kasus kualitatif dan kuantitatif, memperoleh hasil bahwa shot animasi yang memakai teknik gabungan lebih cepat 50-60% proses produksinya dibandingkan dengan shot animasi tidak memakainya.

B. SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, disarankan bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian yang serupa untuk menaruh *frame smear* sebagai *inbetween* diantara gerakan yang berbeda drastis. Hal ini bertujuan untuk menjadikan *smear* sebagai jembatan antara gerakan yang bergerak dengan sangat cepat seperti saat karakter mengayunkan sesuatu, berlari, ataupun gerakan lain yang memiliki *velocity* tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Basset, J. Bénard, P. Barla , P. (2023). Interactive Art-Directable Smear Frame Stylization

Drury, Matthew R., "Creating 3D Smear Frames for Animation" (2016). *Undergraduate Honors Theses*. Paper 348.

Frank, T., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. .

Kotler, P. (2000). *Marketing management*. Upper Saddle River, N.J. :Prentice Hall,

Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. London: Jonathan Cape Ltd.

Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit*. United States, Faber.

BIODATA PENULIS



Mikaela Putri Christiana Simanjuntak memulai sebagai seorang ilustrator, namun ketertarikannya terhadap kartun serta musikal membuatnya tertarik terhadap animasi. Karya '*Actual Intelligence*' adalah tugas akhir animasi keduanya.

BUILD YOUR AI (ACTUAL INTELLIGENCE) BEFORE YOU RELY ON AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

— KRISSY VESDONAL

Pada suatu hari Sabtu yang membosankan, seorang anak bernama Aan sedang menikmati liburan tengah semesternya dengan bermain di depan komputernya yang canggih. Muncullah aplikasi tidak dikenal yang pop up di komputernya. Dari aplikasi NAA.exe muncullah seorang pria dengan coat panjang.

Siapakah dia?