

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam bentuk perbandingan *visual* tidak terlalu tampak secara signifikan untuk *visual slowmotion*-nya akan tetapi jika dilihat berdasarkan data *frame* yang sudah diolah maka dapat perbandingan jumlah *Framerate per second* sebagai berikut:

1. Pada *Scene 1 Shot 5* dengan 29,97 FPS, akan menunjukkan hasil akhir dari *Framerate* setelah menerapkan *Visual Effect slowmotion* dibantu dengan *Optical Flow* dan dibuat 47,77% lebih lambat, akan menghasilkan *Framerate* akhir sebanyak 14,31 *frame per second* (FPS).
2. Kemudian, untuk *Scene 1 Shot 5* dengan 240 FPS, akan menunjukkan hasil akhir dari *Framerate* setelah menerapkan *Visual Effect slowmotion* dibantu dengan *Optical Flow* dan dibuat 52,22% lebih lambat akan menghasilkan *Framerate* akhir sebanyak 125,328 atau sekitar 125 *frame per second* (FPS).
3. Kemudian, untuk *Scene 3 Shot 1* dengan 29,97 FPS, akan menunjukkan hasil akhir dari *Framerate* setelah menerapkan *Visual Effect slowmotion* dibantu dengan *Optical Flow* dan dibuat 39% lebih lambat akan menghasilkan *Framerate* akhir sebanyak 11,68 *frame per second* (FPS).
4. Kemudian, untuk *Scene 3 Shot 1* dengan 240 FPS, akan menunjukkan hasil akhir dari *Framerate* setelah menerapkan *Visual Effect slowmotion* dibantu dengan *Optical Flow* dan dibuat 36,91% = 88,584 lebih lambat akan menghasilkan *Framerate* akhir sebanyak 11,68 *frame per second* (FPS).

Berdasarkan empat poin diatas, dapat disimpulkan jika perbaikan *Framerate* dengan menggunakan *Optical Flow* yang ditambahkan pada *Visual Effect Slowmotion* dengan memperlambat durasi, tidak dapat dilihat secara kasap

mata hanya dengan melalui data perbandingan *frame*-nya saja. Namun, akan sangat terbantu jika *Visual* yang hendak di perlambat, hendaknya disiapkan dengan jumlah *Framerate* yang lebih banyak, seperti 240 FPS karena ketika durasinya diperlambat, *Framerate*-nya masih berada diatas 60FPS. Yang terlihat mulus tanpa adanya *framedrop*

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya tidak luput dari kesalahan, baik kesalahan yang disadari maupun tidak disadari saat menyajikan hasil penelitian ini. Oleh karenanya, diperlukannya untuk pemberian saran yang dapat dipertimbangkan apabila melakukan penelitian seupa. Berikut saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Tidak menggunakan hasil render *image sequence* dari Adobe After Effect CC 2022
2. Terlalu banyak mencitasi sumber yang ada kemungkinan besar banyak yang tidak relevan dengan lingkup penelitiannya tentang *framedrop*, *Framerate*, *slowmotion*, & *Optical Flow*.
3. Penempatan kamera pada 3D *software* untuk membuat ulang animasi kamera yang hilang masih kurang presisi dengan yang ada pada Animasi Pendek "*Belleve in Yourself*".
4. Tidak melakukan cara untuk bisa memperbaiki *frame* ke- 88 pada *Scene 1 Shot 5* dan langsung mengambil dan membandingkan *frame* ke- 87.