

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. KESIMPULAN

1. Program **Puntadewa** bertujuan untuk membantu mahasiswa menyelesaikan studi mereka dengan lebih efektif melalui proyek animasi.
2. Teknik ini memungkinkan pengaturan gerakan yang modular, sehingga menghasilkan pengalaman visual yang dinamis.

4.2. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan dari pembahasan animasi *frame by-frame* dan animasi dalam proyek *IMPLEMENTASI TEKNIK KEYING DAN ANIMASI FRAME BY FRAME PADA SCENE HUTAN PADA REMAKE JINGLE AMIKOM*, beberapa saran yang diharapkan dapat mendukung pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Integrasi Teknik Smear Frame:

Gunakan teknik **smear frame** pada gerakan cepat, seperti kepakan sayap burung atau gerakan melingkar ular, untuk memberikan ilusi kecepatan dan kelancaran. Teknik ini efektif dalam membuat animasi terlihat lebih dinamis dan meningkatkan fluiditas gerakan tanpa menambah jumlah frame secara signifikan.

2. Penggunaan Motion Blur pada Transisi Gerakan: Tambahkan efek motion blur pada transisi antar frame untuk meningkatkan realisme gerakan. Efek ini sangat membantu dalam menyamarkan perbedaan kecil antara frame, sehingga menghasilkan pergerakan yang lebih halus dan mengurangi kesan "staccato" pada animasi frame-by-frame.