

INTISARI

Salah satu masalah dalam pemrograman animasi adalah *flicker* atau kedipan kecil pada setiap pergantian *frame* citra bmp. *Flicker* atau kedipan terjadi disebabkan karena lambatnya komputer pada saat menampilkan *frame-frame* (*image*). Lebih jauh lagi *flicker* akan sangat mudah terjadi, jika pada suatu saat komputer harus menampilkan banyak gambar di layar sekaligus.

Untuk menghilangkan *flicker*, maka dapat digunakan teknik DB atau oleh sebagian orang disebut juga dengan *virtual screen*. DB adalah suatu metode untuk membuat sebuah halaman semu (*buffer*) untuk menggambar citra terlebih dahulu, melakukan pelukisan pada citra tersebut dan menyalin citra tersebut pada layar sesungguhnya ketika dibutuhkan. Prinsip kerjanya adalah dengan meletakkan citra ke dalam suatu *buffer*, apabila seluruh citra telah diletakkan maka *buffer* segera dipindahkan ke layar (*buffer* VGA).

Pada tugas akhir ini, penulis mencoba menerapkan teknik pemrograman animasi DB untuk mengoptimalkan animasi banyak citra pada suatu game.

ABSTRACT

One of the problem on animation programming is a flicker in every image bmp frame change. Flicker is caused by the slowness of the computer to present the frames (images). For detail, flicker easily happen if the computer has to show a lot of images at once in screen.

To lose a flicker, we can use Double buffering technique or it's also called virtual screen. DB it's a method to make a virtual page (buffer), draw image first, then paint in that image and copy that image in to the real screen. The principal of the work of DB is by putting the image in a buffer, if all of the image all ready put in the buffer then move all to the screen (buffer VGA).

In this final task, the writer tries to apply Double buffering technique to optimize the animation of many images in a game.