

ABSTRAKSI

Animasi dibutuhkan untuk memberikan tampilan yang lebih menarik pada sebuah program komputer, misalnya sebuah obyek mobil yang bergerak. Oleh karena itu, yang diinginkan adalah hasil dengan gambar halus tanpa kedipan atau *flicker* sehingga obyek yang diberi efek tersebut terlihat jelas. Selain itu, diperlukan juga waktu atau kecepatan proses yang cepat. Metode *update()* sebagai metode paling sederhana dalam membuat sebuah proses animasi dan metode *double buffering* dapat digunakan untuk mengurangi kedipan atau *flicker* yang berlebihan tersebut.

Metode *update()* melakukan penghapusan dan penggambaran ulang obyek langsung pada layar sesungguhnya yang akan menampilkan animasi. Sedangkan pada metode *double buffering*, terdapat sebuah *buffer* sebagai *offscreen* (bukan layar sesungguhnya) untuk melakukan penghapusan dan penggambaran ulang obyek. Selanjutnya proses tersebut disalin dari *offscreen* ke layar sesungguhnya yang akan menampilkan animasi.

Dari kedua metode tersebut dihasilkan perbandingan dalam hal kehalusan tampilan dan kecepatan proses. Metode *update()* lebih cepat menampilkan animasi namun tampilannya disertai kedipan atau *flicker*. Sedangkan hasil animasi pada metode *double buffering* lebih halus karena sedikit kedipan atau *flicker*, tetapi kecepatan prosesnya lebih lambat dibandingkan metode *update()*.

ABSTRACTION

Animation needed for an interactive performance of a computer program, such as a moving object for example a car. A clear picture without flicker is the purpose so that the effect seems clearly. Beside that, a quick timing in process is needed to. Update() method as a simple method in the making of an animation and double buffering method can be use to reducing the flicker.

Update() method clear and redraw the object on the real screen. Otherwise, on double buffering, there is a buffer as an offscreen (not the real screen) to do the job. Then the process copied to the real screen to perform the animation.

From both methods there are two things that can be compare of, there are clear picture and quick timing in process. Update() method run faster but came with flicker. Otherwise, the animation using double buffering method help reducing the flicker but run slower than update().