

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah Film animasi merupakan salah satu media hiburan yang populer di dunia, yang dapat menyampaikan cerita dalam bentuk audio visual, tujuannya agar dapat menggugah hati para penontonnya, baik secara emosional sampai ke pengetahuan [1]. Animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media yang menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Animasi dapat menjelaskan sebuah konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan menggunakan media lain [2]. Animasi menghadirkan berbagai konsep dan informasi dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif yang memberikan pengalaman menonton yang lebih jelas dan mudah dipahami.

Salah satu teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D adalah teknik *frame by frame*. *Frame by frame* merupakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap frame [2]. Metode yang mengandalkan penggambaran setiap *frame* secara manual untuk menciptakan gerakan yang halus dan ekspresif. Meskipun teknik ini membutuhkan waktu dan ketelitian yang tinggi, hasilnya mampu memberikan kesan hidup serta detail yang kuat pada karakter dan adegan. Hal ini menjadikan teknik *frame by frame* sebagai salah satu pendekatan artistik yang masih relevan di tengah perkembangan animasi berbasis komputer *modern*.

Dalam bidang animasi, berbagai teknik visual digunakan untuk menggambarkan objek atau proses yang tidak mudah diamati secara langsung, termasuk aktivitas yang terjadi di dalam tubuh manusia. Media informasi dapat diartikan sebagai alat *grafis*, *fotografis*, atau *elektronis* yang memiliki sebuah tujuan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali kumpulan informasi dengan wujud visual [3]. Penerapan pergerakan sel darah putih dan bakteri dalam animasi "The White Blood" bertumpu pada efektivitas dan efisiensi teknik animasi *frame by frame*. Teknik ini digunakan sebagai metode utama untuk merepresentasikan

proses biologis interaksi sistem imun dengan bakteri yang sulit diamati langsung menjadi sebuah visual animasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memilih untuk mengkaji penerapan teknik *frame by frame* dalam proses produksi animasi 2D, mengingat teknik ini masih diterapkan dalam pembuatan animasi yang menekankan ketelitian gerak dan detail visual, namun memerlukan proses kerja yang terencana dan cermat. Melalui karya animasi berjudul "The White Blood", penelitian ini menyoroti penerapan teknik *frame by frame* dalam membentuk pergerakan animasi serta kontribusinya terhadap kualitas visual animasi 2D. Dengan demikian, penelitian ini diberi judul "Implementasi Teknik Frame by Frame pada Film Animasi 2D "The White Blood".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka disimpulkan perumusan permasalahan yakni, bagaimana proses penerapan teknik *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D berjudul "The White Blood"?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari fokus yang ditetapkan, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan teknik animasi *frame by frame* dalam pembuatan film animasi 2D "The White Blood".
2. Animasi yang dibuat difokuskan pada visualisasi fungsi dan kerja sel darah putih dalam melawan bakteri, tanpa membahas secara mendalam aspek medis atau biologi secara ilmiah.
3. Penelitian ini hanya membahas proses perancangan dan produksi animasi meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, tidak termasuk distribusi atau analisis penerimaan audiens secara luas.
4. Media animasi yang digunakan berupa film animasi 2D berdurasi pendek sekitar 2 menit dengan gaya visual sederhana agar mudah dipahami oleh penonton.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menerapkan teknik animasi *frame by frame* dalam proses pembuatan film animasi 2D berjudul "The White Blood".
2. Untuk menganalisis bagaimana penerapan teknik *frame by frame* dapat menciptakan gerakan yang menarik secara visual.
3. Untuk menguji dan menganalisis efisiensi produksi yang dihasilkan dari penerapan teknik *frame-by-frame* melalui metode *animating on twos*.
4. Untuk menghasilkan karya film animasi 2D yang menunjukkan efektivitas, efisiensi dan keunggulan teknik *frame by frame* dibandingkan dengan teknik animasi 2D lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk Penulis

Penelitian ini menjadi sarana bagi penulis untuk mengasah kemampuan teknis dan artistik dalam menerapkan teknik *frame by frame* pada proses produksi animasi 2D.

2. Untuk 2D Artist (Animator)

Penelitian ini dapat menjadi referensi praktis dan inspiratif bagi para 2D artist dalam memahami keunggulan dan tantangan penggunaan teknik *frame by frame*.

3. Untuk Penonton

Melalui karya animasi "The White Blood", masyarakat atau penonton dapat menikmati visual animasi yang menarik dan detail secara artistik.

1.6 Metode Penelitian

Berisi Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah metode observasi. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dari beberapa film animasi yang dapat dijadikan referensi dan mengamati penggunaan teknik *frame by frame* yang terdapat pada animasi tersebut.

1.6.2 Metode Produksi

Pembuatan film animasi "The White Blood" terdapat beberapa tahapan:

1. Pra produksi

Pra produksi merupakan proses pembuatan konsep teknik *frame by frame* pada animasi.

2. Produksi

Proses produksi menerapkan teknik *frame by frame* yang dilakukan pada animasi.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan proses pengamatan animasi untuk memastikan transisi antar adegan berjalan lancar.

1.6.3 Metode Evaluasi

Pada penelitian ini, metode evaluasi dilakukan untuk menilai aspek gerak dan visual pada karya animasi yang dibuat. Evaluasi tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian guna memperoleh penilaian terhadap penerapan teknik animasi yang digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan, meliputi: Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tahapan pengumpulan data, referensi, dan praproduksi animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat tentang tahapan produksi animasi dan evaluasi teknik *frame by frame*.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran penelitian.

