



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan animasi saat ini sudah merambat ke area produksi yang lebih baik dan dinikmati oleh segala kalangan. Acara televisi, bioskop, majalah dan radio juga sudah mulai mengantisipasi perfilman animasi. Media periklanan menggunakan animasi untuk menarik para konsumen, hal ini karena animasi merupakan desain komunikasi visual yang dapat menyampaikan pesan dan diterima oleh konsumen dengan jelas.

Animasi memiliki beberapa macam yaitu: animasi 2D, animasi *flash*, animasi *stop motion*, *motion graphic* dan animasi 3D. Saat ini animasi 3D lebih merajai dunia perfilman dibanding animasi 2D ataupun tipe animasi lainnya. Dalam artikel Kompas Online “Animasi Indonesia Menginternational” (2010) menceritakan bagaimana industri Indonesia membuat animasi 3D “Sing To The Dawn” dan didistribusikan ke berbagai negara seperti Singapore, Korea dan Rusia.

Proses pembuatan 3D animasi adalah proses yang panjang, di dalamnya terdapat beberapa tahap untuk tercipta sebuah film. Awal proses 3D animasi dari sebuah ide dan cerita (*script*) yang kemudian membuahkan *concept art* dan diwujudkan dalam *3D Modeling* dengan *texturing*, *morphing* dan *rigging*. Setelah ini, obyek yang dibuat dapat dianimasikan dan di render. Proses di selesaikan dengan penambahan efek dalam *compositing*.

Genre dapat menjadi daya tarik penonton terhadap film. Genre untuk 3D animasi sangat beragam karena dalam dunia 3D animasi situasi, gerak atau kejadian apapun bisa dibuat dengan berbagai software yang mendukung pembuatan 3D. “The Last Pandora” adalah film 3d animasi pendek ber-genre *action comedy* yang menceritakan mengenai dua orang *gamer* yang memperebutkan CD *game* yang tersisa satu di sebuah toko game.

Action comedy merupakan film yang menggabungkan antara aksi fisik dan humor. Penulis mengharapkan dengan menggabungkan ketiga tipe film ini maka akan lebih menghibur penonton. Pada umumnya film yang humoris dapat memikat penonton dari segala kalangan dan semua umur sedangkan film aksi akan menambahkan ketegangan penonton.

Meskipun hasil akhir film animasi berupa 3D namun proses mendesain dan memvisualisasikan tokoh dimulai dari bentuk 2D. Pembuatan tokoh dimulai dari pengetahuan mengenai fisiologi, sosiologi dan psikologi tokoh. Kepribadian tokoh yang kuat akan membuat penonton terperangkap dalam dunia film, sehingga mereka mengira seolah-olah mereka adalah tokoh utama dalam film tersebut. Setelah konsep tokoh dalam bentuk 2D terbentuk, maka tahap selanjutnya adalah 3D *modeling*, *texturing* dan *morphing*.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan tokoh yang sesuai dengan tema *action comedy* dalam film animasi The Last Pandora?
2. Bagaimana visualisasi tokoh 3D pada film animasi The Last Pandora?

1.3. Batasan Masalah

The Last Pandora berdurasi 3 menit. Hal ini disebabkan karena The Last Pandora merupakan *short Film*. Durasi 3-5 menit adalah durasi yang ideal untuk *short film*. Jumlah tokoh yang ada yaitu 3 tokoh karena sesuai dengan jalan cerita sekaligus melambangkan jumlah orang yang terkait dalam proses pembuatan “The Last Pandora”.

Dalam laporan ini penulis hanya membahas *concept art* tokoh (tokoh desain), *modeling* tokoh, *rigging*, *skinning*, *texturing* dan *lighting* pada tokoh. Alasan penulis membahas ketiga hal tersebut karena dalam proses tokoh yang hendak dianimasikan, hubungan yang satu dengan yang lain sangat berkaitan. *Concept art* tokoh adalah pembentukan tokoh yang akan mempengaruhi *modeling*, *rigging*, *skinning*, *texturing* dan *lighting* tokoh.

Hal yang tidak dibahas dalam Tugas Akhir ini karena bukan bagian dari kepentingan dari pembuatan desain dan visualisasi pada tokoh adalah:

1. *Concept Art Enviroment*
2. *Storyboard*
3. *Enviroment Modeling*

4. *Pre Visualization*
5. *Animating*
6. *Visual Effect*
7. *Lighting and Rendering*
8. *Sound Effect and Music*
9. *Compositing and Editing*

1.4. Tujuan tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan tokoh yang sesuai dengan tema *action comedy* dalam film “The Last Pandora” dan memvisualisasikan tokoh 3D. Di film ini akan ditampilkan adegan berperangan tokoh dari beberapa game yang terkenal dari beberapa genre. Selain itu, tujuan dari pembuatan “The Last Pandora” adalah mengajak masyarakat untuk berlaku bijak terhadap game dan memanfaatkan game dengan benar.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulis berharap agar dapat mencapai tujuan tugas akhir yaitu menghasilkan tokoh yang sesuai dengan tema *action comedy* dalam film “The Last Pandora” dan memvisualisasikan tokoh 3D. Serta membuat pembaca mengenal proses pembuatan tokoh serta pentingnya desain dan visualisasi dalam film 3D animasi. Penulis juga berharap agar penonton lebih berantisipasi terhadap maniak *game* yang berimajinasi tinggi karena dapat merugikan banyak orang.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 Bab sesuai dengan struktur penulisan laporan Universitas Multimedia Nusantara. Kelima Bab tersebut yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai asal mula pembuatan “The Last Pandora”. Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir dan sistematika penulisan.

BAB II: TELAAH LITERATUR

Menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dalam pembuatan desain dan visualisasi tokoh. Bab ini terdiri dari pengertian animasi, desain tokoh dan pengaplikasian 3D dalam animasi.

BAB III: HASIL PENELITIAN

Menjelaskan mengenai penelitian dan proses “The Last Pandora”. Bab ini terdiri dari gambaran umum obyek penelitian, metode penelitian dan hasil penelitian.

BAB IV: ANALISIS

Menjelaskan mengenai teori-teori yang diterapkan dalam film animasi “The Last Pandora”. Bab ini terdiri dari hasil analisi.

BAB V: PENUTUP

Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran proyek Tugas Akhir.

