

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri film adalah industri yang meraup banyak keuntungan pada masa sekarang ini. Dari sekian banyak film *box office* yang beredar, film berkategori animasi, khususnya 3D adalah film yang memperoleh banyak keuntungan dibandingkan dari film-film lainnya. Jeffrey GodStick, *executive vice president of marketing for 20th Century Fox*, mengatakan bahwa “Film Animasi menjadi sangat unik pada beberapa tahun belakangan ini, karena film ini menjadi film untuk semua kalangan.” (CNN.com,2011)

Film Animasi ini dapat dinikmati semua kalangan, selain karena karakter yang menjadi tokoh utama unik, lucu, dan menarik adalah ekspresi yang dihasilkan oleh setiap karakter dapat mewakili emosi yang ingin disampaikan dan sangat jujur, sehingga banyak diminati oleh para penonton.

Berbagai teknik untuk membuat *facial expression* wajah karakter 3D menyerupai ekspresi wajah manusia telah berkembang hingga saat ini. Salah satu teknik yang terbaru saat ini adalah Mixamo, sebuah *platform online* yang membantu para developer game dalam membuat animasi 3D meluncurkan *plug-in* baru yang sangat menarik yaitu *Face Plus*. *Face Plus* adalah sebuah *plug-in* yang membantu para developer untuk membuat ekspresi wajah dalam animasi 3D dengan cara menangkap ekspresi wajah orang dari *webcam*. (Segitiga.net,2013)

Namun teknik yang berkembang terbatas pada mengimplementasikan ekspresi yang dimiliki oleh manusia. Ekspresi karakter yang dimiliki oleh karakter 2D, seperti ekspresi karakter anime yang memiliki efek ekspresi yang berbeda dari ekspresi manusia belum terlalu banyak digunakan pada karakter 3D, karena memiliki banyak batasan dan kendala.

Berangkat dari sinilah, penulis akan membuat Tugas Akhir yang meneliti cara mengaplikasikan ekspresi karakter anime 2D pada karakter 3D, sehingga karakter 3D yang dihasilkan dapat memiliki ekspresi dari karakter anime 2D

1.2. Rumusan Masalah

Penulis mencoba mengeksplorasi dan merancang ekspresi-ekspresi anime yang ada sehingga dapat diaplikasikan dengan baik ke karakter *short animation* “*Friendship Fish*”, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ekspresi wajah Anime 2D pada karakter 3D, sehingga karakter 3D yang dihasilkan dapat memiliki ekspresi karakter anime ?

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang akan dibatasi dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut :

1. Jumlah karakter dibatasi pada 3 karakter
2. Karakter yang didesain pada animasi ini menyerupai manusia
3. Ekspresi yang digunakan adalah penerapan dari ekspresi karakter anime 2D pada karakter 3D
4. Ekspresi yang dibahas adalah ekspresi yang merupakan ciri khas dari anime 2D, yaitu kaget, pusing, bahagia, antusias, marah, takut, dan sedih

5. Membuat sistem *rigging* wajah pada karakter dalam film animasi “*Friendship Fish*”

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang ekspresi anime dalam film “*Friendship Fish*”.
2. Menerapkan ekspresi anime 2D pada karakter 3D dalam film “*Friendship Fish*”.

1.5. Metode Perancangan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Tahap ini dilakukan dengan mencari referensi dan teknik-teknik yang berkaitan dengan topik yang dibahas yang bersumber dari buku-buku, e-book, forum, serta situs di internet.

2. Pengamatan

Tahap ini dilakukan dengan mengamati dan memahami ekspresi-ekspresi yang dihasilkan oleh karakter anime 2D yang bersumber dari film animasi, action figure, dan Concept Art kemudian membandingkannya dengan ekspresi-ekspresi wajah manusia.