



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

Animasi adalah gambar yang diurutkan secara teratur serta digerakan dalam waktu yang tetap dan kemudian diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak, berkembang sejak tahun 1906 hingga kini tahun 2014 animasi sangat diminati dan menjadi kebutuhan industri kreatif. Seiring perkembangan teknologi yang terus meningkat maka animasi pun semakin berkembang yang dahulu animasi hanya animasi 2D, kemudian ditemukannya animasi 3D (*stopmotion*), hingga adanya teknologi komputer pada jaman sekarang menjadikan animasi 3D dapat dibuat secara digital, sehingga menghasilkan kualitas gambar yang lebih baik. Pernyataan Benny Kurniawan, pendiri Sinergy Studio, pada wawancara inet.detik.com, Senin, 10 Februari 2014.

Di Indonesia, animasi dalam bentuk film/ tontonan mempunyai peminat atau konsumen yang cukup banyak. Saat ini di Indonesia sendiri perkembangan animasi sebenarnya telah meluas, bahkan ada beberapa studio yang telah membuat animasi lisensi luar yang dikerjakan oleh tenaga ahli lokal. Pernyataan Fegi Yoza Agazi, yang tertulis pada repository.stisitelkom.ac.id, Kamis, 11 Juli 2013. Memang para animator di Indonesia sudah jauh lebih berkembang dibandingkan beberapa tahun lalu. Walau begitu, ternyata tontonan animasi buatan Indonesia pernah dibuat dan ditayangkan dilayar kaca, namun sepi penonton, memiliki rating rendah, iklan sedikit, dan akhirnya gulung tikar karena tidak ada dana.

Film/ tontonan animasi yang ada di Indonesia saat ini sebagian besar masih dibuat oleh animator asing, maka dari itu terlihat bahwa animator Indonesia masih belum terlalu diapresiasi di negaranya. Dinyatakan dalam www.anneahira.com, Selasa, 9 Juli 2013.

Pemerintah Indonesia saat ini sudah mulai aktif bergerak untuk memajukan industri animasi, namun masih belum fokus dan terstruktur dengan baik. Pernyataan Erwin Argh, salah satu animator yang mengajar di komunitas CCA, pada wawancara inet.detik.com, Senin, 17 Juni 2013. *Sing To The Dawn* merupakan Film layar lebar animasi 3D digital pertama yang pernah dibuat oleh para animator Indonesia, menjadikan sebuah terobosan baru bagi industri animasi di Indonesia. Namun ada kekurangan yang terlihat jelas, terutama pada pergerakan yang masih terlalu kaku, tanpa adanya ekspresi wajah yang rinci untuk mewakili emosi dari karakter tersebut. Dinyatakan oleh Stefan melalui www.sinema.sg, Rabu, 04 September 2013.

Dalam laporan ini, proyek yang dilaksanakan adalah merancang dan membuat animasi ekspresi wajah *nonverbal* pada karakter dalam animasi 3D digital. Diharapkan animasi ekspresi wajah yang dihasilkan dapat terlihat hidup dan tidak kaku, serta memunculkan dimensi penokohan karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ekspresi wajah pada karakter animasi 3D digital dalam trailer “Wild Wild West”?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, penulis membatasi dengan:

1. Penulis merancang dan membuat animasi ekspresi marah, kecewa, dan terkejut tanpa dialog.
2. Penulis merancang dan membuat animasi ekspresi wajah pada dua karakter utama yaitu, karakter koboi dan indian dari sisi dimensi penokohan karakter dan tipe kepribadian masing-masing.
3. Trailer film “Wild Wild West” berurasi 58 detik.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis dalam laporan ini agar:

1. Menghasilkan animasi ekspresi wajah yang alami dalam hal gerak dan bentuk pada karakter animasi 3D digital dalam film “Wild Wild West” tanpa adanya dialog.
2. Menghasilkan ekspresi wajah yang dapat memunculkan emosi dan penjiwaan, serta mencerminkan sisi dimensi penokohan karakter.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulis menemukan bahwa animasi dapat memunculkan emosi dan penjiwaan hanya dengan melihat dari ekspresi wajah saja. Melalui tugas akhir ini penulis menemukan teknik pembuatan yang mudah dan cepat, mulai dari pembuatan konsep yang tepat hingga animasi dengan hasil yang baik dan pergerakan yang

alami. Penulis menemukan cara yang terbaik untuk memperbaiki jika ada kesalahan pada bentuk atau pergerakan ekspresi. Teknik tersebut dapat membuat bentuk ekspresi menjadi lebih natural dan juga menjadikan pergerakan semakin baik.

Penulis membagikan hasil temuannya agar pembaca khususnya pembaca yang sedang mempelajari animasi atau yang sedang berada dalam industri animasi dapat mengetahui dan mempelajari tentang ekspresi animasi 3D yang paling efektif. Pembaca diharapkan dapat mengetahui temuan dan proses pembuatan dari mulai bentuk hingga animasi ekspresi agar dapat menambah wawasan di bidang animasi khususnya ekspresi. Manfaat bagi universitas khususnya bagi para teman-teman penjurusan animasi yang akan menjalankan tugas akhir dapat melihat referensi dari laporan tugas akhir ini agar memperkecil kesalahan yang terjadi dan membuang proses yang tidak dibutuhkan.

UMMN