



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 di Indonesia banyak yang berkualitas, namun masih belum dapat mencapai standar dunia. *Sing to the Dawn* atau Meraih Mimpi merupakan salah satu animasi buatan Indonesia tahun 2008, namun Stefan (2008) mengkritik bahwa film tersebut masih sangat kurang dalam mengekspresikan karakternya. Karakternya terlalu kaku dan seharusnya dianimasikan lebih baik agar dapat merepresentasikan emosi.

Saat ini Indonesia memiliki teknologi canggih untuk membuat animasi 3D, ilmu pengetahuan mengenai animasi juga tersedia untuk dipelajari dan dikembangkan. Pembuatan animasi mengikuti tahapan pengerjaan dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi. Bagian praproduksi merupakan bagian dimana konsep harus kuat untuk menjadi dasar pengerjaan proyek. Setelah pembuatan cerita dan *script*, maka akan dibutuhkan konsep untuk karakter yang berperan.

Tillman (2012) mengatakan bahwa karakter yang dirancang pertama kali adalah *hero*. Setelah *hero*, ada penjahat atau antagonis, kemudian seorang perempuan cantik seperti dalam mayoritas komik, film dan animasi sekarang. Jadi, konsep karakter utama berperan dalam perancangan karakter figuran lain untuk membangun *Archetype*. Manfaat dari *Archetype* menurut Tillman adalah untuk mendorong narasi kedepan (hlm. 2-4).

Seperti dalam animasi, karakter harus mengekspresikan dirinya untuk memajukan *plot*. Ekspresi diri digambarkan dengan menceritakan latar belakang dan karakteristik yang khusus dimiliki sebuah karakter, hal ini agar karakter menjadi lebih hidup, beremosi dan dapat diterima oleh audiens. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mendalami perancangan ekspresi wajah karakter Asih yang efektif dalam menyampaikan emosi dalam animasi tugas akhir ini. Animasi “Asih dan Anta” bergenre *action comedy*, karakter utamanya merupakan seorang nenek bernama Asih yang dapat berkelahi. Ekspresi wajah yang dirancang adalah untuk menyampaikan lelucon tanpa menggunakan dialog dan menggambarkan dengan jelas emosi yang dialami Asih. Terakhir, peneliti berharap agar tugas akhir ini dapat berguna bagi para animator yang bertugas merancang ekspresi wajah karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diurai rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ekspresi wajah karakter Asih yang efektif dalam menyampaikan emosi pada film “Asih dan Anta”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan penelitian yang digunakan adalah:

1. Topik pembahasan terbatas hanya untuk karakter Asih dalam animasi “Asih dan Anta”.
2. Perancangan ekspresi hanya pada emosi marah, takut, dan kaget.

- Ekspresi kaget dibatasi pada shot 21
 - Ekspresi senang dibatasi pada shot 57 dan 61
 - Ekspresi marah dibatasi pada shot 90
3. Ekspresi wajah dirancang pada bidang 2D yang kemudian dijadikan acuan untuk hasil akhir dalam bentuk model 3D.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan khusus dari pembuatan animasi 3D ini adalah:

Untuk mempelajari proses dari perancangan ekspresi karakter dalam bidang 2D hingga hasilnya ketika dijadikan model 3D. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian dan menjadi sumber referensi untuk penelitian berikutnya.

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah merancang ekspresi wajah karakter Asih dalam film “Asih dan Anta”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penulisan laporan tugas akhir ini berupa:

1. Bagi penulis

Menambah pengalaman dan wawasan dalam merancang ekspresi wajah karakter dari 2D sampai ke bentuk 3D yang dibutuhkan saat dalam tahap pra produksi animasi.

2. Bagi universitas

Menjadi referensi bagi para perancang karakter dan sarana untuk menilai kemampuan penulis dalam memasukkan teori – teori kedalam perancangan karakter.

3. Bagi orang lain

Menjadi referensi dan memberikan wawasan mengenai perancangan ekspresi wajah karakter.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif yang bersifat kualitatif. Metode pengumpulan datanya berupa studi pustaka dari buku literatur dan observasi. Studi pustaka mempelajari buku literatur dengan dasar teori yang sesuai. Kemudian observasi yang diterapkan adalah dengan menggunakan wajah penulis dan film animasi agar dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan untuk merancang ekspresi wajah pada karakter Asih.

UMMN