



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembuatan konsep karakter merupakan tahap yang memengaruhi perancangan ekspresi wajah. Bagian konsep harus menjalani proses eksplorasi, pengembangan dan revisi. Tujuannya harus jelas semenjak awal karena karakter utama akan memengaruhi desain karakter sampingan. Karakter Asih menjalani proses desain yang lama dibandingkan karakter lainnya oleh karena sifat tiga dimensional karakter yang belum jelas dan gaya *stylized* yang diinginkan oleh tim penulis membutuhkan waktu lama untuk ditetapkan. Dengan proses asistensi, konsep akhir dapat dicapai dan digunakan menjadi panutan bagi karakter sampingan.

Pembuatan konsep ekspresi wajah juga harus berdasarkan teori – teori dan referensi yang tepat dan sesuai. Semua keputusan yang dibuat dari awal sketsa hingga konsep akhir yang digunakan sangat dipengaruhi oleh data yang sudah dikumpulkan. Studi pustaka yang penulis gunakan didapat dari *The Artist's Complete Guide to Facial Expression* oleh Faigin, *Making Comics* oleh McCloud, *Facial Action Coding System* oleh Ekman dan *Facial Animation and Modeling Done Right* oleh Osipa. Teori – teori yang diperoleh dari buku – buku ini diaplikasikan kedalam setiap tahap – tahap dari praproduksi hingga produksi. Penulis juga membandingkan teori – teori tersebut dengan wajah penulis dalam sebuah observasi untuk mengkonfirmasi yang sudah dibahas dalam bab 2 dan menjadi tambahan sebagai referensi.

Subjek penelitian menjadi awal dari pemilihan referensi film *live action* dan animasi. Film *live action* banyak menyediakan contoh dan material yang memperdalam ilmu pembentukan ekspresi wajah, namun karena penelitian dilakukan untuk pembuatan sebuah film 3D animasi, maka diperlukan juga referensi dari film animasi. Dengan begitu film animasi dapat memberi gambaran bagaimana orang lain menganimasikan sebuah wajah pada model dengan bentuk tertentu. Pemilihan film – film harus disesuaikan dengan yang dibahas pada subjek penelitian dan 3 dimensi karakter karena akan menjadi panutan yang ingin dicapai dalam proses animasi. Dari penyesuaian tersebut maka dapat dilanjutkan ke eksperimen dimana sketsa – sketsa konsep awal dipilih untuk digunakan sebagai rancangan akhir ekspresi wajah karakter yang dibuat. Eksperimen dilakukan dengan membedakan bentuk elemen – elemen pada wajah, yang berdasarkan teori masih benar namun harus ada penggambaran yang dicoba dan dilihat apakah hasilnya akan lebih baik jika diimplementasikan.

Perancangan ekspresi wajah dapat lebih efektif jika mengikuti tahapan kerja yang terdapat pada bab 3. Tahap pengerjaan dapat diatur dengan *timeline* untuk mengumpulkan data dan melakukan revisi. Cara merancang ekspresi wajah dari pengerjaan tugas akhir ini cukup efektif dalam menyampaikan emosi. Penulis memperoleh bahwa apabila faktor tiga dimensi karakter sudah kuat dan referensi yang diobservasi memiliki kesesuaian dalam kriteria visual dan karakteristik, maka hasilnya tidak akan jauh dari landasan perancangan yang digunakan. Kedua, hasil animasi ekspresi wajah dapat diterima dengan baik setelah direvisi bersama pembimbing dan kelompok tugas akhir. Revisi yang dilakukan tidak memerlukan

banyak waktu, karena mayoritas masalahnya terletak pada *timing* pengerjaan. Terakhir, jika hasil animasi tidak jauh dengan yang digambarkan dalam *storyboard* maka dapat dikatakan bahwa animasi ekspresi wajah tersebut berhasil menyampaikan pesan yang diinginkan.

5.2. Saran

Pembuatan konsep dan eksperimen harus sudah dipikirkan dengan baik sebelum ke tahap produksi karena jika pada akhirnya eksperimen dilakukan pada waktu proses penganimasian, maka akan membutuhkan banyak waktu dan prosesnya lebih melelahkan dibandingkan dengan bekerja dengan konsep yang sudah tersedia. Detail – detail kecil dapat kemudian ditambahkan dan disesuaikan lebih cepat setelah konsep diimplementasikan terlebih dahulu.

Tiga dimensi karakter juga harus dijabarkan dengan lengkap berisikan informasi yang berguna untuk memperkaya sebuah karakter dari segi visual maupun sifat. Penjabaran 3 dimensi karakter memengaruhi subjek penelitian dan sumber referensi yang kemudian menjadi pertimbangan dalam setiap tahap perancangan ekspresi wajah. Sehingga, harus ada landasan yang kuat untuk mulai membuat ekspresi wajah karakter karena akan memengaruhi keberhasilan sebuah karakter dalam mengekspresikan dirinya. Selain itu, laporan ini diperbolehkan untuk menjadi referensi untuk perancangan ekspresi wajah.