

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri film saat ini berkembang sangat pesat. Dalam film-film yang muncul setiap tahunnya film berkategori animasi merupakan salah satu kategori film yang meraut kesuksesan dibandingkan film-film lain. Kemajuan teknologi membuat industry film animasi menjadi salah satu industri yang berkembang cepat. (markets.bussinessinsider.com). Membuat film animasi dibutuhkan tokoh yang unik, untuk tokoh yang unik, lucu dan menarik.

Pembuatan tokoh dibutuhkan beberapa tahap pengerjaan seperti *modeling*, *texturing*, dan *rigging*. Sebelum masuk ke tahapan tersebut *creator* perlu mendesainnya terlebih dahulu. *Character design* yang baik adalah sebuah landasan animasi yang baik. Mendesain tokoh dengan baik akan membuat *personality* tokoh mempengaruhi *audience*. Membuat tokoh Dalam film animasi dalam film dibutuhkan intepretasi ekspresi yang baik. (Maestri, 2006). Dalam mayoritas film animasi, para filmmaker menggunakan berbagai gaya untuk membuat tokoh terlihat tidak realis, salah satunya adalah bentuk *stylized*.

Stylized menurut *oxford dictionary* adalah kata sifat, penggambaran, penulisan, dll dalam bentuk tidak *natural* atau *realistic* (oxford, 2011). Penggambaran objek atau situasi yang tidak mengambil bentuk utuh atau tepat dari wujud sebenarnya. Animator seringkali menggunakan gaya *stylized* untuk

membentuk tokoh dan lingkungan sekitar mereka agar film terlihat lebih *appealing*, unik, dan lucu.

Tokoh *stylized* cenderung memiliki kepala yang besar dibanding proporsi manusia pada umumnya. Alasannya adalah kepala dan wajah menampilkan banyak informasi tentang mood tokoh dan *personality* mereka, dan kepala yang besar membuat tokoh lebih mudah dibaca oleh penonton (Maestri, 2006). Dari sinilah peranan *facial expression* penting dalam pembuatan tokoh *stylized*.

Facial expression atau ekspresi yang baik dapat mewakili sifat tokoh dalam film animasi. Untuk membuat *Facial expression* yang baik para animator biasanya menggunakan teknik *facial rigging*. Villagrasa dan Antonio (Villagrasa & Antonio, 1999), mengembangkan sistem yang disebut FACE! Yang dapat menghasilkan ekspresi yang berbeda dari wajah seluruh dengan menggabungkan *Action Unit* (AU), yang didefinisikan oleh *Facial Action Coding System* (FACS). Sistem ini diterapkan pada kepala manusia atau tokoh 3D yang dikendalikan oleh *bone*, *riggers*, dan kulit yang berubah secara geometri. *Facial Rigging* biasa digunakan pada perubahan geometri atau *blendshapes*. Perubahan geometri diarahkan dari gerakan otot yang terangsang, yang berasal dari jaringan otot dinamis. (Magenat-Thalmann et al, 1988). Pengaplikasian *Facial Rig* pada tokoh bawang di film ini dikarenakan tokoh bawang menggunakan teknik *anthromorphism* yang mana tokoh bawang pada film ini 80% bagian tubuhnya meliputi bagian kepala. Sehingga penggunaan ekspresi wajah pada tokoh bawang memiliki peranan yang sangat penting.

Berangkat dari sinilah, penulis akan membuat tugas akhir yang meneliti cara mengaplikasikan ekspresi tokoh *stylized* bawang pada film “Bandhawa” melalui *facial rig*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan *facial rig* untuk ekspresi pada tokoh *stylized*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam topik *facial rigging* ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Rigging yang dirancang merupakan rigging wajah pada tokoh bawang merah dan bawang putih pada film pendek “Bandhawa”.
2. Perancangan rigging berdasarkan anatomi wajah yang sesungguhnya.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang *facial rig* pada tokoh bawang merah dan bawang putih di film pendek animasi 3D “Bandhawa” agar mencapai ekspresi tokoh *stylized*.

1.5. Manfaat Skripsi

Berikut manfaat tugas akhir oleh penulis :

1. Memberikan pengetahuan mekanis *facial rigging* pada pembaca.
2. Memperdalam pengetahuan penulis tentang *facial rigging* pada tokoh *stylized*.
3. Memajukan teknik *facial rig* yang harusnya digunakan pada tokoh animasi.