

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan animasi 3D dan 2D di Indonesia sudah semakin pesat dan populer. Hal ini dapat dibuktikan dari karya film 3D “*The Escape*” dari Enspire Studio yang meraih lebih dari 5 penghargaan nasional dan internasional. Selain itu, terdapat juga kategori film animasi 2D yang berjudul “*The Battle of Surabaya*” yang banyak dibicarakan di media sosial dan kabarnya akan didistribusikan oleh Walt Disney (Kompas.com, 2015).

Tidak hanya mereka, pada tahun 2008, Infinite Frameworks berhasil membuat animasi 3D yang berjudul “Meraih Mimpi” atau “*Sing to the Dawn*”, dan ditayangkan di layar lebar hingga Go Internasional dan masih banyak karya-karya lain yang mendapatkan penghargaan internasional. Namun cukup disayangkan, *style-style* yang digunakan pada film-film di atas belum ada yang mencapai *style* realis dalam kategori *facial expression*; masih sangat banyak yang menggunakan gaya gambar *stylized*. Satu dari beberapa film di atas, “*The Escape*”, merupakan film yang paling mendekati *style* realis, tetapi itu masih dikategorikan *style* semi-realis. Kurangnya unsur realis pada film-film tersebut menyebabkan ekspresi wajah pada tokoh karakter menjadi kurang emosional.

Menurut ilmuwan-ilmuwan dari Aalto University dan University of Helsinki (SciencDaily, 2015), aset 3D menimbulkan ekspresi yang lebih kuat dan mudah dipahami dibandingkan dengan foto 2D. Munculnya teknologi VR (Virtual

Reality) seperti Oculus Rift yang menggunakan konten 3D merupakan salah satu tanda bahwa konten 3D ialah sarana yang lebih dipilih untuk memberikan pengalaman yang lebih emosional kepada pengguna.

Dalam studinya tentang dampak kerutan wajah pada karakter virtual, Courgeon, Buisine, dan Martin (2009) mengatakan bahwa kerutan pada wajah karakter mempengaruhi preferensi pengguna dan membuat wajah lebih ekspresif. Contoh karakter-karakter yang terdapat kerutan di wajahnya adalah penduduk lokal Na'vi dari film "Avatar" dan Gollum dari film "Lord of the Rings". Adanya kerutan-kerutan pada wajah mereka sangat mendukung tampilan realis dan penggambaran emosional pada kedua film tersebut.

Dalam proyek ini, penulis melakukan penelitian tentang *wrinkle map*, dimana elemen tekstur akan menjadi penunjang utama dalam menambah intensitas ekspresi tokoh pada proyek film pendek animasi 3D tugas akhir ini yang berjudul "The Message". Penulis akan secara khusus membahas percampuran dua teknik, *rigging* dan *photorealistic texturing*, untuk mendapatkan hasil yang realis.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan di atas, penulis mendapatkan rumusan masalah:

1. Bagaimana perancangan ekspresi wajah tokoh pada film animasi 3D "The Message"?

2. Bagaimana pengaplikasian *wrinkle map* untuk menambah intensitas emosi pada ekspresi wajah karakter?

1.3. Batasan Masalah

Agar lebih terfokus, penulisan proyek ini dibatasi dengan beberapa asumsi. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penulis hanya akan membahas *wrinkle map* dengan menggunakan *bump map*, *normal map*, atau *displacement map* sebagai bahan utama yang dipakai didalam ekspresi tokoh.
2. Film animasi 3D "*The Message*" merupakan film pendek bertema *action sci-fi* yang berdurasi kurang lebih 3 menit dengan *style* realis.
3. Penulis hanya akan mengubah *scene* 1, 10, 19, 22, dan 28.
4. Penulis hanya akan membahas mengenai teksturing dan *rigging*.
5. Ekspresi wajah akan dibentuk sesuai dengan percampuran dari berbagai teori ekspresi wajah.

1.4. Tujuan Perancangan

Bertolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangannya adalah sebagai berikut:

1. Merancang ekspresi wajah tokoh pada film animasi 3D "*The Message*".
2. Mengaplikasian *wrinkle map* untuk menambah intensitas emosi pada ekspresi wajah karakter.