

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah teknik untuk memanipulasi gambar sehingga terlihat seperti gambar yang bergerak. Menurut J. Teji (2020) seiring berkembangnya jaman, teknik animasi juga mengalami perkembangan mulai dari menggambar animasi menggunakan teknik *hand-drawn*, hingga pada masa kini dimana kebanyakan animasi sudah menggunakan teknologi komputer. Seperti animasi 3D yang dibuat menggunakan program komputer, dengan seluruh proses animasi karakter atau objek untuk menciptakan gambar bergerak menggunakan pada ruang tiga dimensi. Dengan adanya ruang tiga dimensi tersebut membuat *model* atau objek 3D dapat diputar dan digerakkan seperti objek nyata. Hal tersebut memungkinkan *animator* 3D untuk membuat ilusi pergerakan objek dan karakter 3D terlihat seakan-akan menjadi hidup dan nyata (Point In Time Studio, 2020).

*Animator* 3D berperan penting pada proses animasi dalam membuat pergerakan karakter atau objek. *Animator* bertanggung jawab dalam mengatur *timing* gerakan, serta memperhatikan gerakan sesuai dengan bobot suatu objek atau karakter sehingga pergerakannya terasa lebih nyata (Fitzgerald, 2018). Pergerakan tersebut tidak hanya dilakukan pada *model* karakter ataupun objek 3D yang sudah di *rigging*, tetapi *animator* juga bertanggung jawab dalam mengatur *layout scene*. Point in Time Studio (2020) menjelaskan bahwa penting untuk melakukan riset tentang karakter yang akan dikerjakannya untuk menentukan teknik apa yang harus digunakan untuk melakukan *blocking* dan menentukan pose gerakan. Dari situ, *animator* dapat memberikan pergerakan pada *model* agar terasa lebih hidup dengan membuat *keyframe* atau *motion capture*.

Dengan meningkatnya kepopuleran animasi 3D membuatnya banyak digunakan pada beragam *project* animasi, mulai dari film, *game*, iklan, bahkan video pendek. Tak jarang ditemukan karakter sebagai medium penyampaian pesan pada karya animasi. Penyampaian pesan atau dialog pada animasi dilakukan dengan menggunakan *lipsync*, yaitu melakukan sinkronisasi antara suara dengan karakter (Tetali & Gunjal, 2015, hlm. 2). Setiap karakter mempunyai karakteristik suara yang khas, untuk menunjukkan suara tersebut perlu menyesuaikan suara dengan

gerakan mulut pada karakter. Aplikasi penggunaan *lipsync* pada animasi 3D sedikit lebih kompleks karena harus menciptakan pergerakan bibir yang realistis agar dialog dapat terbaca melalui gerakan mulut. Selain itu, penyampaian dialog juga membutuhkan faktor lain seperti ekspresi karakter untuk membantu menggambarkan perasaan karakter yang terdapat pada suara tersebut.

Brown Bag Films (BBF) merupakan studio animasi berbasis 3D yang sudah banyak berkontribusi mengerjakan *project* animasi, terutama serial animasi anak-anak. BBF juga sudah banyak mengerjakan serial animasi untuk perusahaan internasional, seperti Disney, Nickelodeon, dan Netflix. Karena banyaknya pengalaman dan kontribusi yang dilakukan oleh BBF pada industri animasi membuat penulis tertarik untuk mengikuti *professional training* pada BBF Bali. Penulis diajarkan langsung oleh *animator* berpengalaman yang bekerja untuk BBF Bali mengenai proses produksi animasi dalam standar industri. Pelatihan ini dimaksudkan agar calon *animator* yang mendaftar ke BBF Bali mendapatkan persiapan terlebih dahulu sebelum terjun langsung mengerjakan *project* animasi.

Studio BBF sudah banyak mengerjakan *project* animasi serial anak-anak, dimana animasi anak-anak biasanya dibuat interaktif dengan menggunakan banyak dialog pada karakternya. Setiap karakter tentunya mempunyai gaya suara yang berbeda-beda, maka dari itu tugas *animator* adalah mensinkronisasi tiap jenis suara dengan karakternya dengan *lipsync*. Hal tersebut menarik minat penulis untuk membahas tentang proses perancangan gerakan *lipsync* pada animasi karena studio BBF sendiri sudah mempunyai banyak pengalaman mengerjakan *lipsync* untuk karakter pada *project* yang dikerjakan. Oleh karena itu penulis menemukan rumusan masalah yaitu: bagaimana perancangan gerakan animasi *lipsync* pada *professional animation training* di Brown Bag Films Bali. Perancangan *lipsync* diaplikasikan pada salah satu tugas yang penulis buat selama magang di BBF Bali. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan batasan masalah pada *lipsync*, ekspresi wajah, gerakan kepala, serta dengan durasi hasil karya 11 detik, tetapi gerakan dan gestur badan tidak termasuk kedalam pembahasan.