

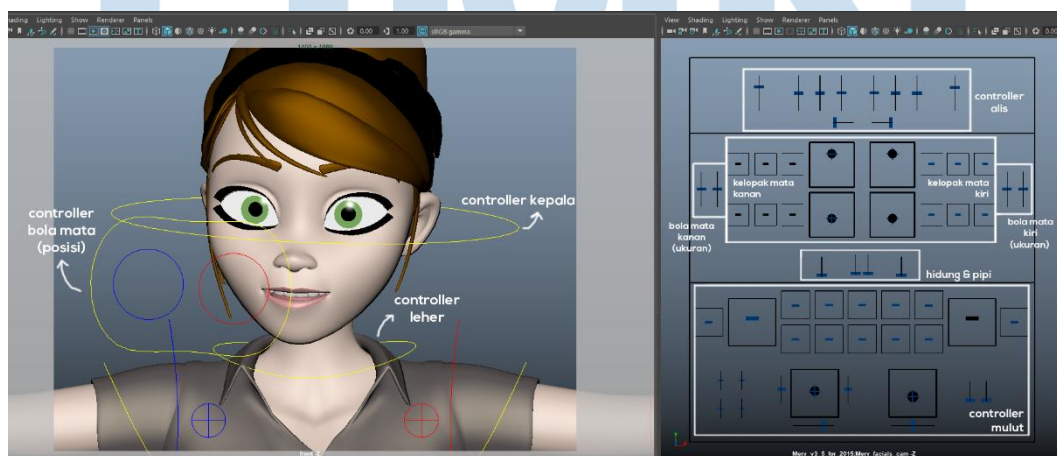
### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Penulis membuat karya sebagai salah satu tugas magang, dimana setiap minggunya akan diberikan materi dan tugas yang berbeda oleh pembimbing lapangan. Karya yang dibahas adalah tugas *Lipsync and Expression* dimana penulis harus membuat satu *shot* animasi dari audio yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Audio dengan durasi 11 detik berisi tentang seseorang yang sedang meminta maaf, dengan suara perempuan. *Software* yang digunakan selama proses produksi adalah Maya, dengan hasil *render playblast* menggunakan format mp4. Alat bantu yang digunakan adalah cermin dan kamera untuk membuat referensi.

#### Konsep Karya

*Lipsync* adalah proses sinkronisasi audio dengan karakter, dimana sangat diperlukan agar suara dan visualnya dapat menyatu. Penulis membuat *shot lipsync* animasi 3D sebagai salah satu tugas magang. Audio yang digunakan berasal dari acara televisi *Zoey's Extraordinary Playlist* (2020) dimana potongan suara tersebut digunakan untuk *11 Second Club* pada bulan Mei 2020. Pembimbing lapangan juga meminta penulis menggunakan *model* dari *Mery Project*. Maka animasi yang dihasilkan berupa *playblast shot lipsync* berdurasi 11 detik dengan audio (suara perempuan) yang disinkronisasi dengan karakter Mery.



Gambar 3.1. Model dan Controller pada Mery Project

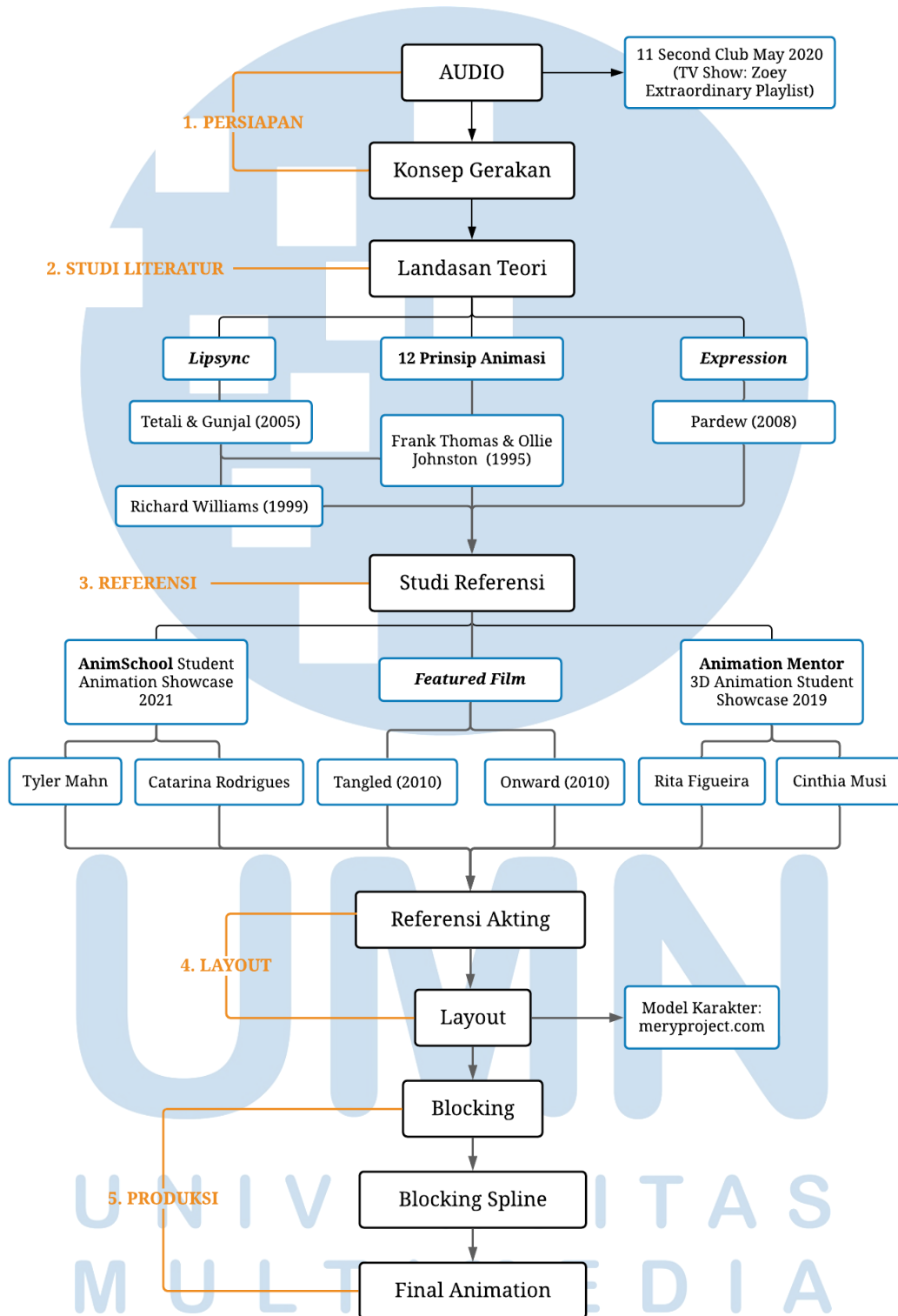
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *rigging Merry* terdapat beragam *controller* untuk seluruh tubuh, tetapi karena karya ini hanya berfokus pada ekspresi dan gerakan kepala maka penulis hanya menggunakan *controller* kepala, leher, dan bola mata. Tersedia juga *controller* ekspresi yang penulis gunakan, seperti *controller* alis untuk mengatur bentuk dan posisi alis, serta *controller* mulut untuk membentuk bibir pada pembuatan *lipsync*. *Controller* mata digunakan untuk mengatur naik turunnya posisi kelopak mata. Terakhir ada *controller* pipi dan hidung yang penulis gunakan untuk mengatur naik turunnya pipi dan hidung mengikuti gerakan kelopak mata.

The logo for Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features the letters 'UMMN' in a large, bold, light blue sans-serif font. Behind the letters is a light blue circular graphic containing a white grid pattern of squares, resembling a stylized face or a digital interface.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## Tahapan Kerja



Gambar 3.2. Bagan Alur Pengerjaan Animasi *Lipsync*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 1. Persiapan

Persiapan dimulai dari menganalisa audio yang akan digunakan berdasarkan kalimat dan intonasi suara. Dari analisa tersebut akan diketahui perasaan dan situasi yang sedang dialami tokoh, dimana hal tersebut penting untuk diketahui agar dapat membantu penulis dalam membuat konsep gerakan yang akan dibuat.

Hey, hey, hey! I'm really sorry that you got so freaked out,  
okay? And let me know id it ever happens again, because...  
this is the first thing that i find remotely interestng about you

Gambar 3.3. Transkrip Audio  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

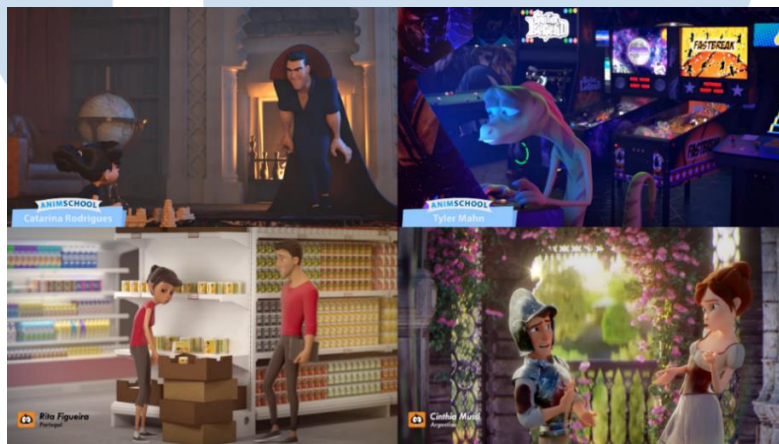
## 2. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dari buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1995) karya Frank Thomas dan Ollie Johnson untuk teori 12 prinsip animasi dan *lipsync*. Untuk teori *lipsync* penulis juga menggunakan buku Tetali dan Gunjal yang berjudul *Lip Sync in Animation: Making the Character* (2015); serta buku *The Animator's Survival Kit* (1999) karya Richard Williams. Penulis juga menggunakan buku *Character Emotion in 2D and 3D Animation* (2008) karya Les Pardew untuk teori ekspresi.

## 3. Referensi

Dalam pembuatan ekspresi, penulis menggunakan referensi dalam film *Tangled* (2010) dan *Onward* (2020) atas saran pembimbing lapangan. Hal tersebut karena animasi tersebut telah mendunia dan dapat menjadi panutan bagi *animator*. Dengan menonton *feature* film juga dapat meningkatkan *sense* penulis dalam pembuatan ekspresi. Selain itu, dalam animasi *Tangled* dan *Onward* terdapat banyak perasaan yang ditunjukkan didalamnya, mulai dari senang, sedih, marah, kecewa, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu variasi ekspresi yang dibuat sangat beragam dan banyak yang dapat dipelajari.

Untuk gerakan animasi penulis banyak menggunakan referensi dari *student showcase* seperti *showcase Animschool 2021* dan *showcase Animation Mentor 2019*. Pada *showcase AnimSchool* penulis mengambil referensi dari Catarina Rodrigues untuk ekspresinya ketika ada penekanan intonasi karakter. Karya Tyler Mahn juga menjadi inspirasi penulis dimana animasinya yang banyak bergerak ketika berbicara, poin tersebut yang ingin penulis tangkap untuk karakter yang pada audionya bersikap gugup. Sementara pada *showcase Animation Mentor* penulis mengambil referensi dari karya Rita Figueira dimana memiliki gerakan yang realis, tetapi juga memiliki *exaggeration* yang cukup. Selain itu karya Cinthia Musi juga menjadi inspirasi penulis karena ekspresi dan gerakan animasinya yang *exaggerating*.



Gambar 3.4. Referensi Animasi

(Sumber: Youtube AnimSchool dan Animation Mentor)

#### 4. *Layout*

Setelah memikirkan konsep gerakan, kemudian penulis membuat video referensi akting untuk gerakannya. Setelah itu mengatur posisi *model* karakter dan kamera yang sesuai dengan yang dibutuhkan untuk tahap produksi.

#### 5. *Produksi*

Proses produksi dimulai dengan membuat *blocking* berdasarkan referensi akting yang sudah dibuat dengan membuat *key pose* untuk tiap gerakannya, kemudian menambahkan *inbetween* secara bertahap sampai ke tahap *blocking spline*. Terakhir menambahkan detail animasi pada tahap *final animation*.