



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Animasi, menurut Walt Disney dianggap mampu menjelaskan segala sesuatu yang terpikirkan oleh manusia. Emosi, ide-ide, imajinasi yang bahkan secara logika tidak bisa terjadi di dunia nyata namun hanya ada dalam pikiran manusia, mampu diwujudkan lewat animasi.

Dewasa ini, industri kreatif semakin berkembang di Indonesia. Animasi, sebagai salah satu kategori industri kreatif, menjadi sorotan orang-orang sebagai bentuk hiburan favorit. Tak sulit untuk mencari film animasi, entah di televisi, layar lebar, atau *streaming*. Menurut Enspire Studio, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya studio animasi yang berdiri di Indonesia demi memenuhi kebutuhan animasi, entah untuk trik pada film *live action* atau pembuatan acara televisi.

Namun sayangnya, kualitas animasi Indonesia baik itu film layar lebar ataupun TV seri masih sulit bersaing di dunia animasi. Menurut Stefen dalam *reviewnya* untuk film layar lebar *Sing To The Dawn*, yang merupakan salah satu karya studio animasi Indonesia. Dapat dilihat bahwa kualitas animasi yang dipersembahkan dalam film *Sing To The Dawn* masih sangat kaku dan kurang terutama pada ekspresi wajah karakter (2008). Apa yang hendak disampaikan karakter menjadi terasa kurang karena ekspresi yang diberikan kurang detail.

Melihat masalah tersebut, penulis mencoba untuk fokus pada perancangan *facial animation* untuk karakter dalam film pendek animasi berjudul Rana yang sedang dikerjakan oleh penulis dan teman-teman. Penulis merancang ekspresi karakter sedemikian rupa agar mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan tanpa kata-kata verbal.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di dapat adalah:

1. Bagaimana perancangan *facial animation* untuk ekspresi wajah pada karakter 3D digital dalam film pendek animasi berjudul "Rana"?

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, batasan masalah pada tugas akhir ini adalah:

1. Perancangan *facial animation* yang fokus pada ekspresi wajah pada dua karakter utama yakni Rangga dan Anna.
2. Ekspresi yang akan dibahas adalah ekspresi yang mendominasi sepanjang film, yakni ekspresi sedih, marah, takut, dan beberapa kombinasi ekspresi.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir ini, selain menjadi portofolio pribadi penulis demi terjun ke dunia kerja nyata, adalah untuk menemukan teknik pembuatan animasi terutama pada *facial animation*. Karena ekspresi wajah merupakan sarana penting pada sebuah karakter dalam menyampaikan suatu pesan, terutama pada film animasi tanpa dialog (nonverbal).

## 1.5. Timeline

Tahap	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre Production	Briefing	■																															
	Story Planning		■	■	■	■																											
	Script Writing					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	Character Concept Thumbnail					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	Environment Concept Thumbnail					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	Modeling									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	Story Board									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
Production	Animated Storyboard + Color Script								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
	Character Concept Finishing																																
	Environment Concept Finishing																																
	Rigging																																
	Previs 1																																
	Animating																																
	Render + Lighting																																
Pre Production	VFX + Compositing																																



UMMN