

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah film pendek animasi 3D yang menampilkan Face Expression dan Lypsinc Expression. Face Expression merupakan gerakan pada bagian wajah karakter agar sebuah karakter terlihat hidup, sedangkan Lypsinc Expression merupakan gerakan pada bagian bibir karakter untuk melakukan sebuah pembicaraan ataupun dialog.

Berdasarkan film animasi yang peneliti amati kebanyakan kurang begitu memperhatikan sebuah face expression, sehingga karakter dalam sebuah film animasi akan terlihat biasa saja. Begitu sama halnya dengan lypsinc expression yang digunakan, gerakan bibir karakter kurang tepat dengan suara yang diberikan sewaktu berdialog gerakan bibir karakter akan bergerak mendahului ataupun melambat dengan pengisi suara.

Teknik ini perlu dilakukan pada pembuatan sebuah film animasi, karena film animasi yang menggunakan face expression dan lypsinc expression memiliki sebuah daya tarik tersendiri dari sudut pandang karakter, sehingga karakter pada sebuah film animasi menggambarkan sifat dari karakter itu sendiri.

Karena adanya peluang untuk membuat sebuah film pendek animasi 3D yang menggunakan face expression dan lypsinc expression serta meningkatkan kreatifitas. Peneliti mendapatkan sebuah judul "Analisis dan Pembuatan Film Pendek Animasi 3D "PENCU" Menggunakan Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression".

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, penulis dapat menarik rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara menggunakan Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression dalam film pendek animasi 3D "PENCU" ?
2. Hal apa saja yang perlu dipahami dalam menggunakan Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression?
3. Apa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Software yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Autodesk 3ds Max 2013, Adobe Audition CS6, Sony Vegas Pro, dan Corel Draw X5.
2. Film pendek animasi 3D ini menceritakan tentang nilai sosial.
3. Film pendek animasi 3D ini hanya menggunakan gambar bitmap untuk Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression.
4. Modelling dan Texture karakter tidak menjadi pembahasan dalam penelitian.
5. Hasil akhir penelitian hanya sebatas testing untuk teknik yang digunakan apakah sudah dilakukan dengan benar.
6. Film pendek yang dihasilkan bukan menjadi ukuran bagaimana memproduksi film pendek animasi 3D.

1.4. Maksud Penelitian

Maksud dalam penelitian ini karena adanya sebuah peluang untuk membuat film pendek animasi 3D yang menampilkan Face Expression dan Lypsinc Expression.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini agar mendapatkan hasil akhir yang baik, serta ada beberapa tujuan yang lain diantaranya :

1. Dapat menggunakan Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression dengan benar.
2. Mendapatkan wawasan yang luas tentang tahapan awal hingga akhir proses produksi film pendek animasi 3D.
3. Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengumpulkan sumber pustaka terkait dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mengumpulkan video yang berhubungan dengan pembuatan animasi 3D.

1.6.2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis data dengan melihat dan mengamati film pendek animasi 3D yang menampilkan Face Expression dan Lypsinc Expression, sehingga dapat memaparkan hal – hal yang terkait dengan teknik yang digunakan.

1.6.3. Metode Perancangan

Pada tahap perancangan Pra-Produksi memiliki tahapan – tahapan yang dilakukan yaitu; Screen Writing, Concept Art, Storyboard, dan Log Line.

1.6.4. Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan memiliki beberapa tahapan yang akan dilakukan yaitu;

1. Produksi

a. Modeling

Tahapan ini membuat model tiga dimensi yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi.

b. Texturing

Tahapan ini memberikan material ke objek tiga dimensi yang telah dibuat.

c. Rigging

Tahapan ini memberikan tulang ke objek sehingga objek akan dapat bergerak sesuai dengan cerita.

d. Action atau Animation

Tahapan ini melakukan pergerakan karakter dan properti agar sesuai dengan storyboard yang telah dibuat.

e. Lighting

Tahapan ini menentukan pencahayaan terhadap area tempat yang digunakan sehingga karakter dan properti dapat lebih hidup dalam gerakannya.

f. Camera Operating

Tahapan ini menentukan posisi kamera dan pergerakan kamera sehingga gambar dari film animasi yang dihasilkan tidak tertuju pada satu objek.

g. Rendering

Tahapan akhir pada produksi film animasi. Rendering dilakukan untuk membuat animasi kedalam movie agar selanjutnya file movie tersebut dapat di edit dan diberi efek suara.

2. Pasca Produksi

a. Compositing dan Effect

Tahapan ini menggabungkan file video untuk di edit dan diberikan suara sehingga animasi dapat ditayangkan.

b. Rendering

Tahapan ini akhir dari pembuatan film animasi, file video yang telah di edit dan diberikan suara di render kembali untuk mendapatkan hasil sebuah film animasi.

1.6.5. Metode Testing

Testing yang akan digunakan adalah pengujian ekspresi dari beberapa cuplikan film pendek animasi 3D terhadap Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression .

1.6.6. Metode Implementasi

Metode Implementasi yang digunakan adalah membuat film pendek animasi 3D yang menggunakan Teknik Face Expression dan Lypsinc Expression untuk melihat hasil dari teknik yang digunakan dengan benar.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, konsep dasar animasi, prinsip animasi, jenis – jenis teknik film animasi, jenis animasi, proses produksi film animasi dan face expression dan lypsinc expression.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang analisis, perancangan film pendek animasi 3D, alat dan bahan.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, tahapan pembuatan film animasi yang dibuat, serta proses compositing, editing dan rendering dan uji coba dari animasi.

Bab V : Penutup

Pada akhir bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.