

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Driver adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengontrol nilai dari suatu properti menggunakan fungsi atau rumus matematika. Dengan kata lain, *driver* memungkinkan satu pengaturan dalam animasi atau *rigging* untuk mempengaruhi pengaturan lainnya secara otomatis. Misalnya, *driver* sering digunakan untuk menggerakkan tulang dalam *rigging* atau mengubah bentuk objek berdasarkan *input* tertentu. Ini memberikan fleksibilitas dan efisiensi dalam proses animasi, karena animator tidak perlu mengubah nilai-nilai tersebut secara manual. [1]

MSV Studio adalah salah satu studio animasi asal Indonesia yang terdapat di provinsi Yogyakarta. Studio MSV telah banyak menghadirkan karya animasi *Intelektual Properties* seperti "Battle of Surabaya" dan "Ajisaka". MSV juga membuka *bootcamp* magang artist bagi mahasiswa Universitas Amikom dari jurusan Teknologi Informasi untuk dapat menghasilkan produk animasi yang sesuai dengan Industri. Salah satunya adalah produk animasi "Watchout!" Yang diproduksi oleh tim "Chuckle Quack Production". Animasi ini bercerita tentang Seekor induk bebek yang terlena dengan ponselnya sehingga lalai dalam menjaga anaknya. Sang anak yang bosan dengan perilaku ibunya tersebut kemudian teralihkan oleh mobil box yang mengangkut permen. Induk bebek yang menyadari anaknya terbawa oleh mobil box tersebut kemudian berusaha untuk mengejarnya. Penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan *rigging* khususnya disini adalah *rigging* wajah. Gambaran animasi yang akan dibuat adalah mengikuti *style* kartun dalam bentuk 3D dengan ekspresi jenaka yang simpel bergaya 2 dimensi, hal ini sekarang sudah biasa ditemui pada industri animasi series maupun besar, sebagai contoh penggunaan *cel shading* sering kita temui pada "MV Valorant" dan "Marvel: What If" dan animasi series yang menggabungkan elemen 2D dan 3D yaitu "Amazing World of Gumball". Selain itu, dengan menggunakan *style* ini

citra dari cerita dengan tema komedi ini akan lebih luasa untuk disampaikan dan dianimasikan karena tidak mengandung unsur realistik yang memungkinkan animator untuk menerapkan prinsip animasi seperti *squash and stretch* dengan lebih luasa. Dikarenakan tema yang dibawakan oleh cerita tersebut adalah komedi dan aksi, maka *rigging* yang digunakan harus mudah diaplikasikan khususnya pada *rigging* ekspresi.

Melihat dari uraian diatas, penulis berencana menggunakan fitur *Driver* yang dapat dimanfaatkan dalam teknik *rigging* untuk mempermudah proses *rigging* ekspresi mata sesuai dengan kebutuhan karakter yang mana membutuhkan ekspresi 2 dimensi. *Driver* dapat diaplikasikan dengan beberapa *base* gambar yang kemudian dapat diganti per-ramennya dan disesuaikan menggunakan parameter yang dibuat nantinya. Oleh karena itu, pemanfaatan *driver* sangat tepat digunakan untuk mengaplikasikan ekspresi 2 dimensi yang simpel pada karakter 3 dimensi.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis mencoba untuk mengaplikasikan *driver* dengan *base* gambar yang dapat diganti atau di kontrol dengan mudah untuk dapat menghasilkan ekspresi sesuai dengan kebutuhan animasi "Watchout!". Maka dari itu penulis mengambil judul Pemanfaatan *Driver-Based Image Switching* pada pembuatan *2D Facial Rig* untuk Ekspresi Mata Statis dalam Animasi 3D "Watchout!".

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

"Bagaimana Pemanfaatan Driver-Based Image Switching pada pembuatan 2D Facial Rig untuk Ekspresi Mata Statis dalam Animasi 3D 'Watchout!' ? "

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik yang digunakan adalah *rigging*, khususnya *rigging* ekspresi pada mata

yang berbasis gambar 2 dimensi dengan memanfaatkan fitur *Driver-Based Image Switching*.

2. Materi yang diangkat adalah pembuatan *2D facial rig* dengan memanfaatkan *Driver-based Image Switching*.
3. Pengujian hasil diuji oleh pihak mentor dari industri
4. Perihal yang di uji adalah kinerja dan hasil pemanfaatan *driver based image switching* terhadap implementasi *2D facial rig* dalam *shot* menyeberang lampu merah, *shot* bunda menabrak bebek kekar, *shot* gorong-gorong dan *shot* bunda masuk gorong-gorong.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk kelulusan Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat ekspresi mata 2 dimensi dalam animasi 3 dimensi.
3. Menerapkan *2D facial Rig* dengan memanfaatkan *Driver-based image switching* sebagai ekspresi mata