

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film animasi merupakan salah satu jenis film yang digemari banyak masyarakat baik untuk hiburan, penyampaian informasi ataupun pembelajaran, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa dan masih banyak diproduksi hingga sekarang. Ekspresi merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah film animasi, karena dengan ekspresi yang baik dapat menyampaikan pesan dan perasaan dari sebuah cerita film animasi. Namun pada film animasi 3D, penganimasian ekspresi ini tergolong hal yang cukup sulit, membutuhkan pemahaman kompleksitas struktur otot wajah yang sangat baik [1]. Hal ini sulit dicapai dengan menggunakan teknik riging biasa yang menggunakan *bone*, maka dari itu dibutuhkan sebuah teknik khusus untuk menganimasikan ekspresi karakter.

Teknik *Shape Key* atau dalam beberapa *software* tertentu disebut Morph Target, adalah salah satu cara yang sering digunakan, menggantikan teknik riging biasa dalam proses penganimasian ekspresi wajah karakter dalam film animasi 3D. Cara kerja teknik ini adalah dengan merubah bentuk satu ke bentuk yang lainnya. Di mana bentuk-bentuk tersebut bisa kita siapkan dahulu sebelumnya. Teknik ini dapat memangkas beberapa *step* dibanding dengan teknik biasa, sehingga memudahkan animator dalam penganimasian ekspresi. Animator hanya perlu menggeser satu controller saja untuk memunculkan ekspresi, daripada teknik biasa yang perlu memindahkan banyak bone controller hanya untuk

membentuk satu ekspresi, hal ini akan menyulitkan animator ketika memasuki proses polishing animasi nanti.

Film pendek animasi 3D berjudul "Mother's Love" bercerita tentang 2 ekor anjing -ibu dan anak- yang hidup terlantar dijalanan yang lumayan ramai. mereka hidup dalam kardus bekas seadanya. Suatu Ketika, sang ibu mencoba mencari makan di tumpukan sampah yang berada disebelah jalan tak jauh dari kardus tempat mereka tinggal, sang anak pun bermain dengan bola kesayangannya sembari menunggu ibunya pulang membawa makanan. Setelah mencari kesana kemari, akhirnya sang ibu menemukan sebuah tulang. sang anak yang melihat ibunya membawa pulang tulang pun ikut senang. Saking senangnya, sang anak kegirangan tak sabar dan langsung menyusul ibunya yang berada di sebrang jalan tanpa melihat kanan kiri jalan. Alhasil, sebuah mobil yang melaju dengan kencang menuju mereka, sang ibu pun sentak mendorong sang anak supaya tidak tertabrak. sang ibu sempat tersenyum ketika tengah menyelamatkan sang anak. meski harus mengorbankan nyawa nya, namun bagi sang ibu yang terpenting adalah sang anak dapat selamat.

Film animasi Mother's Love, merupakan sebuah film animasi pendek yang membutuhkan banyak ekspresi didalamnya supaya penyampaian perasaan dan cerita dalam film animasi pendek 3D ini dapat tersampaikan dengan baik. Teknik shape key dipilih dalam memvisualisasikan cerita tersebut agar cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan juga mempermudah animator untuk menganimasikan wajah. Untuk itu penulis mengambil judul "Penerapan Teknik

Shape Key Untuk Penganimasian Ekspresi Karakter pada Film Animasi Pendek “Mother’s Love”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Bagaimana Penerapan Teknik Shape Key Untuk Penganimasian Ekspresi Wajah Karakter pada Film Animasi Pendek Mother’s Love?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya berfokus pada :

1. Film pendek Mother’s Love.
2. Pembuatan rigging berfokus pada teknik Shape Key.
3. Proses Facial Rigging Shape Key pada karakter anjing, diantaranya: bingung, kaget, senang, tertawa dan sedih.
4. Target durasi film animasi pendek ini kurang lebih 1 menit.
5. Yang diuji dari penelitian ini adalah animasinya.
6. Pengujinya adalah praktisi dalam bidang animasi dan yang sudah berpengalaman di bidang animasi Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Penelitian ini berakhir sampai tahap hasil pengujian diterima.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan teknik Shape Key dalam pembuatan film animasi pendek 3D “Mother’s Love”.
2. Mengetahui penerapan prinsip animasi dalam pembuatan film animasi pendek 3D “Mother’s Love”.

3. Mengetahui pengaruh teknik Shape Key dalam penyampaian ekspresi wajah karakter.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan visual animasi yang mampu menyampaikan perasaan dalam cerita.
2. Dapat memberi informasi dan pengetahuan khususnya dalam bidang pembuatan film animasi menggunakan teknik *Shape Key*.
3. Menjadi referensi dalam pembuatan animasi yang serupa.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

### 1.6.1 Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data maupun informasi melalui beberapa sumber terpercaya dengan cara menelaah maupun mempelajari dari buku, website, materi perkuliahan maupun terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui informasi-informasi yang lebih akurat. Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan teknik dan juga konsep dari animasi 3D.

2. Metode Dokumentasi

Salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.

### 1.6.2 Metode Analisis

Secara garis besar metode analisis data dibagi menjadi dua, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Dimana perbedaan dari dua metode tersebut masing-masing terletak pada tipe data nya, sementara prosedur analisis data adalah tahap pengumpulan data, tahap editing, tahap coding, tahap pengujian, tahap pendeskripsian data, dan tahap pengujian hipotesis. Metode analisis data merupakan tahapan proses penelitian dimana data yang sudah dikumpulkan dikelola untuk diolah dalam rangka menjawab permasalahan yang ada.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi Mother's Love terdapat beberapa tahap, yaitu:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

### 1.6.4 Metode Evaluasi

Meliputi pengujian tentang kesesuaian dalam menerapkan teknik shape Key terhadap film animasi pendek 3D yang akan dibuat. Pengujian melibatkan objek di bidang animasi seperti dosen, animator, dan orang-orang yang telah berpengalaman dalam bidang animasi. Hasil dari penelitian ini diuji menggunakan kuesioner dan hasil review dari hasil penelitian mengenai teknik shape key dalam pembuatan animasi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan laporan penelitian ini, menggunakan sistematika yang terdiri dari 5 bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan Pustaka, teori tentang pengertian animasi, animasi 3D, Rigging, Facial Rigging, Shape Key dan Analisa kebutuhan system dalam pembuatan animasi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa kebutuhan sistem dan proses pra-produksi dalam pembuatan animasi 3D.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil perancangan dan pembahasan Teknik Shape Key pada pembuatan film animasi pendek 3D “Mother’s Love”, dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan penutup dari penelitian yang berisi uraian tentang kesimpulan-kesimpulan serta saran yang didapat.