

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan sistem digital yang terus berkembang banyak memberikan kemudahan untuk berkarya, mengembangkan ide, dan berkreaitifitas dalam dunia animasi. Film animasi yang beredar di Indonesia saat ini mayoritas di produksi oleh luar negri, karena di Indonesia belum terlalu melirik dunia animasi, sehingga para seniman animasi lebih bnyak digunakan diluar negri.

Animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvesi tersebut harus dpahami, dan juga haru mengetahui masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkombinasikan sesuatu dengan animasi.

Pembuatan animasi yang pengerjaanya secara manual tentunya akan menghabiskan baanyak waktu, yaitu dengan pengerjaanya yang dilakukan secara frame per-frame, seperti perubahan mimik wajah pergerakan mulut atau lipsying dan pergerakan lainnya yang mempengaruhi keadaan karakter.

Saat ini semua orang bisa mewujudkan dengan mudah, melalui software-software animasi yang tersedia, bahkan tampak seperti nyata atau tiga dimensi dengan komputer animasi.

Dalam pembuatan animasi 2 dimensi kususnya, terdapat teknik untuk menyelesaikan produksi dengan mudah dan tidak harus memakan waktu yang sangat lama, yaitu dengan membuat controler pada karakter. Controler karakter adalah teknik yang digunakan untuk mengontrol pergerakan animasi pada karakter

secara otomatis, sehingga animator membuat pergerakan karakter melalui *controller*. Maka dalam langkah awal perancangan film animasi penulis memanfaatkan fasilitas untuk merancang ekspresi wajah, perancangan karakter, dan pergerakan animasi dalam film animasi “Booboo”.

Dari suatu permasalahan yang telah diuraikan penulis di atas, maka skripsi ini mengambil judul **“Pembuatan Ekspresi Wajah Menggunakan Expression Script Pada Film Animasi 2D “Booboo” ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah video animasi dengan menerapkan skrip ekspresi yang terdapat dalam *software after effect* dengan judul “Booboo”. Maka penulis mengasumsikan bahwa rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana pembuatan ekspresi wajah menggunakan *expression script* pada film bobo?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengetahui batasan dalam Pada sub bab ini, maka diberikan batasan sebagai berikut:

1. Animasi kartun adalah sebuah film pendek yang berdurasi 3-5 menit.
2. Model asset seperti background, karakter utama maupun pendukung, dan lain-lainnya menggunakan *software* Photoshop CC, *software* After Effect untuk *animating* dan *final compositing*.
3. Teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan ekspresi wajah adalah control karakter yang meliputi penggunaan *puppet tool*, *rigging replacement*, dan *expressions script* maupun *control*.

4. Penerapan *expression* pada animasi “Booboo” menggunakan karakter utama lalat yang dimodifikasi oleh penulis dan lalat lainnya sebagai pendukung, stidaknya ada 3 jenis lalat karya penulis yang digunakan.
5. Image Squence HDTV 1080p 24fps.
6. Membahas penselarasan ekspresi wajah pada karakter.
7. Pembuatan film kartun menggunakan software Adobe After Effect CC sebagai software utama dan software pendukung melekiputi Adobe Photoshop CC, Adobe Audition CC, Adobe Premier CC.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Dalam pembuatan ini untuk untuk mengetahui lebih lanjut penerapan ekspresi wajah dalam pembuatan film kartun menggunakan *software* After Effect dan menghasilkan hasil yang diharapkan, maka dipaparkan tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui teknik kontrol karakter yang perlu diperhatikan dalam perancangan karakter dan pembuatan ekspresi wajah
2. Untuk memudahkan animator dalam pembuatan ekspresi wajah dalam film animasi
3. Untuk mengetahui kemudahan yang didapat pada penerapan *Expression script* maupun *control*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain :

Bagi penulis

1. Memperoleh gelar sarjana komputer STMIK Amikom Yogyakarta.

2. Mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.
3. Mendapat pengalaman dan mengembangkan kreatifitas dalam membuat sebuah animasi kartun yang baik dengan penerapan teknik control karakter.

Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1. Menambah karya ilmiah yang ada di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa dalam mempelajari perancangan dan pembuatan animasi kartun.

Bagi pembaca

1. Mendapat wawasan dan dapat mempelajari perancangan dan pembuatan animasi kartun.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian menjabarjab cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Demi mendapatkan data yang benar, relevan dan terarah sesuai topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan peneliti. Adapun sumber data untuk kelengkapan peneliti ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan pergerakan dan reaksi wajah terhadap lingkungan skitar. Cara mendapatkannya yaitu dengan memperhatikan

ekspresi wajah seseorang film komedi dengan merkam atau memfoto dengan kamera digital dan juga dengan mengunduh berbagai video-video di situs youtube.

Kemudian untuk mendapat referensi tentang lalat yang digunakan sebagai karakter utama yaitu dengan mengunduh video tentang lalat dan dari karya animasi yang menggunakan lalat sebagai karakternya.

b. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet yang membahas tentang ekspresi wajah dan *expression script*. Berikut beberapa jurnal yang dipelajari:

1. Mark Christianse, *After Effects 7.0 Studio Techniques*: 2006
2. Walt Stanchfield, *Drawn to Life*: 2009
3. Frank Thomas, Ollie Johnston, *The Illusion Of Life Disney Animation*: 1981

c. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi putaka samapai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini video animasi belum dibuat, tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari ide cerita, tema, concept art, lalu dikembangkan hingga ke tahap storyboard.

1) Pra Produksi

1.1 Screen Writing

a) ide cerita

b) tema

2.1 Concept Art

3.1 Story Board

2) Metode pengembangan

1.1 Proses Produksi

a) Modd

3) Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap pengkomposisian *scene* hasil *render* menjadi satu kesatuan video utuh dan editing dengan penambahab efek visual suara.

1.7 Sitematika penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah :

2.1 BAB I: PENDAHULUAN

Mengulas tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2.2 BAB II: LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi teori - teori dalam pembuatan penelitian ini. Teori didapat dari studi pustaka yang selama ini dilakukan oleh penulis.

2.3 BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Akan membahas tentang analisi dan perancangan yang akan dibuat serta hal – hal yang diperlukan dalam pembuatan lipsync pada animasi kartun beserta hasil dari analisis.

2.4 BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi akan membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

2.5 BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pem

