

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, sudah cukup banyak tersebar film-film animasi karya anak bangsa. Hal ini dapat kita lihat pada situs-situs video seperti *Youtube* dan *Vimeo*, yang kualitas visualnya tidak kalah dari animasi luar negeri. Sayangnya, hal itu hanya dapat dinikmati secara gratis tanpa mampu bersaing dengan film-film animasi layar lebar buatan luar negeri. Seperti yang dikutip pada situs Kompas.com tanggal 9 November 2013, seorang penggiat animasi sekaligus pendiri Digital Global Maxinema, Achmad Rofiq, menyatakan bahwa animasi di Indonesia memiliki kekurangan dalam menciptakan cerita menarik untuk menghidupkan karya animasinya. Oleh karena itu, perlu adanya sinkronisasi antara penulis cerita dengan animator.

Namun, penyampaian suatu cerita dikatakan berhasil jika para penonton merasakan dan memahami emosi yang ada pada karakter dalam film tersebut. Maka, cerita yang baik harus divisualisasikan lewat bahasa tubuh dan gerakan ekspresi yang tepat sesuai dengan sifat dan tingkah laku karakter itu sendiri. Akting dalam animasi ditentukan oleh seorang animator, tetapi seorang animator tidak dapat bekerja tanpa adanya seorang *rigger*. Hal ini memperlihatkan pentingnya peran *rigger* pada proses produksi animasi. Menurut Allen & Murdock (2008), seperti halnya makhluk hidup, karakter memiliki tulang dan otot untuk bergerak, *rigger* membuat karakter agar dapat bergerak layaknya makhluk hidup yang “bernyawa”.

Peran *rigger* selalu diikuti oleh proses *rigging*, yaitu memberikan tulang sesuai dengan anatomi karakter, dan proses *skinning*, yaitu memberikan pengaruh atau penempelan tulang hasil *rigging* terhadap model karakter. Tanpa adanya kedua proses tersebut, sebuah karakter tidak dapat bergerak dan animasi tidak bisa diciptakan.

Pengamatan struktur anatomi karakter harus benar-benar diperhatikan dalam proses pengaplikasian tulang ke dalam karakter. Hal ini mempengaruhi hasil pergerakan yang akan diciptakan oleh animator. Kecepatan kinerja animator juga berpengaruh dari hasil *rigging*, karena *rigger* juga membuat *controller* untuk mempercepat dan mempermudah proses penganimasian.

Berdasarkan uraian diatas, penulis membahas tentang sistem *rigging* yang akan diterapkan ke dalam karakter pada film animasi pendek yang berjudul “Iyatna”. Selain itu, pada kesempatan kali ini, penulis bertugas untuk menerapkan sistem *rigging* kepada karakter-karakter yang dirancang dan didesain oleh desainer karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan, timbulah pertanyaan, “Bagaimana penerapan sistem *rigging* untuk menghasilkan animasi dengan bahasa tubuh yang tepat pada karakter dalam film pendek “Iyatna”?”

1.3. Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini, penulis membatasi penelitian pada karakter “Odi” yang berdasarkan:

1. Penerapan sistem *rigging* pada karakter. Namun, penulis hanya memfokuskan pada bagian *body rigging* dan properti yang dibawanya, untuk bagian *facial rigging* tidak dibahas secara mendetail;
2. Pembuatan *controller rig*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan penulis melakukan tugas akhir ini, adalah

1. Penerapan sistem *rigging* pada karakter “Odi” agar dapat berkomunikasi dengan bahasa tubuh yang tepat;
2. Mempermudah dan mempercepat kinerja animator dalam proses penganimasian.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data akurat pada laporan Tugas Akhir ini, penulis melakukan dokumentasi proses pembuatan film dan studi pustaka. Dokumentasi dilakukan dengan cara melampirkan tahap-tahap penganalisaan struktur anatomi karakter, *video* animasi gerakan sederhana yang memperlihatkan hasil akhir *rigging*, tampilan *controller rig*.

Studi pustaka dilakukan dengan cara memaparkan teori dari buku-buku yang berhubungan dengan laporan Tugas Akhir ini agar data yang diperoleh bersifat valid dan dapat dipertanggungjawabkan.