

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan perfilman di Indonesia semakin meningkat, salah satunya adalah animasi. Banyak orang Indonesia yang sudah mengenal dan mengerti animasi. Animasi berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada, sehingga teknik yang digunakan untuk menciptakan animasi pun semakin beragam. Menurut Zaharuddin G. Djalle (2006) dalam bukunya yang berjudul “*The Making of 3D Animation Using 3D Studio Max*”, salah satu jenis teknik dalam pembuatan animasi adalah animasi 3D. Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya.

Dalam proses pembuatan film animasi 3D terdapat beberapa tahap seperti pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Salah satu tahapan dalam produksi yaitu *rigging*. *Rigging* merupakan proses membuat struktur dan pengaturan kontrol tokoh agar mudah dianimasikan. Kontrol dapat terdiri dari sendi sederhana, pengontrol atau pegangan, atau bahkan jendela untuk pemilihan bagian tokoh. Animasi tokoh yang baik tergantung rig yang mengontrolnya. (Allen & Murdock, 2008).

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan membahas mengenai sistem *rigging* yang akan diaplikasikan pada tokoh Barong dalam animasi pendek 3D yang

berjudul “Kosala”. Barong merupakan salah satu kesenian yang populer di Bali. Jenis-jenis Barong pun beragam, salah satunya adalah Barong Ket. Barong ket sering di sebut dengan Barong Ketket, Barong Rentet, Barong Ketet. Jenis ini merupakan penggambaran Banaspatiraja yang berarti pelindung hutan atau pohon-pohonan. Pelindung hutan tersebut adalah si raja hutan yang merupakan binatang singa.

Tokoh Barong pada animasi pendek ini memiliki desain yang menggunakan dasar dari hewan berkaki 4 (empat) yaitu singa dengan perpaduan sapi, sehingga membutuhkan *rig quadruped* pada tokoh ini. Pada kesempatan ini, penulis menerapkan sistem *rig* untuk menghidupkan tokoh Barong yang telah di desain oleh desainer karakter serta mempermudah animator untuk menganimasikan tokoh Barong.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang didapat adalah “Bagaimana perancangan *rigging* pada tokoh Barong dalam animasi Kosala?”

1.3. Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini, penulis membatasi penelitian terhadap sistem *rig* pada tokoh Barong yang berdasarkan:

1. *Software* 3D yang akan digunakan adalah *software 3Ds Max*.
2. Penerapan sistem *rig* yang akan diaplikasikan berupa sistem *body rigging* dan aksesorisnya serta *facial rigging* pada tokoh Barong.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem *rigging* yang sesuai untuk tokoh Barong pada animasi pendek 3D yang berjudul “Kosala”.
2. Membantu dan mempermudah bagi *animator* dalam proses penganimasian.

1.5. Manfaat Skripsi

Dengan adanya penelitian ini, manfaat dari penelitian sebagai berikut:

- Penulis dapat menambah ilmu dan pengetahuan mengenai sistem *rigging* yang ada pada animasi 3D.
- Terlepas dari itu, penelitian ini, dapat membantu peneliti lain dalam mendalami dan menambah wawasan mengenai jenis-jenis *rigging* yang dipakai dalam animasi 3D.
- Untuk universitas sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.