

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Medium animasi merupakan medium film yang tepat karena animasi memiliki aspek visual yang menonjol, sehingga mempermudah pengertian penonton terhadap masalah atau fenomena yang diangkat (Wells, 2007. hlm.33). Animasi sendiri kerap menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang pesat. Beane (2012) menjelaskan perkembangan film animasi ke arah tiga dimensi dengan dukungan dari *software* atau *hardware* computer. Perkembangan teknologi ini mempengaruhi potensi sebuah karya, dimana pencapaian aspek visual di dalam animasi dipengaruhi oleh unsur teknis komputer.

Seperti yang dikatakan oleh Beane (2012), setiap gerakan di dalam animasi tiga dimensi membutuhkan sebuah sistem penggerak. Proses perancangan dan pemasangan kontrol disebut sebagai *rigging*. *Rigging* yang buruk membuat cerita atau konsep tidak tersampaikan dengan baik. Dengan demikian, perancangan *rig* harus dikelola sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi gerakan sebuah tokoh untuk menyampaikan konsep dari cerita.

Perancangan *rig* harus disesuaikan secara khusus mengikuti konsep gerakan dan visual khusus untuk setiap individual. Konsep gerakan tokoh di dalam film “WkwkLand” disampaikan menggunakan sifat fleksibel seperti karet yang unik dan melampaui batas manusia normal. Oleh karena itu, diperlukan adanya penelitian dan

pembelajaran teknis yang dapat menghasilkan gerakan yang sesuai dengan konsep yang unik tersebut. Dengan demikian, penulis ingin melakukan penelitian terhadap rancangan *body rig* untuk mencapai gerakan fleksibilitas karet di dalam tokoh animasi tiga dimensi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *rig* untuk mencapai gerakan kelenturan karet di dalam animasi 3d berjudul “*Wkwkland*”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Rumusan masalah yang telah disebutkan dibatasi menjadi seperti berikut:

1. Perancangan *rig* berfokus di dalam pencapaian aspek kelenturan gerakan dari lengan *wkwkers*.
2. Pencapaian aspek kelenturan ditentukan berdasarkan konsep gerakan tokoh *Wkwkers*.

## **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulis dalam eksplorasi penelitian ini berupa untuk merancang sebuah *rig* yang dapat mengakomodasi konsep gerakan fleksibilitas seperti karet di lengan *Wkwkers*.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Mengoptimalkan kemampuan penulis dalam bidang perancangan *body rigging* dan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari oleh penulis dari studi.
2. Sebagai referensi perancangan *body rigging* tiga dimensi yang dapat mencapai keunikan animasi tradisional dua dimensi bagi orang luar.
3. Menjadi kebanggaan bagi almamater Universitas Multimedia Nusantara dan meningkatkan kualitas lulusan.