



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Animasi secara etimologi berasal dari kata *animare* yang artinya memberikan nafas. Secara garis besar animasi memberikan ‘kehidupan’ pada benda mati sehingga benda mati tersebut bergerak dan seolah-olah ‘hidup’. Dalam sejarahnya, animasi sudah banyak mengalami perkembangan. Dari awalnya bagaimana manusia berusaha menciptakan ilusi gerakan pada gambar baik di dinding ataupun kendi (Williams, 2009, hlm 12) sampai bagaimana teknologi mempengaruhi industri serta bentuk dari animasi (Beane, 2012, hlm 10). Salah satu bentuk baru atau hasil dari perkembangan animasi ialah animasi 3D.

Animasi 3D menurut *International Design School* adalah gambar yang bergerak dalam ruang 3 dimensi yang membuat animasi 3D mempunyai bentuk, ruang dan volume. Menurut Beane, penggunaan animasi 3D tidak hanya digunakan pada bidang industri hiburan saja tetapi berkembang dan menjalar ke bidang industri lain seperti industri kesehatan dan ilmu pengetahuan (hlm 1). Dalam prosesnya, terdapat 3 tahapan dalam pembuatan animasi 3D yaitu tahap, *pre-production*, *production*, dan *post-production*. *Pre-production* adalah tahap perancangan dari konsep keseluruhan film animasi. Sementara *production* adalah tahap pengerjaan dari konsep yang sudah dibuat pada tahap *pre-production*. *Post-production* adalah tahap terakhir dimana film animasi yang sudah dirender akan digabungkan dan di *edit*

yang nantinya akan menghasilkan hasil *final* dari film animasi 3D (Beane, 2012, hlm 22).

Salah satu bagian pada tahap produksi ialah *rigging*. *Rigging* merupakan salah satu tahapan penting dalam bagian produksi animasi 3d. Secara garis besar proses *rigging* memberikan *control system* yang memudahkan *animator* dalam menganimasikan atau menggerakkan karakter (Beane, 2012, hlm 177). Menurut Beane, *rigging* dan animasi adalah dua bagian pada proses produksi yang saling berkaitan. *Rigging* merupakan sisi logis pada animasi 3D sementara animasi atau pergerakan berada pada sisi seni dalam animasi 3D (hlm 177).

Dalam prakteknya, penerapan *rigging* bisa dapat dilakukan pada segala jenis objek pada film baik itu karakter ataupun properti yang terdapat dalam sebuah adegan. Akan tetapi penerapan *rig* tersebut sangatlah teknis. Dalam melakukan *rigging*, seorang *rigger* harus memahami konsep dari objek yang akan di-*rig* dan memahami alat atau *tools* yang ia gunakan. Maka dari itu, penulisan ‘judul’ ini bertujuan untuk mempelajari dan mendalami *basic* dari perancangan *rigging*. Ditambah pula penulis berharap tulisan ini mampu menginformasikan pembaca mengenai apa itu *rigging* dan bagaimana proses *rigging* itu dilakukan pada produksi film animasi 3D.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana Perancangan transformasi *rigging* Monster Batu pada film animasi “Our Treasure”?

1.3. Batasan masalah

Tulisan ini dibatasi menjadi 2 batasan yaitu:

1. Konsep karakter Monster batu dalam film animasi “Our Treasure”.
2. Perancangan transformasi *rig* pada Monster Batu.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penulisan perancangan *rigging* ini mendalami lebih lanjut bagaimana melakukan proses *rigging* yang baik dan benar. Kedua eksperimen untuk merancang transformasi *rig* dalam animasi 3D.

1.5. Manfaat

Tulisan pembahasan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Penulis

Bagi penulis, tulisan ini memperdalam ilmu penulis terutama dalam melakukan proses *rigging* dalam pembuatan film animasi 3d.

2. Pembaca

Bagi pembaca diharapkan tulisan pembahasan perancangan ini mampu memberikan penjelasan apa itu *rigging* dan bagaimana proses perancangan *rigging* dalam proses pembuatan film animasi 3d.

3. Universitas Multimedia Nusantara

Tulisan ini diharapkan menambah rujukan bagi mahasiswa UMN dalam mencari pengetahuan atau ilmu.