



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

Glebas (2008), seorang sutradara film produksi Disney, menjelaskan bahwa, film adalah satu dari banyaknya medium bercerita, baik itu film *live action*, animasi 2D, 3D dan *stop motion*. Film menyampaikan cerita dengan menggunakan dua elemen, yaitu audio dan visual. Dengan demikian, dalam animasi, gerakan tokoh berperan sangat penting dalam menyampaikan cerita.

Konsep menggerakkan tokoh 3D memiliki kesamaan dengan menggerakkan boneka di dunia nyata, hanya saja boneka tersebut terbentuk dalam bentuk digital. Allen & Murdock (2008) menambahkan bahwa, seperti halnya makhluk hidup yang bergerak aktif, tokoh animasi 3D juga memerlukan tulang, otot, dan sendi yang disebut *rig* untuk bisa digerakkan oleh *animator*. Dalam produksi film animasi 3D, divisi *Rigger*lah yang bertanggung jawab untuk membuat *Rig* tersebut.

Allen & Murdock (2008) menekankan bahwa, layaknya boneka di dunia nyata, semakin bagus dan simpel *rig*nya, semakin efisien *animator* bisa bekerja. Jika *rig*nya tidak rapih, maka tokoh akan sangat sulit dianimasikan sehingga cerita dalam film tidak akan tersampaikan dengan baik.

Sama halnya dalam produksi film tim penulis yang berjudul “*Cybercock*”, tokoh – tokoh yang bergerak juga harus *dirig*. Pada skripsi ini penulis akan

merancang sistem *rig* untuk salah satu tokoh ayam dengan fitur *exosuit* bernama Jono. Sistem *rig* ini akan dirancang untuk memungkinkan tokoh Jono melakukan gerakan – gerakan adu ayam dengan mengenakan *exosuit*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan, penulis mengajukan rumusan masalah, “Bagaimana perancangan sistem *rig* pada tokoh ayam dengan fitur *exosuit* dalam film animasi 3D *action* “*Cybercock*”?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini, Batasan – batasan masalah yang akan dibahas meliputi:

1. Sistem *rig* dirancang pada tokoh ayam dengan fitur *exosuit* pada film “*Cybercock*” bernama Jono untuk memungkinkannya melakukan gerakan – gerakan perkelahian ayam dengan mengenakan *exosuit*nya yang meliputi *joint setup* dan sistem gerak *rig*.
2. Sistem *rig* dirancang dengan menggunakan *pipeline game engine* dengan *software* Unreal Engine 4 sebagai *render engine*.

1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan penulis dalam penelitian ini ialah merancang sistem *rig* pada tokoh ayam dengan fitur *exosuit* dalam film animasi 3D *action* “*Cybercock*” bernama Jono untuk memungkinkannya melakukan gerakan – gerakan perkelahian ayam dengan mengenakan *exosuit*nya dengan menggunakan *pipeline Unreal Engine*.

1.5 Manfaat Skripsi

Manfaat skripsi ini meliputi:

1. Untuk penulis, manfaat skripsi ini tidak lain adalah untuk memperluas ilmu pengetahuan penulis mengenai sistem *rigging* untuk tokoh ayam yang mengenakan *exosuit*, baik secara konsep maupun technical.
2. Untuk masyarakat, skripsi ini bisa menjadi acuan bagi mereka yang ingin mempelajari sistem *rigging* terutama untuk tokoh ayam *exosuit*.
3. Untuk UMN, skripsi ini bisa menjadi rujukan sumber ilmu pengetahuan untuk mahasiswa – mahasiswanya yang ingin mengambil pembahasan *rigging*, terutama *rigging* untuk tokoh ayam *exosuit*.