Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Begu Ganjang merupakan mahluk mitos dari daerah batak yang memiliki makna begu artinya roh dan ganjang artinya Panjang. Mahluk ini wujudnya tinggi menjulang seperti pohon yang konon, dipelihara oleh masyarakat untuk membunuh dan mencelakakan orang lain.

Pembuatan film animasi 3D Begu Ganjang ini berlandaskan mitos daerah batak yang jarang diketahui orang, dengan membawa isu sosial masyarakat dalam bentuk naratif. Pembuatan film pendek ini menggunakan animasi 3D dengan alasan film ini adalah film pertama yang membuat naratif mengenai Beguganjang dalam bentuk animasi 3D, yang dimana sebelumnya hanya cerita dalam bentuk 2D dan mengungkapkan bagaimana asal-usulnya saja .

Dalam pembuatan film animasi 3D ada 3 tahap produksi, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam tahap produksi, ada sebuah proses yang dinamakan *rigging character*, atau tokoh *set-up*. (Palamar, 2015) *Rigging* adalah sebuah proses membuat *deform,* ekspresi dan *control* yang diaplikasikan kedalam sebuah objek, sehingga bisa lebih mudah dan efisien dalam penganimasian.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan membahas mengenai perancangan sistem rigging tokoh Ucok dalam animasi 3D yang berjudul “Begu Ganjang”. Ucok adalah tokoh utama berasal dari suku batak, yang merupakan

seorang *forager* yang tinggal sendiri di sebuah hutan. Tokoh Ucok pada film animasi pendek ini memiliki desain humanoid, dengan propertinya sebagai *forager* seperti pisau, sarung, pistol, dan topi yang selalu ia bawa.

Penulis perlu memahami variasi dari sistem perancangannya, serta apa saja kebutuhan rig yang sesuai dengan gerakan dan menunjang adegan aksi pada cerita. Sehingga dalam perancangannya dibutuhkan pembelajaran teknis dan penelitian mendalam mengenai hal *rig,* anatomi, *props interaction*. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan analisis dan penelitian mengenai perancangan sistem rig untuk tokoh Ucok dalam animasi 3D Begu Ganjang.

Pada penulisan ini, penulis merancang sistem *rig* untuk mempermudah animator dalam menganimasikan tokoh Ucok serta menjadikan penulisan ini sebagai referensi bagi animator dalam perancangan sistem *rigging* pada sebuah tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan adalah; “Bagaimana merancang *rigging* tokoh Ucok untuk menunjang adegan aksi pada film Begu Ganjang?”

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah Pada tugas akhir ini, penulis membatasi penelitian terhadap sistem rig pada tokoh Ucok yang berdasarkan:

1. Penerapan sistem rig yang akan diaplikasikan pada tokoh Ucok berupa sistem *body rigging*, *facial expression,* serta *props rig*

2. *body rigging* tersebut meliputi kepala, tangan, kaki, tulang belakang, dan panggul

3. *props* yang akan dikenakan yaitu keranjang, topi, dan kain sarung.

4. *Shot* aksi yang akan dijadikan tolak ukur yaitu pada scene 2 shot 5, scene 2 shot 1, scene 3 shot 27

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan ini adalah :

1. Membuat sistem rigging untuk properti dan tokoh Ucok pada animasi pendek 3D Begu Ganjang serta mempermudah bagi animator dalam proses penganimasian.

2. Menjadikan penulisan ini referensi bagi animator dalam perancangan sistem rigging dan interaksi *props* pada sebuah tokoh.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis

Dalam penelitian dan perancangan ini, penulis dapat pengetahuan lebih dalam lagi mengenai sistem rigging. Perancangan ini juga bermanfaat bagi penulis dalam mengerjakan proyek tugas akhir film pendek animasi 3D.

2. Bagi orang lain

Penulisan ini juga dapat membantu peneliti lain dalam mendalami dan menambah pengetahuan mengenai perancangan *rigging* pada sebuah tokoh yang dipakai dalam animasi 3D.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Manfaat yang diharapkan untuk universitas, penulisan ini bisa dijadikan sebagai rujukan akademis dalam pengembangan perancangan dan pengetahuan rigging dalam tokoh animasi.