



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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa kini, animasi telah menjadi media penting dalam penyaluran berbagai macam informasi, tidak hanya dalam penyaluran informasi saja, bahkan sekarang animasi juga berperan penting dalam dunia komersil. Salah satu bentuk komersil animasi ialah film animasi yang pada saat-saat sekarang ini sedang mendapatkan masa emasnya, terlebih lagi untuk bagian animasi 3 Dimensi.

Animasi 3D sudah menjadi hal populer di dunia, tidak hanya anak-anak, bahkan orang dewasa pun kerap menikmati film kartun dengan teknik 3 Dimensi tersebut. Pada salah satu website yang ada pada internet, yaitu latimes.com (2012: 22 Juni 2012) menyatakan bahwa "Brave" diprediksi dengan mudah dapat mengalahkan "Abraham lincoln" di dalam *Box Office*.

Penulis ingin mendalami salah satu proses dalam pembuatan animasi 3 dimensi yaitu *rigging*. *Rigging* merupakan proses pengerjaan animasi dimana object atau model diberi tulang atau pengendali gerak agar model atau object dapat bergerak sesuai dengan rangka yang dibuat, serta ekspresi yang dibutuhkan oleh animator pada proses animasi nantinya.

Dalam pembuatan film animasi "*The Walking Bat*", penulis akan membuat rancangan *rigging* yang memungkinkan karakter dalam film animasi ini bergerak

dengan baik dan tanpa cacat di bagian-bagian tubuhnya. Pada penulisan ini yang akan menjadi topik pembahasan penulis adalah rancangan *rigging* tokoh kelelawar dalam film animasi pendek “The Walking Bat”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana bentuk rancangan *rigging* pada model tokoh 3 dimensi berbentuk kelelawar?

1.3. Batasan Masalah

Agar topik yang dibahas tidak terlalu luas, maka dibuat beberapa batasan masalah yaitu:

1. Pembahasan rancangan *rigging* difokuskan pada tokoh kelelawar khususnya pada bagian sayap, telinga, dan wajah.
2. Pembahasan *rigging* khusus pada gerakan yang dibutuhkan dalam adegan kelelawar belajar terbang dan ekspresinya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *rigging* struktur tubuh yang baik dan tidak menimbulkan cacat pada saat proses penganimasian tokoh kelelawar pada film animasi “The Walking Bat”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis dalam upaya pengumpulan data yang akan membantu dalam pengerjaan tugas akhir adalah metode studi pustaka/literatur, disini penulis berupaya mencari informasi sebanyak-banyaknya melewati beberapa buku, *e-book*, dan media internet yang dapat mendukung proses *rigging* karakter dalam film animasi 3 dimensi “The Walking Bat”.

Adapun penulis melakukan observasi lain yaitu dari video-video tutorial untuk proses *rigging* binatang khususnya kelelawar di website yang menyediakan sarana untuk menonton rekaman video tutorial yang mengajarkan proses *rigging* pada binatang.

Dari hasil observasi yang dilakukan, penulis juga melakukan eksperimen proses *rigging* dari hal yang teori maupun yang diajarkan secara praktek dari video tutorial. Kemudian dari hasil observasi tersebut diambil yang paling efisien dan yang paling baik.

UMMN