



### **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

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi *CGI* atau *computer-generated image* saat ini telah berkembang dengan pesat, khususnya di bidang 3D *CGI*. Saat ini, teknologi 3D *CGI* diterapkan dalam video game, animasi, visual effect bahkan film dan media interaktif. Software atau perangkat lunak untuk 3D *CGI* pun sekarang ini sudah sangat bervariasi.

Di dalam tahap pembuatan animasi 3D, ada suatu proses yang dinamakan dengan *rigging*. Tahap ini diperlukan dalam animasi karakter agar dapat bergerak dengan luwes dan terlihat natural. Tahap *rigging* ini juga memudahkan para animator dalam menganimasikan suatu karakter dengan memberikan suatu kerangka. Dengan adanya *rig* dalam suatu karakter, animator akan lebih mudah menggerakkan model tersebut, dan juga memudahkan untuk menghasilkan efek *squash & stretch*.

Oleh karena itu, penulis menjadi terinspirasi untuk membahas dan membuat *rigging* dalam animasi singkat "*Hunter & Dragon*". Seperti yang telah diuraikan di atas, *rigging* adalah salah satu proses penting dalam alur kerja pembuatan animasi 3D. Dalam film yang akan dibuat oleh penulis ini terdapat dua karakter yang berbeda spesies, yaitu manusia dan naga. Tentunya penerapan dan pembuatan *rig* untuk kedua karakter ini masing-masing berbeda. Dengan struktur

*rig* yang baik, maka animator akan lebih mudah menganimasikan kedua karakter ini.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan seperti

1. Bagaimana struktur *rigging* yang tepat untuk sebuah karakter dalam animasi 3D?

## 1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka penulis akan membatasi permasalahan hanya pada :

1. *Rigging* karakter yang ada dalam animasi "*Hunter and Dragon*".
2. *Rigging* yang dibahas adalah *body rigging* pada karakter Hunter dan Dragon dalam short movie "*Hunter and Dragon*".
3. Bahasan akan lebih difokuskan pada *rig* Dragon.

## 1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat struktur *rigging* yang sesuai untuk karakter Hunter dalam short movie "*Hunter and Dragon*".
2. Mengetahui perbedaan struktur antara *humanoid* dan *creature rig*.

## 1.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan referensi *rigging* melalui *video* maupun gambar. Referensi struktur rangka untuk *rigging* dapat diamati dari gambar atau visualisasi anatomi manusia dan makhluk hidup.

