

1. LATAR BELAKANG

Animasi menjadi salah satu penyampaian cerita yang sangat unik, meningkatkan visualisasi imajinasi dari sang pencerita kepada penonton. Pencerita memberikan gambaran yang ingin ia sampaikan, seperti situasi, ekspresi, gerak tubuh, suasana, dengan tambahan musik sebagai pendukung cerita agar penonton dapat merasakan kisah imajinatif secara langsung yang ingin disampaikan. Hal yang utama dalam animasi ialah mengandalkan gerakan tubuh dan mimik wajah tokoh sebagai bentuk penyampaian cerita dan watak untuk setiap tokoh. Di era modern seperti sekarang, Animasi 3D menjadi pilihan untuk penyampaian visualisasi cerita tersebut dengan berbagai tokoh yang berbeda disetiap cerita yang disajikan.

Tokoh dalam animasi 3D memvisualisasikan secara keseluruhan arah, bentuk, dan volume. Proses pembuatan animasi 3D memiliki 3 tahap, yaitu Pra produksi, Produksi, Pasca produksi. Pra produksi merupakan proses perencanaan, mendesain, dan melakukan pencarian/pembedahan tokoh untuk keseluruhan proyek 3D. Sehingga, untuk proses pra produksi dibagi lagi menjadi 2, yaitu tim *artist* yang bertugas untuk menciptakan ide cerita dan desain tokoh, sedangkan tim *management* bertugas untuk menyusun rencana produksi untuk memberikan arahan kepada *artist*. Produksi merupakan proses pengerjaan ide cerita dan desain tokoh agar dapat tervisualisasikan gambaran dan cerita tersebut. Untuk proses animasi 3D, pada umumnya memiliki tahapan untuk *Modelling*, *Rigging*, *Animation*, *Lighting*, dan *Rendering*. Pasca produksi merupakan hasil penggabungan *Rendering* dan *Editing* agar menghasilkan *Final Shot* (hasil akhir) untuk visualisasi ide cerita tersebut (Beane, 2012).

Tugas yang dilakukan seorang *rigger* ialah membuat objek 3D menjadi lebih mudah untuk diinteraksi oleh animasi, dan membuatnya lebih hidup. Pengetahuan untuk seorang *rigger* dan *animator* sebenarnya tidak jauh berbeda, *animator* sebagai yang menggerakkan objek 3D sedangkan *rigger* memberikan akses agar objek 3D dapat digerakkan. *Rigger* perlu mengetahui yang dibutuhkan objek 3D dalam hal bergerak dan bagaimana cara agar *animator* dapat menggerakkannya.

Dalam 3D animasi, tokoh dapat bergerak karena adanya struktur tulang yang dipakai pada *software Maya* disebut *joint*. Menurut Palamar (2015), proses *rigging* dilakukan untuk mengontrol objek 3D agar dapat digerakkan atau dianimasikan. Proses *rigging* membutuhkan pengetahuan struktur tulang anatomi tokoh yang dipakai, seperti struktur tulang manusia atau hewan agar pergerakan tokoh yang dianimasikan dapat menyerupai wujud aslinya.

Berekspresi menjadi salah satu cara agar tokoh dapat mengungkapkan perasaan, keadaan, atau situasi dalam cerita. Dalam 3D animasi, proses pembuatan ekspresi dapat menggunakan *blendshape* atau *clusters*. *Blendshape* merupakan cara untuk membuat ekspresi dengan cara menduplikat objek dan mengubahnya dengan cara menambahkan ekspresi sesuai keinginan. Cara ini guna menghubungkan 2 objek berbeda agar objek aslinya dapat merubah bentuk (*deformer*). Sistem *blendshape* dapat menggabungkan lebih dari 1 bentuk objek untuk diubah bentuknya agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Sedangkan *clusters* merupakan sekumpulan titik yang memiliki fungsi sebagai transformasi koordinat yang dapat di *translated*, *rotated*, dan *scaled* yang berhubungan dengan lokasi titik *cluster* tertentu (Nendya dkk, 2014).

Sehingga, penulis dapat membuat rumusan masalah dengan “Bagaimana menggunakan ulang rig tokoh untuk menambahkan objek baru?”. Penulis tidak akan menjelaskan proses *rigging* tokoh, sehingga penulis akan membatasi masalah dengan adanya penambahan atau pergantian objek pada tokoh. Tokoh utama yang penulis pakai berbentuk *humanoid* bernama ‘Mario’ seorang anak kecil berpakaian *T-shirt* dengan celana pendek. Objek yang akan ditambahkan berupa plester luka, topi santa, dan warna bajunya.