

1. LATAR BELAKANG

Animasi sudah menjadi media untuk menyampaikan informasi baik dalam film, televisi, dan *video game*, serta animasi sudah menjadi bagian integral dari industri di berbagai bidang seperti kedokteran, arsitektur, hukum, bahkan forensik sekarang menggunakan animasi 3 dimensi (Beane, 2012). Animasi 3D merupakan istilah umum yang menggambarkan seluruh industri yang menggunakan *software* dan *hardware* animasi 3D dalam berbagai jenis produksi, dalam hal ini animasi 3D merujuk kepada berbagai grafik 3D termasuk gambar statis atau bahkan *model* padat yang dicetak dengan 3D *printer* yang disebut *rapid prototyper*, namun animasi dan gerakannya adalah fungsi utama dari industri animasi tersebut.

Saat ini, animasi 3D terus berkembang khususnya di Indonesia baik dari segi kualitas maupun konten yang disajikan. Dikutip dari tribunnews.com, bahwa animasi di Indonesia khususnya di tahun 2021 mengalami peningkatan dengan melakukan gebrakan baru, yaitu dengan membuat film animasi dengan kualitas visual berkelas internasional. “Nussa” menjadi salah satu film animasi buatan The Little Giants yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia.

Selain The Little Giants, studio animasi seperti Infinite Frameworks Studios juga dapat menjadi salah satu bukti perkembangan industri animasi di Indonesia. Infinite Frameworks Studio merupakan salah satu studio animasi terbesar di Asia Tenggara yang sudah berdiri sejak tahun 1997 (kumparan.com). Dari segi kualitas Infinite Frameworks Studios telah menggarap berbagai proyek animasi terkenal seperti “Vampirina”, “Ollie and Friends”, “Octonauts”. Dalam hal ini, penulis memiliki kesempatan untuk dapat bekerja di Infinite Frameworks Studios dan memahami alur proses produksi animasi di studio besar.

Sebelum sebuah film animasi dapat tayang secara umum, terdapat beberapa proses tahapan dalam pembuatan film animasi. Proses produksi animasi dapat dimulai dari perancangan cerita melalui *script* atau *storyboard* hingga ke tahap produksi seperti *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animation*, dan *compositing* (Rall, 2017). Di Infinite Frameworks Studios, penulis memiliki kesempatan untuk bekerja di tahap produksi

dengan posisi sebagai 3D *rigger*. 3D *rigger* secara umum memiliki tugas untuk memberikan kerangka tulang kepada objek 3D agar objek tersebut dapat digerakan sesuai dengan fungsinya (O’Hailey, 2013). Dalam kesempatan ini penulis ingin membahas bagaimana proses perancangan *rigging* pada tokoh *bipedal* sesuai dengan standar Infinite Frameworks Studios. Secara umum proses perancangan *rigging* di Infinite Frameworks Studios menggunakan beberapa *tool*, mulai dari perancangan *body rig* untuk dapat menggerakkan beberapa bagian badan, hingga ke perancangan *facial rig* untuk dapat menciptakan ekspresi muka sesuai dengan standar studio.

Sesuai dengan penyampaian latar belakang di atas, rumusan masalah yang dituju adalah: Bagaimana proses perancangan *rigging* pada tokoh *bipedal* untuk memenuhi standar Infinite Frameworks Studios?

Penulis kemudian memutuskan batasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan pada perancangan stuktur *rigging* pada tokoh *bipedal*, jenis dan cara kerja *controller*, standar *Hierarchy* pada *rigging*, serta penggunaan *skinning* agar menghasilkan deformasi yang sesuai. Dalam pembahasan ini, penulis akan membahas mengenai perancangan *body rig* pada tokoh *bipedal*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA