

1. LATAR BELAKANG

Dengan adanya pandemi, banyak video musik yang kesusahan dalam membuat *live-action video* (Lim, 2020). Pada saat yang sama, keberadaan *animated music video* semakin mengalami peningkatan. Sesuai dengan protokol kesehatan *social distancing*, video musik dengan menggunakan animasi tidak memerlukan *music artist* untuk datang ke *set*. Menurut Russell (2020), selain menjadi lebih aman, penggunaan animasi tidak membatasi kreativitas dalam pembuatan video musik. Yang menjadi batasan untuk kreativitas di dalam animasi, hanyalah imajinasi animator.

Menurut Meyer (2016), animasi adalah sebuah proses untuk menggerakkan benda atau gambar agar terlihat hidup. Dalam animasi 2 dimensi, benda digambar agar terlihat bergerak. Sedangkan pada animasi 3 dimensi, benda harus digerakkan agar dapat bergerak. Pada dasarnya, menggerakkan benda di animasi 3 dimensi sama dengan menggerakkan boneka. Di dalam animasi 3 dimensi, sebuah model tidak dapat digerakkan begitu saja oleh animator. Model tersebut harus diberi tulang dan kerangka oleh *rigger* agar terlihat hidup.

Seorang *rigger* yang baik, dapat membuat sistem *rig* yang efisien dan dapat memudahkan kinerja animator. Jika dalam sebuah karya, model tidak berbicara maka *rigger* tidak perlu melakukan *facial rigging*. Briggs (2021) menyebutkan bahwa seorang *rigger* harus mengetahui apa saja hal yang akan dilakukan oleh model tersebut sebelum menerapkan *rig*. Bagian-bagian yang bergeraklah yang akan diberi sistem *rig*. Selain itu, *rigger* juga membutuhkan pengetahuan mengenai sistem gerak model yang akan diberi *rig*. Jika model tersebut merupakan hewan berkaki empat, *rigger* harus mengetahui bagaimana sistem pergerakan mereka.

Pada program kerja magang di Uratnadi Visual Works, penulis mendapat kesempatan untuk mengerjakan proyek video musik Fakta. Video musik tersebut merupakan proyek kolaborasi dari Uratnadi Visual Works dengan seorang *illustrator* bernama Crack dan seorang *rapper* bernama Tuan Tigabelas. Dalam video musik Fakta, terdapat sebuah karakter dengan nama DJ yang tidak banyak

melakukan ekspresi. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat sistem *rigging* pada karakter DJ.

Penulis memilih topik sistem *rigging* pada tokoh DJ dalam video musik Fakta dengan alasan utama, tokoh DJ merupakan tokoh yang tidak memiliki ekspresi wajah. Dengan kekurangan tersebut, tokoh DJ perlu banyak berekspresi melalui pergerakan tubuhnya. Sistem *rigging* manusia sederhana tentu tidak dapat membuat tokoh DJ bergerak secara leluasa. Membuat sistem *rigging* juga tidak bisa sembarangan, *rigger* harus memahami sistem gerak model agar pergerakannya *believable*. Dalam animasinya, tokoh DJ akan banyak menggerakkan tangan untuk memainkan piringan hitam dan menggerakkan kaki untuk menari. Dengan alasan tersebut, penulis menaruh batasan pada *rigging* tokoh DJ dengan gaya realis, tetapi tanpa penggunaan *facial rig*. Sehingga penelitian ini akan membahas mengenai perancangan sistem *rigging* pada tokoh DJ dalam video musik Fakta. Dengan penelitian ini, penulis ingin memperdalam wawasan mengenai sistem *rigging* serta penggunaan sistem gerak manusia pada sistem *rigging*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA