

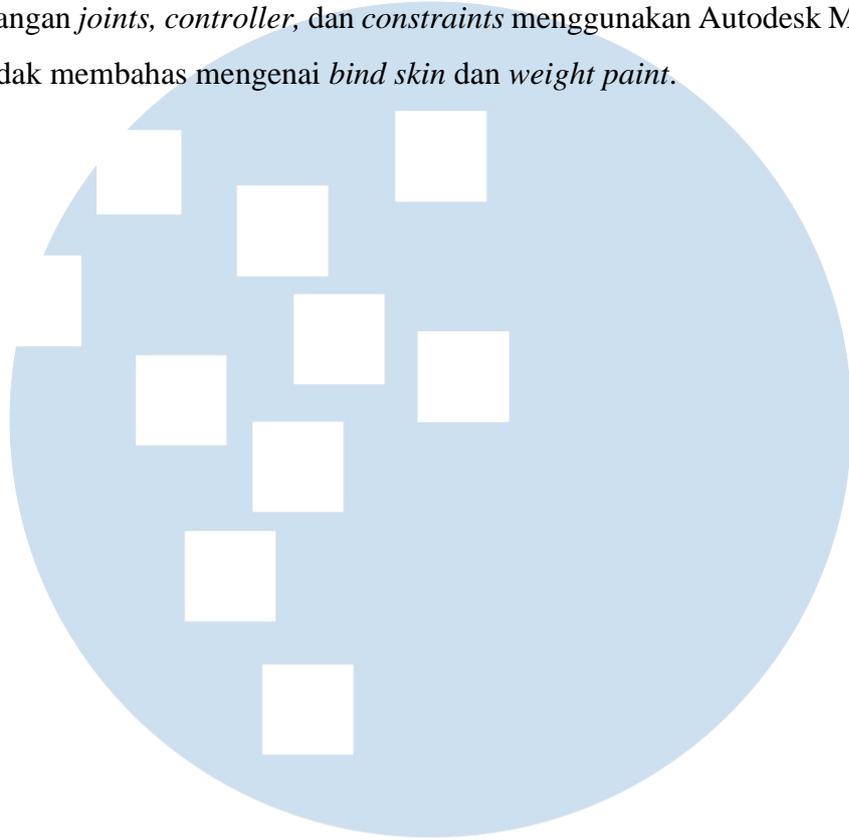
1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan berkembangnya teknologi, industri animasi juga terus berkembang dan semakin dikenal oleh masyarakat. Tidak hanya digunakan untuk membuat film, namun juga dapat digunakan untuk *game*, iklan, video musik, video untuk konten digital, dan lain-lain. Animasi sangatlah bermanfaat dan berperan penting dalam proses berkembangnya industri-industri digital. Terutama di saat pandemi seperti sekarang ini, animasi membantu para *content creator* untuk dapat aktif berkreasi dengan tetap mengikuti protokol kesehatan yang dijalankan oleh pemerintah. Para *content creator* dapat membuat karakter seperti *monster*, hewan ataupun benda mati untuk memainkan peran sesuai dengan yang diinginkan, menciptakan tempat yang tidak benar-benar ada, dan lain-lain. Semua hal tersebut dapat dilakukan tanpa perlu adanya kontak fisik dengan orang banyak.

Dalam membuat animasi 3D terdapat tiga tahap produksi, yaitu tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pascaproduksi (Waeo et al., 2016). Salah satu proses dalam tahap produksi adalah *rigging*, suatu proses pembentukan kerangka menggunakan *joints* agar *animator* dapat mengontrol pergerakan karakter atau *props*. Tanpa *rigging*, *animator* tidak dapat menggerakkan, mengontrol ataupun memberikan kehidupan pada karakter (*Film Versus Game Rigging | Umami Food Magazine*, n.d.). Mengingat pentingnya proses *rigging* dalam animasi 3D, penulis memutuskan untuk mengangkat topik ini sebagai bahan bahasan untuk skripsi tugas akhir. Terutama *rigging* pada hewan, khususnya burung garuda karena masih sedikitnya *tutorial*, buku ataupun jurnal yang membahas mengenai *rigging* pada hewan. Melalui skripsi ini, penulis akan memberikan gambaran perancangan *rigging* pada struktur tubuh burung garuda agar dapat memberikan gerakan yang serupa dengan burung garuda sesungguhnya.

Skripsi ini dibuat dengan rumusan masalah "Bagaimana proses perancangan *rigging* karakter Burung Garuda pada *greeting video* 17 Agustus 2021?" Sesuai dengan rumusan masalahnya, penulis akan membahas mengenai proses perancangan *rigging* yang dibatasi pada karakter Burung Garuda dalam *greeting video* 17 Agustus 2021. Perancangan *rigging* menggunakan burung elang jawa

sebagai referensi utama. Penulis juga membatasi pembahasan proses *rigging* pada perancangan *joints*, *controller*, dan *constraints* menggunakan Autodesk Maya 2019 serta tidak membahas mengenai *bind skin* dan *weight paint*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA