

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan karya seni, sebuah bentuk hiburan yang lahir dari proses kreatifitas yang juga menuntut kebebasan dalam berkreatifitas. Dewasa ini, *film* telah memunculkan berbagai media dan salah satunya adalah animasi. Di dunia dengan perkembangan teknologi yang ada, tentu teknik yang digunakan untuk memproduksi suatu animasi semakin beragam. Menurut Zaharuddin G. Djalle (2006) dalam bukunya yang berjudul “The Making of 3D Animation Using 3D Studio Max”, salah satu jenis teknik dalam pembuatan animasi adalah animasi 3D. Animasi 3D memberikan suatu kesan yang nyata dan hidup dipandang mata penonton.

Dalam pembuatannya, suatu karya mementingkan efisiensi dalam prosesnya. Hal ini juga diterapkan dalam animasi 3D. *Technical artist* membuat proses kerja departemen lain dalam pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan efisien. Sebuah karya dengan proses pembuatan yang kompleks dapat disederhanakan oleh *technical artist*. Pembuatan film animasi 3D tidak lari dari proses produksi *film*. Tahapan yang meliputi *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Ditengah tahapan produksi, terdapat satu tahapan yang dilaksanakan oleh *technical artist* yaitu *rigging*.

Rigging adalah proses pembuatan struktur dan pengaturan kontrol sebuah model 3D supaya mudah dianimasikan. Dalam hal animasi salah satu contoh model

3D yang melalui proses *rigging* adalah tokoh karakter. Kontrol yang dapat berupa sendi sederhana, pengontrol atau pegangan, atau jendela untuk pemilihan bagian model karakter. Animasi karakter yang baik bergantung pada rig yang mengontrolnya. (Allen & Murdock, 2008). Berhubungan dengan pentingnya proses *rigging* oleh *technical artist*, laporan dibuat untuk memaparkan tahapan *rigging* dalam *film* animasi pendek *LOG:C.U.*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam program MBKM proyek independen ini adalah:

Bagaimana pengaplikasian teknik *rigging* dalam perancangan film pendek *LOG:C.U.*?

1.3. Batasan Masalah

Laporan program MBKM Proyek Independen ini akan dibatasi pada:

1. *Software* 3D yang akan digunakan untuk proses *rigging* yaitu *MAYA*
2. Penerapan sistem rig yang akan diaplikasikan berupa sistem *body rigging* pada tokoh Dweller.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4. Tujuan Program

Tujuan dari program ini adalah melihat pengaplikasian teknik *rigging* dalam perancangan *film* pendek berjudul *LOG: C.U*, secara khusus mengenai proses transformasi rig karakter pada sebuah proyek *film* pendek animasi tiga dimensi.

1.5. Manfaat Program

Adapun manfaat program ini sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Laporan diharapkan menambah pengalaman akan kemampuan transformasi *rig* dan menambah wawasan akan pekerjaan seorang *technical artist* dalam sebuah produksi animasi.

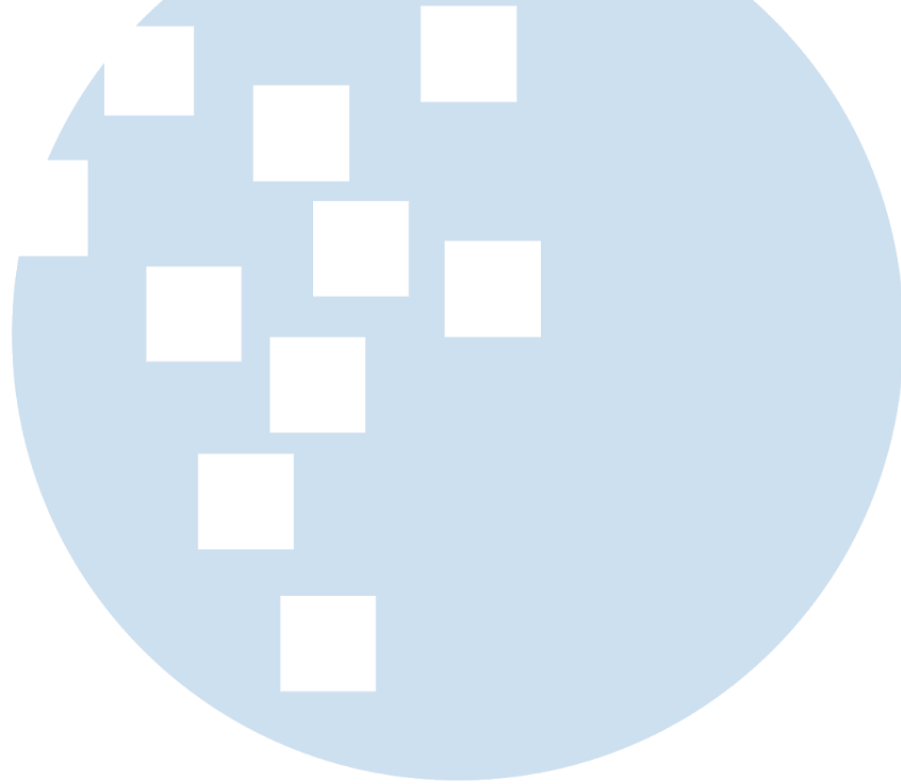
2. Bagi orang lain

Penulis berharap laporan dapat memberikan kontribusi sebagai bahan literasi maupun referensi bagi para praktisi maupun pelajar dalam bidang ini mengenai peran seorang *technical artist* serta proses *rigging* dalam produksi animasi.

3. Bagi universitas

Laporan ini diharapkan menambah literatur di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara mengenai proses *rigging* dalam produksi *film*. Terlebih dari

itu, laporan diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap posisi produser dalam sebuah proyek *film*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA