

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesatnya, termasuk dengan perkembangan di dunia Animasi. Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai dalam dunia perfilman. Saat ini banyak yang bermunculan berbagai macam film Animasi 3D yang beraneka ragam cerita. Proses pembuatan Animasi 3D memang membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan sebuah Animasi 3D yang baik dan kualitas gambar yang sangat menarik.

Untuk menjadikan sebuah film Animasi 3D dibutuhkan beberapa tahapan, dari mulai tahap sebelum produksi, proses produksi itu sendiri, hingga proses sesudah produksi. Pada tahap pra produksi, persiapan karakter 3D harus benar-benar matang, baik karakter model dan rig control pada model karakter 3D, sehingga animator akan lebih mudah menganimasikan karakter tersebut untuk mendapatkan hasil Animasi yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang uraian diatas, maka akan dibuat rig control pada model karakter 3D pada sebuah short Animasi 3D dengan judul "Sea World", short Animasi yang berisikan tentang kehidupan bawah laut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang control rig karakter 3D dengan menggunakan joint tool dan memberi deformation pada sebuah short Animasi 3D dengan judul "Sea World".

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan maka dirumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Skripsi ini hanya mencakup proses perancangan Control Rig dan pemberian deformation Animasi 3D "Sea World" .
2. Teknik yang digunakan untuk merancang Control Rig dengan joint tool .
3. Berbentuk short animasi dengan durasi 1 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang control rig pada Animasi 3D "Sea World"
2. Memudahkan Animator dalam menganimasikan karakter 3D melalui controller yang sudah dibuat.
3. Sebagai sarana hiburan, dan pembaca dapat mengamati proses pembuatan Animasi 3D sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
4. Sebagai syarat meraih gelar Strata I Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
5. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai bekal untuk siap terjun ke dalam dunia kerja.
2. Mengetahui proses produksi film Animasi 3D, dan kelak dapat diterapkan dalam dunia kerja.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Kepustakaan

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku dan internet yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

1.6.2 Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti, metode ini dilakukan dengan mengamati dan mengikuti perkembangan film Animasi 3D sebagai referensi untuk mengumpulkan data.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan, sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk mengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian Animasi, pengertian control rig, pengertian deformation, pengertian joint tool, teknik Animasi, prinsip Animasi, jenis Animasi, tahap-tahap dalam pembuatan film Animasi, proses pembuatan Animasi, dan *software* yang digunakan dalam pembuatan Animasi 3D.

BAB III KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang pencarian kebutuhan perangkat perangkat untuk merancang Animasi 3D "Sea World" dan menentukan objek yang akan diberi rig control, perancangan gerakan untuk membuat Animasi, dan *story board*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tahap-tahap bagaimana cara pembuatan rig control pada karakter Animasi 3D serta langkah-langkah pembuatannya.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran pada pembuatan rig control Animasi 3D "Sea World" akan di jelaskan pada bab ini.