

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kebanyakan masyarakat Indonesia beranggapan bahwa yang membuat animasi 3D dari modeling hingga kompositing adalah animator. Sebenarnya animator hanya bertugas untuk menggerakkan model 3D. Dalam pembuatan animasi 3D terdapat beberapa tahap, diantaranya yaitu pembuatan model 3D (modeling), kemudian diberikan tulang (rigging), setelah pemberian tulang kemudian masuk ke tahap animation, pemberian effect visual, lighting, rendering, dan compositing. Oleh karena itu dalam Studio animasi terdapat beberapa divisi yang sesuai dengan tahap-tahap pembuatan tersebut. Pembagian divisi tersebut bertujuan agar setiap proses pembuatan 3D animasi dapat dikerjakan dengan sangat baik. Setiap divisi khusus menangani dalam satu bidang keahliannya. Karena apabila tidak ada pembagian divisi maka akan sulit untuk menangani semuanya secara mendalam. Oleh karena itu semua tahapan dalam pembuatan animasi 3D sama pentingnya. Namun dalam hal ini penulis akan menganalisis satu tahapan saja, yaitu tentang rigging secara mendalam yang sudah didapatkan dalam pengalaman kerja pada PT. MSV Pictures. walaupun proses pembuatan rig pada PT. MSV Pictures masih mengacu pada proses standar pembuatan rig pada umumnya, namun terdapat perbedaan dalam beberapa proses tersebut. Hal ini yang

membuat penulis ingin menganalisis tentang pembuatan rig karakter 3D pada PT. MSV Pictures.

Dalam proses yang disebut rigging, 3D model diberikan berbagai kontroler yg berfungsi untuk mengendalikan gerakan. Dalam pembuatan rig pada karakter 3D tidaklah mudah, dibutuhkan ketelitian dan penguasaan teknik yang baik dan benar. Karena rigging termasuk bagian penting dari proses pembuatan film animasi. Pembuatan kontrol pada rig tidaklah mudah, pada karakter yang tidak terlalu membutuhkan gerakan mendetail maka akan diberikan kontroler yang di butuhkan saja. Namun apabila dibutuhkan gerakan animasi yang bervariasi maka akan di berikan ratusan hingga ribuan titik kontrol. Misalnya , karakter " woody " dalam film pixar toy story , menggunakan 700 pengendali animasi khusus . Rhythm dan hues studios bekerja selama dua tahun untuk membuat aslan dalam film the chronicles of narnia : sang singa, sang penyihir, dan lemari yang memiliki sekitar 1.851 controller , 742 hanya wajah saja. Tugas pembuat rig "rigger" bukan sekedar membuat rig saja, tujuan utamanya yaitu untuk memudahkan dan meringankan animator dalam menggerakkan 3D objek sesuai apa yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah:

1. Bagaimana membuat rig dengan standar produksi film animasi pada PT. MSV Pictures?

2. Bagaimana proses pengembangan rig karakter 3D di PT. MSV Pictures?

1.3 Batasan Masalah

1. Rig karakter yang akan dibuat sesuai dengan dasar pembuatan rig, yaitu diawali dengan pembuatan *Joint*, **Invers Kinematics (IK)**, **Forward Kinematics (FK)**, **IK to FK**, Kontroler, dan Skinning.
2. Proses pembuatan rig yang dikembangkan pada PT.MSV Pictures yaitu penempatan hirarki joint, pembuatan Ik to Fk, dan pembuatan kontroler pada kaki.
3. Pembuatan rig pada karakter 3D tidak mencakup facial rig sesuai dengan standar PT. MSV Pictures.
4. Hasil akhir penelitian hanya sebatas tes pergerakan untuk mengetahui apakah skinning sudah dilakukan dengan baik atau tidak.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah autodesk maya 2012.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam menjalani penelitian ini tentu terdapat tujuan – tujuan yang dimaksudkan sehingga penelitian ini dapat memiliki hasil akhir yang jelas, berikut adalah tujuan dari penelitian :

1. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa bekerja di PT. MSV Pictures yogyakarta.
2. Untuk mengetahui penempatan hirarki yang baik dan benar dalam pembuatan rig.

3. Untuk memberikan wawasan yang luas tentang bagaimana cara membuat rig model 3D yang profesional.
4. Untuk mengetahui teknik ikfk Switch pada rigging menggunakan Node yang terdapat dalam Hypershade.
5. Sebagai syarat kelulusan program sarjana serta untuk memperoleh gelar S1 di SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

1. Menerapkan pembuatan rig yang sudah dalam standar produksi film animasi dengan baik dan benar.
2. Dapat mengetahui pengembangan proses dari dasar pembuatan Rig Karakter 3D.

b. Bagi Rigger

1. Dapat lebih mempersingkat waktu dalam pembuatan karakter rig dengan jumlah yang lebih banyak..
2. Dapat di jadikan sebagai panduan, bahan pembelajaran dan masukan dalam mengembangkan proses pembuatan rig. Karena setiap orang memiliki berbagai macam cara dalam mengembangkannya.
3. Dapat memenuhi dan mengetahui apa yang di butuhkan animator dalam dunia produksi animasi.

c. Bagi PT.MSV Pictures

Sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi pada PT.MSV Pictures apabila terdapat kekurangan dan kelemahan dalam proses rigging.

1.6 Metode Pengolahan Data

Demi untuk memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka diperlukanlah suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1) Metode Observasi (Pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar yang berhubungan dengan pembuatan rig.

2) Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan sumber-sumber pustaka sebagai referensi.

3) Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan Lead Rigger pada MSV Pictures.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN RIG

Pada bab ini akan menganalisis tentang apa yang akan di kembangkan dari proses dasar pembuatan rig dan apa saja yang di butuhkan dalam pembuatan rig.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil analisis dan pembuatan Rigging Karakter, serta berisi tentang kelebihan dan kekurangannya.

5. BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.